

TESIS

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL
ULAR NAGA UNTUK MENINGKATKAN GERAK
LOKOMOTOR DAN GERAK MANIPULATIF ANAK TK A
USIA 4-5 TAHUN**



Oleh:
MAR'ATUL AFIFAH
21611251003

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

Mar'atul Afifah: Pengembangan Model Permainan Tradisional Ular Naga Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Dan Gerak Manipulatif Anak TK A Usia 4-5 Tahun. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk, mengetahui kelayakan produk dan untuk mengetahui efektivitas produk serta untuk menghasilkan produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A Usia 4-5 Tahun.

Prosedur penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Desain penelitian pengembangan sesuai kebutuhan peneliti yang melibatkan sepuluh langkah utama: 1) Studi pendahuluan, 2) Perencanaan 3) mengembangkan produk awal, 4) Validasi ahli dan revisi, 5) Revisi produk tahap awal, 6) Uji coba produk skala kecil dan revisi, 7) Uji coba produk skala besar dan revisi, 8) Penyusunan produk akhir, 9) Uji efektifitas, 10) Desiminasi dan imlementas. Uji coba skala kecil dilakukan di TKQ Al-Jamiatul Khoeriyah 15 siswa, uji coba skala besar dilakukan di tiga TK yang ada di kabupaten karawang yaitu pertama TKQ Al-Yunusiah 15 siswa, kedua TKQ SDIT AN-Nissa 20 siswa dan ke tiga RA Al-Khoeriyah 18 siswa. Uji Efektifitas dilakukan di TK PGRI Pangkalan jumlah 20 sampel. Teknik sampel menggunakan total sampling. Instrument pengumpulan data adalah pedoman pengamatan (observsi), skala nilai dan tes TGMD-2 untuk mengukur gerak dasar anak usia 4-5 Tahun. teknik analisis data ahli dan data uji coba produk menggunakan nilai skala liter dan uji efektifitas di uji melalui uji prasyarat yaitu 1) uji normalitas, 2) uji homogenitas dan uji sample T test.

Kesimpulan bahwa produk akhir berupa model pengembangan permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK yaitu: 1) Menghasilkan produk model permainan tradisional ular naga dalam bentuk permainan yang meningkatkan gerak lokomotor seperti lari, gallop, lompat, leap, loncat horizontal, meluncur, dan gerak manipulatif seperti memukul bola diam, dribble, menangkap, menendang, melempar atas, menggelinding bola, 2) Model permainan tradisional ular naga layak digunakan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK, 3) Model permainan tradisional ular naga efektif untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK

Kata Kunci: Permainan tradisional ular naga, gerak lokomotor, gerak manipulatif

ABSTRACT

Mar'atul Afifah: Development of Traditional Game Model of Ular Naga To Improve Locomotor Motion And Manipulative Motion Of Kindergarten A Children Aged 4-5 Years. **Yogyakarta Thesis: Postgraduate Program in Sports Science and Health, Yogyakarta State University, 2023.**

This study aims to produce products, find out the feasibility of products and to determine the effectiveness of products and to produce products for the development of traditional game models of dragon snakes to improve locomotor motion and manipulative movements of kindergarten A children aged 4-5 years.

This research procedure is a development research. Development research design according to the needs of researchers involving ten main steps: 1) Preliminary study, 2) Planning 3) shepherding the initial product, 4) Expert validation and revision, 5) Early stage product revision, 6) Small-scale product trials and revisions, 7) Large-scale product trials and revisions, 8) Preparation of the final product, 9) Effectiveness test, 10) Dissemination and imlementation. Small-scale trials were conducted at TKQ Al-Jamiatul Khoeriyah 15 students, large-scale trials were carried out in three kindergartens in Karawang district, namely first TKQ Al-Yunusiah 15 students, second TKQ SDIT AN-Nissa 20 students and third RA Al-Khoeriyah 18 students. The Effectiveness Test was carried out at PGRI Pangkalan Kindergarten in the amount of 20 samples. The sample technique uses total sampling. Data collection instruments are observation guidelines (observations), value scales and TGMD-2 tests to measure the basic motion of children aged 4-5 years. expert data analysis techniques and product trial data using liter scale values and effectiveness tests are tested through prerequisite tests, namely 1) normality tests, 2) homogeneity tests and sample T tests.

The conclusion that the final product is a model of developing the traditional game of the dragon snake to improve the locomotor motion and manipulative motion of kindergarten children is: 1) Producing the product of the traditional game model of the dragon snake in the form of a game that improves locomotor motion such as running, gallop, jumping, leap, horizontal jumping, sliding, and manipulative movements such as hitting a silent ball, dribble, catching, kicking, throwing up, rolling the ball, 2) The traditional game model of the dragon snake is worthy of use to improve the locomotor motion and manipulative motion of the kindergarten child, 3) The traditional game model of the dragon snake is effective for improving the locomotor motion and manipulative motion of the kindergartener child

Keywords: *Ular naga* traditional game, locomotor motion, manipulative motion

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Mar'atul Afifah
Nomor Mahasiswa : 21611251003
Program Studi : Ilmu Keolahragaan

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

Yogyakarta, 18 Januari 2023



Mar'atul Afifah
NIM. 21611251003

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL
ULAR NAGA UNTUK MENINGKATKAN GERAK
LOKOMOTOR DAN GERAK MANIPULATIF ANAK TK A
USIA 4-5 TAHUN

MAR'ATUL AFIFAH
NIM. 21611251003

Tesis ini di tulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan

Untuk memndapatkan gelar magister Pendidikan
Program Studi Magister Ilmu Keolahragaan

menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing :

Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes
NIP. 196105101987022003

Mengetahui

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Koordinator Program Studi,

Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or
NIP. 198306262008121002



LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA UNTUK MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR DAN GERAK MANIPULATIF ANAK TK A USIA 4-5 TAHUN

MAR'ATUL AFIFAH
NIM. 21611251003

Telah dipertahankan didepan Tim Pengaji Tesis
Fakultas Ilmu keolahragaan dan kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 25 Januari 2023

Dr. Sigit Nugroho, M.Or
(Ketua/Pengaji)

Prof. dr. Novita Intan Arovah, M.P.H.,Ph.D.
(Sekertaris/Pengaji)

Dr. Bernadeta Suhartini, M. Kes
(Pembimbing/Pengaji)

Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S
(Pengaji Utama)

Yogyakarta, Januari 2023
Fakultas Ilmu keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat karunia yang luar biasa kepadaku serta keluargaku hingga saat ini, dalam sebuah kehidupan yang penuh kebahagiaan dan rasa syukur. Saya percaya Allah SWT menyiapkan rencana yang sangat indah dalam kehidupanku.
2. Orang tua tercinta, Bapak H. Paja Atmaja dan ibu Hj Yani Puspita Sari yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Terima kasih atas semua cinta yang telah bapak dan mamah berikan kepada saya. Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan pada dua orang paling berharga dalam hidup saya. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna.
3. Adikku tersayang Muhammad Taufiq Ilham yang telah memberikan semangat dan semoga kita menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua.
4. Dosen pembimbing ibu Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes saya ucapkan ribuan terimakasih karena telah membantu membimbing sampai Tesis ini terselesaikan dan terimakasih atas bantuan dan kesabarannya selama ini.
5. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Allah SWT atas lindungan, rahmat, dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Ular Naga Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor dan Gerak Manipulatif Anak TK A Usia 4-5 Tahun” dengan baik. Tesis ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes selaku dosen pembimbing, ucapan terimakasih juga disampaikan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO dan Direktur Program Pascasarjana Bapak Prof. Dr. Anik Ghufron, M.Pd. beserta staf yang telah banyak membantu penulis sehingga tesis ini terwujud.
2. Kaprodi Ilmu Keolahragaan Bapak Dr. Ahmad Nashrullah, S.Or., M.Or serta para dosen Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bekal ilmu.
3. Validator Prof. Dr. Drs Panggung Sutapa, M.S. Prof. Dr. Suharjana, M.Kes, Bapak Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes. Bapak Gilang Dwi Pangestu, M.Pd yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan terhadap model permainan tradisional ular naga untuk penelitian.
4. Guru Sekolah TK PGRI Pangkaan, ibu Siti Rahmawati, S.E ibu Heni Herlinawati, S.Pd ibu Eni Nuraeni, S.Pd dan ibu Amanda Fitriyani atas izin,

kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

5. Seluruh keluargaku dan orang-orang terdekat yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan lancar.
6. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana khususnya Program Studi Ilmu Keolahragaan angkatan 2021 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih, semoga Tuhan YME selalu melimpahkan karunia, berkat, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Amin.

Yogyakarta, 18 Januari 2023



Mar'atul Afifah
NIM. 21611251003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSEMBERAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Pengembangan	7
H. Asumsi Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Pendidikan di Taman Kanak-kanak.....	9
2. Kurikulum di Taman Kanak-Kanak	15
3. Karakteristik Anak Taman Kanak-Kanak	16
4. Aktivitas fisik di Taman Kanak-kanak	25
5. Gerak Lokomotor	28
6. Gerak Manipulatif.....	32
7. Permainan Ular Naga.....	34
B. Kajian Penelitian yang Relawan	40
C. Kerangka Pikir	44
D. Pertanyaan Penelitian	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	48
B. Prosedur Pengembangan	48
C. Desain Uji Coba Produk	53
D. Desain Uji Coba	53
E. Subjek Uji Coba.....	54
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Analisis Data.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pegembangan Produk Awal	59
B. Hasil Uji Coba Produk	71
C. Revisi Produk	76
D. Hasil Uji Efektivitas Produk	78
E. Kajian Produk Akhir	82
F. Keterbatasan Penelitian	85

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk	87
B. Saran Pemanfaatan Produk	87
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	88

DAFTAR PUSTAKA	90
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah-langkah Permainan Ular Naga	38
Gambar 2 Skema Kerangka Pikir	46
Gambar 3 Langkah-Langkah Pengembangan	49
Gambar 4 One Group Pretest Postest Design	56
Gambar 5 Cover Permainan Traadisional Ular Naga	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Hasil Penilaian Validasi Draf Awal Ahli Materi	62
Tabel 2 Nilai Skala Likert	62
Tabel 3 Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Ahli Materi	62
Tabel 4 Data Hasil Penilaian Validitas Draf Awal Ahli Media	64
Tabel 5 Nilai Skala Likert	64
Tabel 6 Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Ahli Menda	65
Tabel 7 Data Hasil Penilaian Validasi Draf Awal Ahli Permainan	67
Tabel 8 Nilai Skala Likert	67
Tabel 9 Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Ahli Permainan.....	67
Tabel 10 Data Hasil Penilaian Validasi Draf Awal Ahli Motorik	69
Tabel 11 Nilai Skala Likert	69
Tabel 12 Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Ahli Motorik	69
Tabel 13 Hasil Uji Coba Skala Kecil	72
Tabel 14 Nilai Skala Likert	72
Tabel 15 Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Oleh Observer	72
Tabel 16 Hasil Uji Coba Skala Besar	74
Tabel 17 Nilai Skala Likert	75
Tabel 18 Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Oleh Observer	75
Tabel 19 Masukan Produk Tahap Pertama Model Permainan	76
Tabel 20 Hasil Uji Normalitas	79
Tabel 21 Hasil Uji Homogenitas	80
Tabel 22 Hasil Uji-t	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Izin Penelitian	96
Lampiran 2 Permohonan Validasi Materi	97
Lampiran 3 Permohonan Validasi Media	98
Lampiran 4 Permohonan Validasi Permainan Tradisional	99
Lampiran 5 Permohonan Validasi Perkembangan Motorik	100
Lampiran 6 Angket Penilaian Ahli Materi	101
Lampiran 7 Angket Penilaian Ahli Media	102
Lampiran 8 Angket Penilaian Ahli Permainan Tradisional	103
Lampiran 9 Angket Penilaian Ahli Perkembangan Motorik	104
Lampiran 10 Tes Uji Efektivitas TK PGRI Pangkalan	105
Lampiran 11 Angket Uji Coba Skala Kecil TK Al-Jamiatul Khoeriyah	106
Lampiran 12 Angket Penilaian Uji Coba Skala Besar RA Al-Khoeriyah	109
Lampiran 13 Angket Penilaian Uji Coba Skala Besar TKQ Al-Yunusiyah	112
Lampiran 14 Angket Penilaian Uji Coba Skala Besar TKQ SDIT Annisa	115
Lampiran 15 Hasil Analisis Uji Normalitas	118
Lampiran 16 Hasil Uji Homogenitas	119
Lampiran 17 Hasil Uji-t	120
Lampiran 18 Dokumentasi Tempat Penelitian	121

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini pemerintah mengusahakan pendidikan mulai dari pendidikan taman kanak-kanak sampai pada perguruan tinggi untuk dapat menjawab yang tersebut dalam pembukaan UUD 1945 yaitu "mencerdaskan kehidupan bangsa". Berbicara tentang pendidikan sebetulnya menyangkut usaha sadar membantu anak menuju kedewasaan yang lebih baik dari segi fisik maupun psikis, yang dapat dilaksanakan oleh orang dewasa baik secara sadar dan dengan penuh tanggung jawab.

Pendidikan yang diberikan pada Taman kanak-kanak di TK PGRI Pangkalan yaitu untuk membantu anak mencapai tahap perkembangannya secara optimal dan disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Model pembelajaran yang diberikan dapat mengembangkan aspek perkembangan anak secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan fisik motorik. Konsep dari Taman Kanak-Kanak sendiri adalah belajar dan bermain sehingga anak-anak dapat dengan mudah menyerap pendidikan yang diberikan. Belajar sambil bermain merupakan cara terbaik dalam mengembangkan potensi anak berusia dini, dengan usia yang masih sangat dini, anak dapat mengenal lingkungannya sendiri serta orang lain, dengan menyisipkan pendidikan dalam kegiatan utama, secara tidak langsung mengajarkan anak dengan nilai-nilai kehidupan yang ditanamkan sejak dini yang meliputi nilai keagamaan, nilai sosial, nilai emosional, nilai bahasa, nilai

fisik, nilai seni, serta nilai kemandirian. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan gerak dasar anak.

Taman Kanak-kanak atau disingkat TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun, taman kanak-kanak bertujuan untuk membina tumbuh kembang anak usia lahir sampai enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikiran, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta menghubungkan antara pendidikan keluarga dengan pendidikan sekolah (PAI, 2015: 25).

Sekolah TK PGRI Pangkalan merupakan sekolah yang terletak di Kp Ciakar. Desa Cikar Cintawargi. Kec Tegalwaru. Kab Karawang. Prov Jawa Barat, yang masih menggunakan kurikulum 13. TK PGRI Pangkalan mempunyai lapangan yang luas kemudian ada dua ruang kelas dan siswa yang duduk di kelas TK A berusia 4-5 Tahun dengan jumlah 20 orang terdiri dari 12 orang perempuan dan 8 orang laki-laki, siswa yang duduk di kelas TK B berusia 5-6 Tahun dengan jumlah 15 orang terdiri dari 8 orang perempuan dan 7 orang laki-laki. Guru terdiri dari 4 orang dan 1 Kepala sekolah. Gerak manipulatif yaitu permainan melalui media objek yaitu bola, ukuran bola. Anak menggelindingkan bola, anak melempar bola, anak menangkap bola, anak melambungkan bola, anak menendang bola.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada hari selasa tanggal 29 Sepember 2022 oleh peneliti di TK PGRI Pangkalan pada kelas TK A, terdapat hasil bahwa pada saat pembelajaran tentang gerak dasar menunjukan bahwa anak belum trampil dalam melakukan gerak lokomotor dan gerak manipulatif, tentunya akan membatasi keterampilan dan kemampuan gerak dasar anak yang akan berpengaruh pada pencapaian hasil pembelajaran, sebagian anak dalam mengikuti pembelajaran kurang bergerak secara aktif sehingga kemampuan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak dalam proses pembelajaran masih rendah, beberapa anak masih ada yang sulit untuk bekerjasama dengan temannya disaat bermain, pada saat istirahat anak hanya mau bermain dan berbagi dengan teman akrabnya saja dan sebagian anak kurang minat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada maka perlu dilakukan pemecahan permasalahan yang dihadapi oleh para guru taman kanak-kanak. Bentuk pengembangan model permainan ular naga merupakan salah satu pembelajaran fisik motorik dirasa efektif untuk anak, model pembelajaran gerak berbasis permainan ular naga mudah, aman, dan menyenangkan, maka dari itu permainan fisik dengan aturan sudah bisa diterapkan pada anak usia dini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek gerak motorik anak.

Permainan ular naga merupakan suatu permainan yang sangat digemari anak-anak, permainan ini dapat dilakukan secara kelompok, permainan ini membutuhkan tempat yang cukup luas, permainan ini juga memiliki banyak aktivitas gerak serta diiringi oleh sebuah nyanyian agar anak merasa senang dan

tidak bosan. Model permainan tradisional ular naga ini diharapkan dapat meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak, dengan adanya siswa Taman Kanak-kanak melakukan aktivitas permainan diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, maka perlu model pembelajaran permainan tradisional ular naga (Musfiroh, 2016: 32). Model permainan tradisional ular naga untuk anak taman kanak-kanak yang sesuai dengan karakteristik yaitu mengacu pada gerak dasar yang berupa aktivitas berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, merayap, berjingkak, menekuk tubuh, memutar tubuh, gerakan membungkuk, gerakan mengayun, gerakan memutar dan gerakan menangkap.

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah model permainan tradisional ular naga dengan judul “Pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A Usia 4-5 Tahun”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah yang ada dilapangan:

1. Model permainan tradisional seperti apa yang harus diberikan siswa taman kanak-kanak untuk melatih gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak
2. Di sekolah TK PGRI Pangkalan belum menggunakan model permainan ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak

3. Sebagian anak masih kurang bergerak secara aktif dalam pembelajaran permainan tradisional ular naga
4. Sebagian anak kurang minat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
5. Sebagian anak masih ada yang sulit untuk bekerjasama dengan temannya

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, peneliti melakukan pembatasan masalah supaya peneliti lebih terfokus pada pencapaian sebuah tujuan masalah, peneliti ini dibatasi pada pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A Usia 4-5 Tahun di TK PGRI Pangkalan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang dapat dijadikan sebagai langkah awal dalam melakukan penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pola desain pengembangan model permainan tradisional ular naga dapat meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak?
2. Bagaimana kelayakan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak?
3. Bagaimana efektivitas model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pola desain pengembangan model permainan tradisional ular naga pada gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak
2. Untuk mengetahui kelayakan model permainan tradisional ular naga pada gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak
3. Untuk mengetahui efektifitas model permainan tradisional ular naga pada gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak yang diharapkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk pengembangan model permainan ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak yang dapat melibatkan siswa taman kanak-kanak secara langsung dan aktif dalam proses program latihan
2. Hasil dari pengembangan model disusun dalam bentuk buku panduan dan diperjelas dengan video. Buku panduan maupun video diperuntukkan bagi guru dan siswa taman kanak-kanak
3. Produk ini dikemas dalam bentuk model permainan ular naga dengan buku panduan berisi tentang penjelasan permainan tradisional ular naga, prosedur pelaksanaan permainan tradisional ular naga, memuat langkah-langkah model permainan ular naga, petunjuk penjelasan permainan ular naga dan peraturan dalam permainan tradisional ular naga
4. Sebuah video pembelajaran dengan program model permainan tradisional ular naga yang sudah dimodifikasi untuk siswa taman kanak-kanak

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan gerak lokomotor dan non lokomotor anak khususnya dalam permainan tradisional ular naga, serta dengan adanya penelitian ini diharapkan permainan tradisional bisa diperkenalkan pada khalayak umum agar permainan tradisional tidak tenggelam oleh modernisasi.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi guru, diharapkan bisa menjadi sebuah bahan atau referensi sehingga bisa ditiru dan diaplikasikan khususnya permainan tradisional ular naga dalam pembelajaran gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak**
- b. Bagi lokasi penelitian, dapat memperoleh contoh pembelajaran tradisional ular naga untuk pembelajaran gerak lokomotor dan non gerak manipulatif anak dan dapat digunakan serta dikembangkan untuk mendapat nilai-nilai positif dalam kegiatan bermain yang menyenangkan**

H. Asumsi Pengembangan

Aktivitas permainan bagi siswa taman kanak-kanak harus disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Model aktivitas yang diberikan harus mempunyai sifat mudah, aman, menarik dan menyenangkan, model yang diciptakan harus melibatkan siswa baik secara fisik, mental dan emosional secara bersamaan. Asumsi dari pengembangan model permainan tradisional ular naga yang menggunakan pendekatan permainan untuk siswa taman kana-kanak meliputi:

1. Pengembangan model permainan tradisional ular naga dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif
2. Pengembangan model permainan tradisional ular naga efektif untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak
3. Pengembangan model permainan tradisional ular naga dapat meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak

Pendidikan taman kanak-kanak (TK) merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia empat sampai dengan enam tahun, pendidikan TK bukan pendidikan yang diwajibkan namun, apabila kita memaknai lebih mendalam tentang pentingnya pendidikan sejak usia dini, pendidikan TK atau prasekolah merupakan bentuk pendidikan yang sangat penting bagi kehidupan manusia di masa mendatang, hal ini sesuai dengan ungkapan berbagai tokoh pendidikan anak bahwa pendidikan pada usia dini merupakan tahapan yang sangat fundamental bagi perkembangan dan pendidikan selanjutnya, bagi guru TK memahami hakikat pendidikan dan pembelajaran di TK merupakan suatu tuntutan yang sangat mendasar. (Masitoh, 2016: 56).

Pendidikan di lembaga Taman Kanak-Kanak (TK) ditujukan untuk memberikan rangsangan dan stimulus kepada anak agar memiliki kesiapan untuk meniti jenjang pendidikan selanjutnya. TK merupakan satuan pendidikan awal sebelum Sekolah Dasar (SD). Anisa & Ramadhan (2021: 70) berpendapat bahwa satuan pendidikan berfungsi untuk mengembangkan keterampilan anak didik, ilmu pengetahuan dan sikap anak sebagai bekal untuk menjalani setiap fase kehidupan yang akan dijalani di masa yang akan datang. Riswandi dkk (2022: 55) Sekolah sebagai satuan pendidikan adalah lembaga yang bertugas melaksanakan rangkaian proses pendidikan,

pengajaran, pembelajaran, pembimbingan, pelatihan dan pembinaan agar anak didik mencapai tingkat kedewasaan, kecerdasan dan keluwesan dalam masyarakat.

Banyak faktor penentu keberhasilan lembaga pendidikan yang ditandai dengan meningkatnya mutu dan kualitas sekolah dan mutu lulusan. Ideswal dkk (2020: 89) menyatakan bahwa guru sebagai pendidik merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan anak didik, kinerja guru yang maksimal akan menghasilkan anak didik dengan kemampuan yang optimal, lalu sarana dan prasarana juga mempengaruhi keberhasilan lembaga pendidikan, sarana dan prasarana serta fasilitas sekolah yang mendukung pembelajaran anak didik akan membantu anak didik belajar dengan baik dan menyenangkan. Selain itu, semua warga sekolah baik pihak yang berada didalam sekolah maupun pihak yang berada diluar sekolah juga menentukan keberhasilan lembaga pendidikan. Ummami dkk (2021: 101) menerangkan bahwa warga sekolah ini meliputi kepala sekolah, guru, peserta didik, tenaga kependidikan, pengawas sekolah, komite sekolah, orang tua siswa dan masyarakat sekitar. Selanjutnya, Mere (2021: 65) menambahkan bahwa salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan adalah manajemen sekolah. Masa Taman Kanak-kanak dalam hal ini dipandang sebagai masa anak usia 4 – 6 tahun. Pandangan para ahli pendidikan tentang anak cenderung berubah dari waktu ke waktu, dan berbeda satu sama lain sesuai dengan landasan teori yang digunakannya. Lidz (2012 ; 241) memandang anak sebagai makhluk yang sudah terbentuk

oleh bawaannya, dan ada yang memandang anak sebagai makhluk yang dibentuk oleh lingkungannya. Roopnaire & Johnson, (2019: 56) masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, serta merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia (*a noble and malleable phase of human life*), leh karenanya masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan, masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Secara mental anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui refleksi terhadap pengalamannya, anak memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menerima secara pasif dari orang lain, melainkan dengan cara membangunnya sendiri secara aktif melalui interaksi dengan lingkungannya. Dalyono (2012: 270) Anak yaitu makhluk belajar aktif yang dapat mengkreasi dan membangun pengetahuannya, anak usia Taman Kanak-kanak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya, anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar. Dari lingkungan anak membangun pengetahuan, dan rasa ingin tahu yang tinggi pada anak mendorong anak menemukan sesuatu yang baru bagi dirinya.

Moeslichatoen (2014: 43) menyatakan beberapa ciri pertumbuhan kejiwaan anak taman kanak-kanak sebagai berikut: (1) Kemampuan melayani kebutuhan fisik secara sederhana sudah mulai tumbuh. Anak pada masa ini sudah mulai dapat makan sendiri walaupun tidak rapih, dapat memakai baju sendiri walaupun membutuhkan waktu yang lama. (2) Mulai mengenal kehidupan sosial dan pola sosial yang berlaku yang wujudnya tampak, seperti: senang berkawan, sanggup mematuhi peraturan, mulai menyadari hak dan tanggungjawab, sanggup bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. (3) Mulai menyadari dirinya berbeda dengan anak lain yang mempunyai keinginan dan perasaan tertentu. (4) Masih tergantung pada orang lain dan memerlukan perlindungan dan kasih sayang orang lain. (5) Belum dapat membedakan antara yang nyata dengan khayal. (6) Mempunyai kesanggupan imitasi dan identifikasi kesibukan orang dewasa (dalam bentuk sederhana) di sekitarnya melalui kegiatan bermain. (7) Mulai menunjukkan kemampuan memecahkan persoalan dengan berpikir berdasarkan hal-hal konkret. (8) Mulai mampu menyesuaikan reaksi emosi terhadap kejadian yang dialami, sehingga anak dapat dilatih untuk menguasai dan mengarahkan ekspresi perasaan dalam bentuk yang lebih baik. (9) Dorongan untuk mengeksplorasi lingkungan fisik dan sosial mulai tumbuh dengan ditandai seringnya bertanya tentang segala sesuatu kepada orang di sekitarnya untuk memperoleh informasi atau pengalaman.

Dalam usia TK anak mulai berkelompok, belajar mengenal aturan dan bekerja sama dengan teman lain. Selain ciri-ciri di atas, anak usia sekitar 4-

5 tahun akan menunjukkan rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu, anak memiliki sikap berpetualang (*adventurousness*) yang kuat, anak akan banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya. Pada masa ini, anak juga menunjukkan minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-benda di sekitarnya, dorongan ini membuat anak senang ikut bepergian ke daerah-daerah dan anak akan sangat mengamati bila diminta untuk mencari sesuatu.

Hasanah (2016 : 68) Anak usia 4-5 tahun masih memerlukan aktivitas fisik yang banyak, kebutuhan anak untuk melakukan berbagai aktivitas sangat diperlukan baik untuk pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar, gerakan-gerak fisik ini tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan fisik saja, tetapi juga dapat berpengaruh positif terhadap penumbuhan rasa harga diri anak dan bahkan perkembangan kognisi, keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan-keterampilan motorik dapat membuat anak bangga akan dirinya. Bakhtiar (2015, p. 8) gerak dasar merupakan keterampilan yang melibatkan otak besar, kekuatan otot yang melibatkan lengan dan kaki yang digunakan untuk mencapai sebuah latihan atau tujuan gerakan, seperti melempar sebuah bola, melompat, meloncat, atau menjaga keseimbangan, gerak dasar dikenal juga sebagai motorik dasar, gerak dasar manusia secara umum terdiri atas tiga macam gerak, yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan manipulatif.

Hanif (2015:64) Gerak lokomotor adalah gerak memindah tubuh dari suatu tempat ketempat yang lain, sedangkan gerakan non lokomotor adalah aktifitas yang menggerakan anggota tubuh pada porosnya dan pelaku tidak berpindah tempat. Sejalan dengan perkembangan keterampilan fisiknya, anak usia sekitar lima tahun semakin berminat pada teman-temannya dan mulai menunjukkan hubungan dan kemampuan bekerja sama yang lebih erat dengan teman-temannya. Anak memilih teman berdasarkan kesamaan aktivitas dan kesenangan. Kualitas lain dari anak usia ini adalah kemampuannya untuk memahami pembicaraan dan pandangan orang lain yang semakin meningkat, sehingga keterampilan komunikasinya juga meningkat. Uce, (2017: 38) Berpendapat bahwa pendidikan di taman kanak-kanak, usia dini pada umunya juga disebut sebagai usia emas (*golden age*) sehingga merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, pada usia ini anak memiliki kemampuan dan semangat belajar yang luar biasa khususnya pada awal masa kanak-kanak, mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan, perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila mempunyai badan yang sehat, cukup gizi dan dididik secara baik dan benar.

Burhaein (2017: 82) Menjelaskan bahwa anak berkembang dari berbagai aspek yaitu perkembangan fisik, motorik, baik motorik kasar maupun halus, berkembang aspek kognitif, aspek sosial dan emosional, kemampuan melakukan gerakan dan tindakan fisik untuk seorang anak

terkait dengan rasa percaya diri dan pembentukan konsep diri. Kemampuan gerak dan aktivitas fisik pada pendidikan usia dini termasuk dalam aspek motorik kasar dan persepsi motorik, dalam memenuhi aspek persepsi motorik pada anak-anak maka sekolah memberikan pendidikan jasmani demi mengoptimalkan perkembangan persepsi motorik anak.

Widodo (2014: 32) Tujuan TK adalah meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacunya untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik, motorik, kognitif, bahasa, seni, dan kemandirian, semua dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya. Kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak ini dikemas dalam model belajar sambil bermain. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dalam rangka system pendidikan nasional, ruang lingkup tugasnya adalah melaksanakan pendidikan untuk anak usia 3-6 tahun. Anak pada usia TK akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani yang cepat dibandingkan dengan masa sesudahnya, pada masa tersebut sebagian besar kecerdasannya akan berkembang secara menyolok. Tujuan pendidikan TK antara lain adalah membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pasal 1.14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

2. Kurikulum di Taman Kanak-Kanak

Kurikulum yang sekarang berlaku dalam dunia pendidikan adalah kurikulum 2013 yang mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2013/2014.

Kurikulum ini adalah pengembangan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Melalui pelaksanaan Kurikulum 2013 pemerintah berharap mampu memberikan kemajuan dalam dunia pendidikan dan mampu menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dan penilaian autentik. Pelaksanaan Kurikulum 2013 sendiri telah diatur pemerintah dalam Permendikbud 81A Tahun 2013.

Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas pembelajaran serta berkontribusi pada masyarakat, bangsa dan negara yang mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi baik dari segi sikap, pengetahuan, maupun keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman, salah satu kunci sukses dari pengimplementasian Kurikulum 2013 adalah kreativitas guru, guru diharapkan mampu untuk kreatif dalam memberikan layanan dan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar, agar peserta didik mampu bereksplorasi membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dalam dirinya.

3. Karakteristik Anak Taman Kanak-Kanak

Batasan tentang masa anak cukup bervariasi. Dalam pandangan mutakhir yang lazim dianut di negara maju, istilah anak usia dini (*early childhood*) adalah anak yang berkisar antara usia 0–8 tahun. Taman Kanak-kanak, kelompok bermain (*play group*) dan anak masa sebelumnya (masa bayi). Masa Taman Kanak-kanak dalam hal ini dipandang sebagai masa anak usia

4–6 tahun. Pandangan para ahli pendidikan tentang anak cenderung berubah dari waktu ke waktu, dan berbeda satu sama lain sesuai dengan landasan teori yang digunakannya. Carol (2012,: 241) memandang anak sebagai makhluk yang sudah terbentuk oleh bawaannya, dan ada yang memandang anak sebagai makhluk yang dibentuk oleh lingkungannya. Anak sebagai miniatur orang dewasa, dan ada pula yang memandang anak sebagai individu yang berbeda total dari orang dewasa. Periode usia dini merupakan periode yang penting yang perlu mendapat penanganan sedini mungkin.

Masa-masa sensitif anak pada usia ini mencakup sensitif terhadap keteraturan lingkungan, mengeksplorasi lingkungan dengan lidah dan tangan, sensitif untuk berjalan, sensitif terhadap obyek-obyek kecil dan detail, serta terhadap aspek-aspek sosial kehidupan, memandang periode usia 4-6 tahun sebagai *fase sense of initiative*. Pada periode ini anak harus didorong untuk mengembangkan prakarsa, seperti kesenangan untuk mengajukan pertanyaan dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Jika anak tidak mendapat hambatan dari lingkungannya, maka anak akan mampu mengembangkan prakarsa, dan daya kreatifnya, serta hal-hal yang produktif dalam bidang yang disenanginya. Guru yang selalu menolong, memberi nasehat, dan membantu mengerjakan sesuatu padahal anak dapat melakukannya sendiri. Helms & Turner (2014: 64) dapat membuat anak tidak mendapatkan kesempatan untuk berbuat kesalahan atau belajar dari kesalahan itu. Pada fase ini terjamin tidaknya kesempatan untuk berprakarsa (dengan adanya kepercayaan dan kemandirian yang memungkinkannya

untuk berprakarsa), akan menumbuhkan kemampuan untuk berprakarsa. Sebaliknya kalau terlalu banyak dilarang dan ditegur, anak akan diliputi perasaan serba salah dan berdosa (*guilty*). Contoh yang dapat diamati sewaktu dimana anak mencoba untuk berprakarsa dapat disimak dalam contoh berikut ini. “Anita seorang anak berusia 4 tahun pada dasarnya cukup cerdas dan selalu ingin tahu tentang sesuatu, ketika ia membuka lemari es, ia melihat botol minumannya kosong, anita segera membawa botol tersebut ke dapur dan mencoba menuangkan air ke dalam botol namun airnya tumpah, ibunya melihat aktivitas anaknya dan memberi kesempatan untuk mencobanya, anita tidak putus asa dan mencoba lagi, sekarang anita menggunakan bantuan alat (corong) untuk menuangkan air tersebut ke dalam botol, dan akhirnya berhasil”.

Dari peristiwa di atas dapat difahami bahwa bila lingkungan mendukung proses berprakarsa, maka anak dapat melaksanakan dan membuktikan prakarsanya dengan senang hati. Sebaliknya, bila lingkungan tidak memberikan dukungan maka prakarsa itu tidak dapat terwujud dan cenderung membuat anak tidak mau mencobanya lagi.

Froebel & Johnson (2019: 56) masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, serta merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia (*a noble and malleable phase of human life*). Oleh karenanya masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah

terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Froebel menyatakan jika orang dewasa mampu menyediakan suatu “taman” yang dirancang sesuai dengan potensi dan bawaan anak, maka anak akan berkembang secara wajar. Montessori menganggap bahwa pendidikan adalah suatu upaya membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar kegiatan mengajar, spirit kemanusiaan berkembang melalui interaksi dengan lingkungannya. Montessori juga menyatakan bahwa secara bawaan anak sudah memiliki suatu pola perkembangan psikis.

Pola perkembangan psikis ini merupakan embrio spiritual yang akan mengarahkan perkembangan psikis anak. Pola perkembangan psikis ini tidak teramat pada saat lahir, namun akan terungkap melalui proses perkembangan yang dijalani anak. Selain dari itu, anak juga memiliki motif yang kuat ke arah pembentukan diri (*self-construction*), dan dengan dorongan ini anak secara spontan berupaya mengembangkan dan membentuk dirinya melalui pemahaman terhadap lingkungannya.

Pengembangan pola perkembangan psikis perlu dilakukan sejak kecil melalui pengalaman-pengalaman interaksional pendidikan, kondisi yang diperlukan untuk perkembangan ini adalah pertama, adanya interaksi yang terpadu antara anak dengan lingkungannya (baik benda maupun orang), dan kedua, adanya kebebasan bagi anak. Selain konsep pembentukan diri (*self-construction*), perkembangan anak terdapat masa-masa sensitif, yaitu suatu masa yang ditandai dengan begitu tertariknya anak terhadap suatu objek

atau karakteristik tertentu dan cenderung mengabaikan objek-objek yang lain. Dalam jiwa anak terdapat jiwa penyerap (*absorbent mind*) yaitu gejala psikis yang memungkinkan anak membangun pengetahuannya dengan cara menyerap sesuatu dari lingkungannya dan menggabungkan pengetahuan yang diperolehnya secara langsung ke dalam kehidupan psikisnya. Pandangan konstruktivis yang dimotori Jean dan Lev (2000: 99) anak bersifat aktif dan memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya. Secara mental anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui refleksi terhadap pengalamannya.

Anak memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menerima secara pasif dari orang lain, melainkan dengan cara membangunnya sendiri secara aktif melalui interaksi dengan lingkungannya. Dalyono (2012 : 270) anak adalah makhluk belajar aktif yang dapat mengkreasi dan membangun pengetahuannya, anak usia Taman kanak-kanak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar. Dari lingkungan anak membangun pengetahuan, dan rasa ingin tahu yang tinggi pada anak mendorong anak menemukan sesuatu yang baru bagi dirinya. Ciri khas anak masa kanak-kanak sebagai berikut: (1) Bersifat egosentrис, Seorang anak yang egosentrис memandang dunia luar

dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Anak sangat terpengaruh oleh akalnya yang masih sederhana sehingga tidak mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain, anak belum memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan atau pikiran orang lain. Anak sangat terikat pada dirinya sendiri dan menganggap bahwa pribadinya adalah satu dan terpadu erat dengan lingkungannya dan anak belum mampu memisahkan dirinya dari lingkungannya.

Sikap egosentris yang naif ini bersifat temporer atau sementara, dan senantiasa dialami oleh setiap anak dalam proses perkembangannya. Anak belum dapat memahami bahwa suatu peristiwa tertentu bagi orang lain mempunyai arti yang berbeda, yang lain dengan pengertian anak tersebut. Contoh sikap egosentris pada anak dapat disimak dalam ilustrasi berikut: “Deni anak berusia 3 tahun bermain bola dengan temannya yang seusia. Satu waktu mereka berebut bola dan saling memukul, akhirnya temannya menangis. Hal ini terjadi karena Deni tidak mau memberikan mainan tersebut pada temannya. Ibunya mencoba menengahi sikap Deni dengan memberi mainan bola lainnya, dengan harapan mereka bermain sendiri-sendiri. Tapi ternyata Deni malah menangis dan menginginkan dua bola itu dimainkannya sendiri”. Dari ilustrasi di atas, tampak bahwa anak seusia Deni masih memandang segala sesuatu dari pikiran dan keinginan dirinya, ia belum tahu bahwa orang lain memiliki pandangan dan keinginan yang

berbeda, yang ia tahu bahwa keinginannya harus terpenuhi. (2) Relasi sosial yang primitive. Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egosentrис. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara keadaan dirinya dengan keadaan lingkungan sosial sekitarnya. Artinya anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya.

Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda dan peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Dengan kata lain anak membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri. Relasi sosial anak dengan lingkungannya masih sangat longgar, hal ini disebabkan karena anak belum dapat menghayati kedudukan diri sendiri dalam lingkungannya. Anak belum sadar dan mengerti adanya orang lain dan benda lain di luar dirinya yang sifatnya berbeda dengan dia. Anak berkeyakinan bahwa orang lain menghayati dan merasakan suatu peristiwa sama halnya dengan penghayatannya sendiri. Ilustrasi tentang relasi sosial anak nampak dalam contoh berikut ini “Ani belajar di taman kanak-kanak kelompok A. Setiap hari Ani membawa bekal makanan. Satu waktu teman sebelah Ani menangis karena tidak membawa bekal makanan, tapi Ani dengan enaknya memakan bekalnya dan tidak mempedulikan bahwa teman di sampingnya tidak membawa bekal makanan. Guru melihat kondisi itu, akhirnya mengajak anak-anak untuk mau membagi bekal makanannya kepada teman yang tidak membawa bekal”. Dari ilustrasi di atas dapat difahami bahwa pada dasarnya anak belum memiliki pemahaman bahwa

orang lain berbeda dengan dirinya. Anak masih menganggap bahwa orang lain sama dengan dirinya. Pada masa ini anak perlu diajari bagaimana memahami kondisi orang lain dan mau berbagi dengan orang lain. (3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan. Dunia lahiriah dan batiniah anak belum dapat dipisahkan, anak belum dapat membedakan keduanya. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan, dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun bahasanya. Anak tidak dapat berbohong atau bertingkah laku pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka.

Ciri pertumbuhan kejiwaan anak taman kanak-kanak sebagai berikut:

- (a) Kemampuan melayani kebutuhan fisik secara sederhana sudah mulai tumbuh. Anak pada masa ini sudah mulai dapat makan sendiri walaupun tidak rapih, dapat memakai baju sendiri walaupun membutuhkan waktu yang lama. (b) Mulai mengenal kehidupan sosial dan pola sosial yang berlaku yang wujudnya tampak, seperti: senang berkawan, sanggup mematuhi peraturan, mulai menyadari hak dan tanggungjawab, sanggup bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. (c) Mulai menyadari dirinya berbeda dengan anak lain yang mempunyai keinginan dan perasaan tertentu. (4) Masih tergantung pada orang lain dan memerlukan perlindungan dan kasih sayang orang lain. (5) Belum dapat membedakan antara yang nyata dengan khayal. (6) Mempunyai kesanggupan imitasi dan identifikasi kesibukan orang dewasa (dalam bentuk sederhana) di sekitarnya melalui

kegiatan bermain. (7) Mulai menunjukkan kemampuan memecahkan persoalan dengan berpikir berdasarkan hal-hal konkret. (8) Mulai mampu menyesuaikan reaksi emosi terhadap kejadian yang dialami, sehingga anak dapat dilatih untuk menguasai dan mengarahkan ekspresi perasaan dalam bentuk yang lebih baik. (9) Dorongan untuk mengeksplorasi lingkungan fisik dan sosial mulai tumbuh dengan ditandai seringnya bertanya tentang segala sesuatu kepada orang di sekitarnya untuk memperoleh informasi atau pengalaman (Ernawulan Syaodih, 2012: 71)

Dalam usia TK anak mulai berkelompok, belajar mengenal aturan dan bekerja sama dengan teman lain. Selain ciri-ciri di atas, anak usia sekitar 4-5 tahun akan menunjukkan rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Anak memiliki sikap berpetualang (*adventurousness*) yang kuat. Anak akan banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya. Pada masa ini, anak juga menunjukkan minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-benda di sekitarnya, dorongan ini membuat anak senang ikut bepergian ke daerah-daerah dan anak akan sangat mengamati bila diminta untuk mencari sesuatu. Anak usia 4-5 tahun masih memerlukan aktivitas fisik yang banyak. Gerakan-gerak fisik ini tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan fisik saja, tetapi juga dapat berpengaruh positif terhadap penumbuhan rasa harga diri anak dan bahkan perkembangan kognisi. Keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan-keterampilan motorik dapat membuat anak bangga akan

dirinya. Misalnya anak diminta untuk berjalan di atas papan titian. Aktivitas itu membutuhkan kemampuan keseimbangan dan kekuatan fisik, keselarasan gerakan, keberanian, kemampuan melihat posisi papan dan ketepatan menempatkan kaki (langkah) dan kestabilan emosi. Jika anak mampu melewati papan titian itu dengan baik, maka pada diri anak selain berkembang kemampuan fisiknya juga menumbuhkan kepercayaan pada dirinya serta berkembang kemampuan kognisinya.

Aktivitas fisik yang banyak pada anak mendorong anak belajar keseimbangan, keberanian, dan keselarasan gerakan. Sejalan dengan perkembangan keterampilan fisiknya, anak usia sekitar lima tahun semakin berminat pada teman-temannya dan mulai menunjukkan hubungan dan kemampuan bekerja sama yang lebih erat dengan teman-temannya. Anak memilih teman berdasarkan kesamaan aktivitas dan kesenangan. Kualitas lain dari anak usia ini adalah kemampuannya untuk memahami pembicaraan dan pandangan orang lain yang semakin meningkat, sehingga keterampilan komunikasinya juga meningkat.

4. Aktivitas Fisik Taman Kanak-Kanak

Perkembangan zaman modern seperti saat ini sudah memberikan banyak kemudahan bagi setiap individu dalam melakukan berbagai aktivitas baik itu dalam perkerjaan atau kegiatan sehari-hari. Aktivitas fisik untuk di jaman modern juga sudah mulai berkembang sesuai dengan kebutuhan masing-masing orang, terutama untuk anak-anak. Aktivitas fisik adalah kebutuhan setiap orang, termasuk anak-anak, hal ini harus benar-benar dipahami oleh para orangtua. Olahraga penting dikenalkan pada anak sejak dini, mengingat

anak-anak masih dalam proses pertumbuhan orang tua harus bisa memahami berbagai aspek yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Olahraga atau aktivitas fisik tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan fisik anak saja namun olahraga juga memiliki manfaat untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak, kemampuan belajar dan berlatih, meningkatkan kesehatan mental dan psikologis, membantu anak bersosialisasi pada lingkungan dan membantu anak mengurangi stres. Pada masa ini, olahraga diperlukan untuk memperkuat kemampuan motorik kasar pada anak. Selanjutnya, aktivitas fisik melatih fungsi dan kemampuan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, keseimbangan, dan ritme gerak fisik. Perkembangan motorik anak sangat penting untuk diperhatikan karena sesuai dengan karakteristik anak yaitu bermain sehingga dibutuhkan keterampilan motorik yang baik guna menunjang aktivitas sehari-hari anak. Widiyastuti (2014: 36) Konsep pembelajaran gerak merupakan dasar bagi pelaksanaan proses pembelajaran dan pelatihan gerak atau keterampilan gerak, olahraga yang baik perlu di tunjang pula dengan asupan gizi yang baik karena gizi yang baik dan seimbang juga akan mempengaruhi pertumbuhan anak-anak selain berolahraga, antara asupan gizi dan aktivitas fisik harus seimbang agar pertumbuhan anak dapat tercapai maksimal dengan baik pula.

Maka dari itu penting bagi orang tua memperhatikan pola makan dan aktivitas fisik anak-anak untuk menunjang pertumbuhan yang baik.

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh menjadi lebih kompleks dan kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara, bahasa serta sosialisasi dan kemandirian, ini sesuai dengan isi peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor 66 tahun 2014 pasal 1 ayat 6 (Permenkes, 2014). Perkembangan anak merupakan bagian mendasar dari perkembangan manusia, proses yang aktif dan unik untuk setiap anak, terjadi secara berkelanjutan dan terjadi perubahan kemampuan motorik, psikososial, kognitif dan bahasa yang semakin kompleks dalam fungsi kehidupan sehari-hari, pertambahan kemampuan dalam struktur dan fungsi ini terjadi dalam pola yang teratur dan dapat diprediksi (Nursasmita, 2022)

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak diantaranya faktor biologis seperti gizi, faktor lingkungan fisik seperti sanitasi, faktor psikososial seperti stimulasi, kelompok sebaya, sekolah, serta faktor keluarga dan adat istiadat seperti pekerjaan/pendapatan keluarga, pendidikan ayah/ibu, pola asuh dan lain-lain Soetjiningsih (2013: 65). Salah satu faktor yang penting adalah pemberian stimulasi dini, ini sejalan dengan pendapat seorang tokoh pendidikan anak yang juga menyatakan bahwa masa keemasan pada manusia terjadi pada rentang usia lahir sampai seseorang anak berusia enam tahun, pada masa ini anak mulai sensitif dalam menerima rangsangan, sehingga mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungan dan berbagai upaya pendidikan, sehingga stimulasi sangat penting untuk perkembangan pada masa ini Uce (2017: 49).

5. Gerak Lokomotor

Dini (2022: 110) Gerak lokomotor merupakan sebuah gerak tubuh dengan posisi berpindah-pindah dari satu posisi tempat ke posisi lain yang terdiri dari gerakan-gerakan dasar, jadi pada suatu gerak individu ini kemudian diharuskan mampu memindahkan tubuh dari posisi A ke posisi B atau ke posisi C. Saat berpindah sendiri tubuh akan terangkat kemudian diproyeksikan ke atas untuk menuju ke posisi kedua. Hendra & Putra (2019: 89) Pada dasarnya gerak dasar lokomotor merupakan sebuah gerakan domain dari gerak dasar fundamental atau *fundamental basic movement*, dalam suatu keterampilan lokomotor kemudian dapat didefinisikan sebagai keterampilan yang sifatnya berpindah individu dari satu tempat ke tempat lain, sebagian besar keterampilan lokomotor sendiri berkembang dari hasil dari tingkat kematangan tertentu, namun pengalaman dan latihan juga penting dalam mencapai kecakapan yang matang.

Dalam sebuah keterampilan lokomotor misalnya gerak mencongklang, gerak meluncur, gerak berlari cepat, dan gerak melompat yang mungkin lebih sulit dilakukan karena hal tersebut merupakan kombinasi dari pola-pola gerak dasar lain. Sebuah keterampilan lokomotor berbentuk dasar atau landasan koordinasi gerak kasar atau gross skill yang pada dasarnya melibatkan banyak gerak otot-otot besar. Gerakan-gerakan lokomotor juga sebagai gerakan-gerakan yang pergi ke mana saja. Para ahli juga mendefinisikan gerakan lokomotor sebagai salah satu gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat dari tempat yang satu ke tempat yang lain atau ke berbagai ruang tempat, sehingga dalam bahasa Inggris disebut juga dengan Traveling. Hal ini

tentunya merupakan kebalikan dari gerakan non-lokomotor, yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Saripudin (2019: 80) Sebuah gerakan lokomotor juga merupakan salah satu dasar bagi perkembangan koordinasi gerakan yang pada umumnya melibatkan seperti otot-otot besar, pertumbuhan otot, daya tahan dan stamina atau tenaga, gerak lokomotor sebagai sebuah gerak dari seluruh tubuh untuk melalui ruang atau jarak tertentu, gerakan ini juga akan membuat seseorang berpindah dari satu tempat ke tempat lain, banyak kegiatan yang dapat dilakukan dengan gerak lokomotor ini.

Gerak dasar lokomotor merupakan dasar macam-macam keterampilan yang sangat perlu adanya bimbingan, latihan dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan baik dan benar (Suharnoko, 2018: 12). Sebagian gerak dasar lokomotor berkembang sebagai hasil dari beberapa tahap, proses terbentuknya gerak tidak terjadi secara otomatis, tetapi merupakan akumulasi dari proses belajar dan berlatih, yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-berulang yang disertai dengan kesadaran gerakan yang dilakukan.

Keterampilan gerak lokomotor terdiri dari:

- a. Berjalan, contoh gerak lokomotor yang pertama adalah gerakan berjalan.

Berjalan sebagai gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain.

- b. Berlari juga termasuk dalam gerak lokomotor. Berlari sebagai salah satu gerakan memindahkan tubuh dari tempat satu ke tempat lainnya dengan teknik pergantian langkah dalam keadaan tubuh melayang di udara.
- c. Berjingkak: selain berlari, contoh gerak lokomotor lain adalah gerak berjingkak atau gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan satu kaki untuk mendarat dan bertumpu.
- d. Meloncat: contoh gerak lokomotor lainnya adalah meloncat. Gerakan meloncat sebagai salah satu jenis gerak keterampilan memproyeksikan tubuh dan melibatkan gerakan mendarat dan menolak dengan menggunakan kedua kaki.
- e. Melompat adalah gerakan menolak dan menyerap kekuatan dengan mendarat menggunakan satu kaki. Gerakan ini membutuhkan kekuatan otot, koordinasi tubuh, dan keseimbangan dinamis.
- f. Menderap: selain meloncat, contoh gerak lokomotor lainnya adalah menderap. Gerakan ini sering disebut dengan mencongklang. Menderap sebagai aktivitas gerak berjalan yang dipadukan dengan lompat (*leaping*). Arah menderap juga dapat ke belakang maupun ke depan. Gerakan ini sendiri dilakukan dengan dua kaki.
- g. Merayap: contoh gerak lokomotor selanjutnya adalah Gerakan merayap. Gerakan merayap sendiri dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari tempat A ke tempat B atau B ke A dengan posisi tubuh telungkup di atas permukaan.

- h. Memanjang: selain merayap, contoh gerak lokomotor selanjutnya adalah memanjang sebagai gerakan memindahkan tubuh ke atas dan ke bawah dengan menggunakan kedua tangan dan kaki. Anggota tubuh bagian atas sendiri bertugas menjaga tubuh agar tidak terjatuh.
- i. Leaping: contoh gerak lokomotor selanjutnya adalah leaping. Leaping sendiri dapat diartikan sebagai gerakan split di udara dengan memanjangkan suatu langkah untuk mencapai perpindahan yang cukup jauh. Biasanya gerakan ini juga dipadukan dengan gerakan berlari.
- j. Sliding: selain leaping, terdapat juga gerak lokomotor yang disebut sliding. Slidding merupakan gerakan melompat ke samping kanan atau kiri dengan satu kaki selalu berada di depan, dari posisi kedua kaki terbuka lebar.
- k. Skipping: contoh gerak lokomotor yang terakhir adalah skipping yang dapat diartikan sebagai gerakan yang berasal dari paduan gerakan berjalan dan gerakan jingkat secara bergantian. Satu kali berjalan, satu kali berjingkat dan seterusnya.
- l. Rolling: contoh gerak lokomotor yang terakhir diantaranya rolling atau mengguling. Dalam pengertian sederhana, rolling merupakan gerak berputar tanpa berhenti di sepanjang permukaan. Gerakan ini juga dapat dilakukan dengan arah ke depan dan ke belakang, atau ke samping (Aditya Mardiyastuti, 2022: 76)

Melakukan gerak lokomotor juga akan membantu membuat anak-anak menyadari tentang tubuh. Selain itu gerak ini juga akan membantu melatih kelincahan serta ketangkasan dalam bergerak, gerak lokomotor ini juga

merupakan gerakan dasar yang dapat dilakukan oleh manusia, melatih gerakan lokomotor ini juga dapat membantu melatih kekuatan serta keseimbangan tubuh, gerakan ini juga akan menjadi gerakan dasar dalam beragam jenis olahraga dan permainan. Karenanya, gerakan ini pun akan menyehatkan tubuh.

Manfaat Gerakan Lokomotor sendiri mengembangkan sebuah kesadaran yang berkaitan dengan sebuah keberadaan tubuh dalam ruang. Para ahli biasanya menyebutnya sebagai kesadaran persepsi motorik yang terdiri dari: Kesadaran tubuh sendiri, Kesadaran akan suatu hubungan ruang (spasial), Kesadaran konsep arah dan Kesadaran visual dan pendengaran dari Sejak usia dini, kesadaran ini juga akan terlihat pada seorang anak-anak ketika meniru gerakan gurunya atau meniru anak-anak yang lainnya.

6. Gerak Manipulatif

Gerak manipulatif merupakan kemampuan gerak seseorang yang dilakukan dengan menggunakan objek atau alat. Gerak manipulatif menjadi salah satu keterampilan gerak kompleks yang dilakukan anak ketika dalam masa perkembangan. Gerak manipulatif berkaitan dengan benda di luar diri manusia yang harus dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu keterampilan.

Salah satu gerak dasar yang perlu dikembangkan untuk anak usia dini adalah gerak dasar manipulatif. Bentuk-bentuk gerak pada manipulatif lebih banyak menggunakan tangan dan kaki, dalam keterampilan manipulatif yaitu kekuatan individu dalam melaksanakan aktivitas dengan merekayasa objek. Macam-macam gerak manipulatif adalah gerakan menerima (menangkap) dan gerakan mendorong (melempar, menendang, memukul) (Yasbiati dkk, 2017, hlm. 35).

Kemampuan keterampilan gerak dasar manipulatif untuk anak akan berkembang secara optimal jika diberi rangsangan yang baik secara maksimal (Nawang, 2012: 44). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak untuk melihat seberapa besar kemampuan gerak dasar manipulatif banyak digunakan orangtua maupun guru melalui permainan-permainan yang dapat menstimulus atau merangsang perkembangan gerak dasar manipulatif anak.

Bermain bagi anak merupakan sarana anak untuk mengenal lingkungan khususnya untuk anak usia dini dan membentuk kebutuhan anak dari yang paling mendasar hingga yang paling penting. Bermain bagi anak tidak hanya dilakukan karena menyenangkan saja, akan tetapi bermain merupakan kegiatan untuk memperoleh sebuah tujuan yaitu untuk memaksimalkan seluruh aspek perkembangan (Pratiwi, 2017: 80). Untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif sangat banyak, salah satunya adalah bisa dengan cara memberikan anak permainan-permainan yang dimodifikasi yang dapat dimaknai dengan perubahan di dalam permainan dan menjadikan teknik permainan yang baku menjadi sederhana sesuai kebutuhan anak yang dapat menstimulus kemampuan manipulatif anak.

Keterampilan manipulatif adalah keterampilan yang berkaitan dengan memanipulasi objek yang melibatkan tangan dan kaki, bentuk gerak manipulatif terdiri dari gerakan mendorong dan gerakan menerima objek. Perkembangan manipulatif sudah mulai mencirikan sejak anak usia 12 bulan yaitu pada keterampilan menendang bola. Seiring dengan berjalannya pertumbuhan anak, pada usia 2-4 tahun anak sudah memulai menguasai

keterampilan manipulatif yang lain seperti menangkap bola, melempar bola, dan memukul bola (Agustin, 2008, hlm. 11).

Gerak manipulatif memiliki beragam variasi gerakan. Berikut jenis-jenis gerak manipulatif yang dilansir laman *Sportstars.id*.

- a. Memukul: Gerakan memukul dilakukan dapat dilakukan dengan satu atau dua tangan. Bahkan, gerakan ini dapat juga dilakukan dengan alat.
- b. Melempar: Gerakan ini dapat diperlakukan dengan melemparkan suatu objek dengan satu atau dua tangan.
- c. Menggiring: mengantarkan (membawa) ke suatu tempat, Gerakan menggiring membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Hal ini disebabkan karena fungsinya, yakni untuk memindahkan benda baik dari kaki ataupun tangan.
- d. Menendang: Ketika melakukan gerak menendang dibutuhkan koordinasi yang baik antara mata dengan kaki, jika koordinasi berjalan dengan baik maka akan memberikan pengaruh terhadap titik tuju.
- e. Menangkap: Gerakan ini biasanya dilakukan dengan menggunakan satu atau dua tangan. Fungsinya cukup sederhana, yakni menangkap suatu objek.

7. Permainan Ular Naga

Permainan ular naga ini termasuk permainan tradisional. Sujarno dkk (2013: 45) permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Lebih lanjut Sujarno dkk juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak, misalnya nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan, keseimbangan, kegesitan (keterampilan

motorik), kreativitas dan kemampuan menjalin kerjasama dengan orang lain.

Wijayanti (2018: 71) Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak yang berasal dari budaya Indonesia, permainan ini dimainkan oleh anak-anak secara bersamaan, berkelompok, bekerjasama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan, tidak semua jenis permainan tradisional bisa dimainkan anak semua usia. Nopilayanti, Wiyasa, dan Negara, (2016: 82) Permainan tradisional ialah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya, sebagai aktivitas budaya, permainan itu mengandung sumber dan media informasi yang dapat mewarnai dan dapat memperkaya kebudayaan nasional maupun daerah, serta memperkuat nilai-nilai budaya yang dapat merangsang kearah pembaharuan yang kreatif.

Permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak memberikan peran untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya, seperti gerak motorik kasar, motorik halus, Bahasa, kreativitas, serta emosi. Interaksi yang muncul pada saat permainan berlangsung secara tidak di sadari anak-anak mampu mengembangkan banyak aspek perkembangan diantaranya Bahasa dimana anak saling berkomunikasi verbal antara satu dan lainnya.

Suryati (2016: 44) Permainan ular naga adalah bentuk permainan sosial yang membutuhkan interaksi dan kerjasama antar anak, biasanya ini dilakukan oleh 8 anak atau lebih, permainan ini menjadikan anak untuk berperan dan memberi serta menerima secara bergantian, jika seseorang tidak memainkan peran tersebut, maka permainan fisik tidak dapat berjalan. Ilahi (2021: 79) Ular

Naga adalah salah satu permainan berkelompok yang biasa dilakukan anak-anak hampir seluruh Indonesia, yang dilakukan diluar rumah pada waktu senggang, tempat bermainnya di lapangan atau halaman rumah yang luas. Suryanti (2016: 33) Permainan ular naga adalah permainan tradisional yang sangat menyenangkan, sebuah permainan akan sangat terasa mengasyikkan jika dimainkan dengan saling bernyanyi dan tertawa, apalagi instrumen permainan ini sangatlah mudah, hanya dengan mengumpulkan beberapa anak-anak untuk dijadikan sebagai ular naga. Permainan ini juga sangat mudah, sebelum bermain anak-anak mencari lapangan atau halaman yang sedikit luas untuk tempat arena naga dan anggotanya.

Dari beberapa teori di atas dapat di simpulkan bahwa permainan ular naga adalah dapat mengajarkan anak bersosialisasi dengan teman sepermainan mereka. Dari sosialisasi dan interaksi dengan teman ketika bermain anak-anak belajar mengenai kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, keberanian cara berkomunikasi, dan mengenal aturan-aturan.

a. Manfaat Permainan Ular Naga

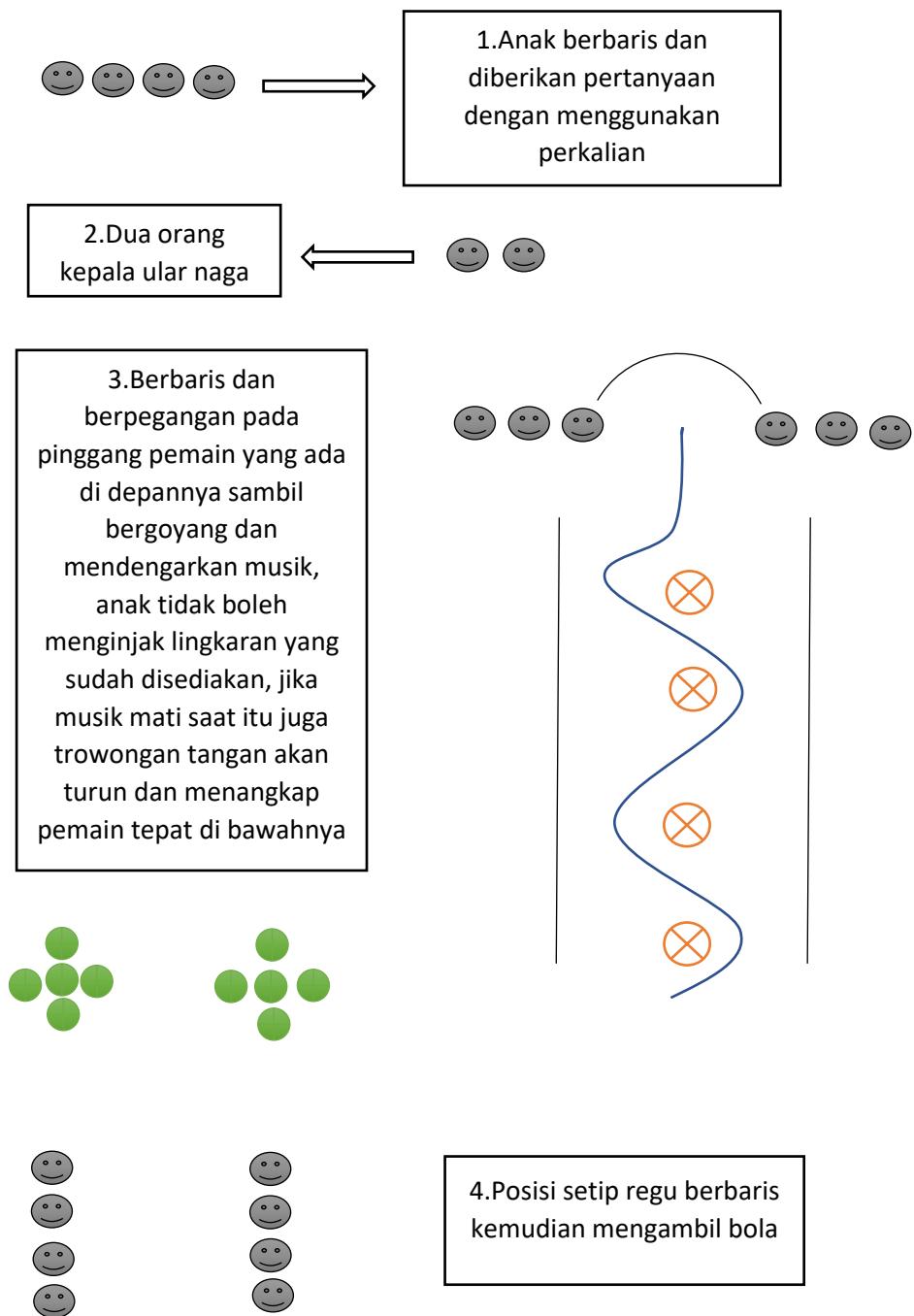
Permainan tradisional ular naga ini sangat bermanfaat untuk melatih sosial emosional anak karena dalam permainan ini banyak aktivitas sosialisasi yang dilakukan sehingga anak dituntut untuk aktif dalam melakukannya, permainan ular naga juga mengajarkan anak mengutamakan *partnership*, karena dalam permainan ular naga aini anak berintraksi dengan teman sebaya, dan bermanfaat untuk fisik motorik anak usia dini.

Amelia dan Helmidar, 2022 banyak sekali manfaat dari permainan ular naga, berikut adalah beberapa manfaat positif yang dapat kita ambil khususnya bagi anak-anak yaitu; Mempererat pertemanan, belajar berbagi dan belajar mempertahankan teman kita, belajar menjadi pemimpin yang baik, terlatih emosional dan kecakapannya dalam berkomunikasi, permainan ini juga mendidik anak tentang arti kebersamaan dan menghargai orang lain tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang di peroleh pada saat bermain, membuat fisik menjadi sehat karena menggerakkan anggota tubuh.

Adapun manfaat khusus permainan ular naga menurut Achroni (2012: 30) adalah:

- 1) Memberikan kegembiraan kepada anak saat bermain permainan ular naga
- 2) Mengajarkan anak kerja
- 3) asama dengan tim, kelompok, kebersamaan, dan kesetia kawanan
- 4) Mengajarkan semangat pantang menyerah untuk meraih kemenangan
- 5) Mengajarkan kecerdasaan musical anak karena permainan ini dimainkan sekaligus sambil bernyanyi
- 6) Mengajarkan toleransi dan mengormati pilihan orang lain karena dalam permainan ini pemain memiliki hak untuk memilih akan bergabung didalam kelompok mana, dan pemain-pemain yang lain harus menerima pilihanya
- 7) Sebagai media bagi anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman lain dan lingkungan sekitar.

b. Langkah-langkah permainan ular naga



Gambar 1
Langkah-langkah Permainan Ular Naga

Berdasarkan gambar diatas, ada 4 draf rancangan model permainan tradisional ular naga, sebagai berikut:

- 1) Draf 1: Anak berbaris dan diberikan pertanyaan dengan menggunakan perkalian untuk menentukan dua orang yang akan menjadi kepala ular naga
- 2) Draf 2: Dua orang kepala ular menyatukan kedua tangannya satu sama lain sehingga membentuk trowongan
- 3) Draf 3: Pemain yang lain berbaris dan berpegangan pada pinggang pemain yang ada di depannya sambil bergoyang dan mendengarkan musik yang sedang diputar sehingga anak tidak boleh menginjak lingkaran yang sudah disediakan
Barisan pemain masuk ke dalam trowongan tangan dan mengelilingi kedua penjaga trowongan secara bergantian
Jika musik mati saat itu juga trowongan tangan akan turun dan menangkap pemain tepat di bawahnya
Pemain yang tertangkap sudah di tentukan bergabung dengan penjaga terowongan sebelah kiri atau kanan kemudian membentuk barisan baru di belakang kepala ular naga
Permainan pun dilanjutkan hingga seluruh pemain tertangkap
- 4) Draf 4: Setelah semua pemain tertangkap posisi setip regu berbaris kemudian mengambil bola secepat-cepatnya dengan posisi tangan berpegangan pada pinggang pemain yang ada di depannya sehingga tidak boleh lepas

Regu yang memperoleh bola terbanyak dengan waktu tujuh menit maka regu tersebut pemenangnya

- c. Fasilitas dan peralatan yang digunakan adalah
 - 1) Sound System
 - 2) Kabel audio
 - 3) Laptop/hp
 - 4) Musik anak-anak
 - 5) Bola anak warna-warni
 - 6) Air botol aqua
 - 7) Kapur tulis

B. Kajian Penelitian yang Relevan

- 1. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini oleh Dadan Suryana (2022) yang berjudul “Pengembangan permainan ular naga modifikasi untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak kelompok B di Taman Kanak-kanak” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan permainan ular naga modifikasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak serta untuk mengetahui efektifitas pengembangan permainan ular naga modifikasi dalam meningkatkan penguasaan kosa kata pada anak usia dini kelompok B di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *research and development* (penelitian pengembangan) dan desain penelitian menggunakan one-group pretest-posttest desaign. Subjek yang digunakan yaitu 3 TK, dengan 1 TK sebagai uji coba produk dan 2 TK sebagai uji coba pemakaian. Hasil analisis data tentang penguasaan kosakata dalam

memecahkan masalah saat observasi awal (pretest) menggunakan permainan ular naga modifikasi diperoleh nilai rata-rata hasil pretest 8,67 di TK Khadijah Pandegiling dan 8,4 di TK Putera Harapan dengan hasil rata-rata posttest 13,75 di TK Khadijah Pandegiling dan 12 di TK Putera Harapan. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh t hitung = 0 lebih kecil dari t tabel = 14 untuk TK Khadijah Pandegiling serta t tabel = 52 untuk TK Putera Harapan. Hasil pengambilan keputusannya yaitu: Ha diterima karena t hitung < t tabel ($0 < 14$) dan ($0 < 52$). Hal tersebut membuktikan bahwa permainan ular naga modifikasi dapat meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan pada kelompok B di Taman Kanak-kanak. Melalui pembuktian tersebut maka permainan ular naga modifikasi dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada kelompok B di taman Kanak-kanak.

2. Thesis dari Hidayah Rahma (2018) yang berjudul “Upaya meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional kelompok B di RA Al-Mukhlisin Darma Bakti” Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama dua siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: Pada saat sebelum diterapkan permainan tradisional dari 12 orang anak di Kelompok B terdapat 12 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dengan nilai rata-rata 9,1. Peningkatan motorik kasar anak pada siklus I terdapat 2 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 8,33%, yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 9 orang anak 37,5%, sedangkan

anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 1 orang anak 8,33%. pada Siklus II dari 12 orang anak terdapat 11 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 45,83% dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 1 orang anak 4,176% pada siklus ini kemampuan motorik kasar anak sudah tercapai yaitu sebesar 86% dan pada pelaksanaan permainan tradisional berjalan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan indikator perkembangan.

3. Jurnal Elementary oleh Hasbi (2014) dengan judul ‘’Pengembangan model pembelajaran motorik dengan modifikasi permainan tradisional untuk sekolah dasar kelas atas’’ penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran motorik dengan menggunakan modifikasi permainan tradisional untuk anak sekolah dasar kelas atas yang baik, efektif dan menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (education research and development (R & D) yang mengadaptasi penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983, p.775) yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan informasi; (3) desain produk (draft model); (4) validasi ahli dan revisi; (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi; (6) uji coba lapangan skala besar dan revisi; (7) pembuatan produk final, revisi uji coba skala kecil pada 27 siswa kelas IV di SD Negeri Catur Tuggal Sleman; (8) uji coba produk skala besar pada 40 siswa kelas IV dan kelas V SD Kanisius Baciro, Sleman; (9) revisi produk dan, (10) deseminasi dan implementasi pengembangan model pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa model

pembelajaran motorik dengan modifikasi permainan tradisional untuk sekolah dasar kelas atas direspon baik dan efektif. Hal ini dibuktikan dengan persentase pada setiap data kuantitatif di atas 70% pada skala besar. Respon peserta didik menghasilkan respon positif dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. Jurnal pengabdian kepada masyarakat oleh Wiwit Mulyani (2018), dengan judul “ Peran Aktivitas Bermain Ular-Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *Treatment by Subjects Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, sampel dalam penelitian ini berjumlah 24 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t satu sampel untuk melihat perbedaan perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah aktivitas bermain ular naga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara aktivitas bermain ular-naga dengan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Terbukti bahwa terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah mendapatkan permainan ular-naga. Hasil ini berarti bahwa aktivitas bermain ular-naga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
5. Jurnal pendidikan tambuhsai oleh Dwi Imam Evendi (2015). Dengan judul “Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan fisik

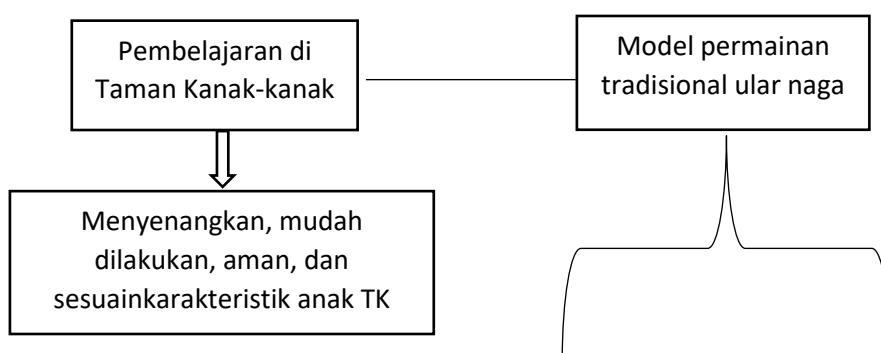
motoik anak usia dini” Penelitian ini adalah penelitian kualitatif jenis etnografi, data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kualitatif, Sesuai dengan pendekatan penelitian yang dipilih, maka analisis yang digunakan adalah analisis research and development yang dimulai dari tahap observasi/pengamatan awal terhadap kondisi tentang objek penelitian secara umum melalui temuan dan fakta-fakta yang dideskripsikan dengan bentuk sajian data, yang selanjutnya dianalisis (interpretasi) secara kualitatif. Dengan pendekatan ini maka analisis data yang dilakukan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan analisis di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan anak yang antusias dengan permainan yang dilakukan di R.A Khoiriyatus Sibyan. Anak senantiasa melakukan aktivitas fisik, dimana anak melakukan gerakan kasar yang merupakan fisik motorik anak. Sehingga permainan tradisional mampu menstimulasi perkembangan motorik anak.

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran di taman kanak-kanak melalui aktivitas permainan tradisional mempunyai tujuan yang penting untuk memberi pengalaman kemampuan gerak dasar. Pengembangan pembelajaran aktivitas permainan tradisional ini sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan permainan mempunyai sifat menyenangkan, mudah dilakukan dan aman bagi anak taman kanak-kanak. Berdasarkan kajian- kajian teori peneliti mencoba membuat kerangka berfikir untuk mengembangkan permainan tradisional ular naga yang mencakup

persiapan/perencanaan mengembangkan permainan ular naga. Perencanaan mengembangkan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak yang meliputi gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak yaitu berjalan, berlari, memutar, bernyanyi, menekuk, memegang, menurunkan, memukul, melempar, menendang, menangkap.

Salah satu untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar anak usia dini adalah melalui permainan, permainan tradisional seperti ular naga yang dapat meningkatkan perkembangan gerak anak. Permainan ular naga dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak dimana anak di tuntut untuk aktif dalam bergerak. Permainan ular naga memiliki banyak gerakan yang berpengaruh terhadap perkembangan gerak lokomotor dan non gerak manipulatif anak diantaranya aktivitas permainan dikombinasikan antara jalan, lari, lompat, loncat, bernyanyi gerakan membungkuk, gerakan memutar, gerakan mengayun dan gerakan menangkap sehingga perkembangan gerak anak dapat berkembang secara optimal. Penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun. Gambar mengenai kerangka fikir dalam penelitian ini dapat dilihat digambar berikut ini:





Gambar 2
Skema Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan berbagai kajian teori dan penelitian yang relevan serta kerangka berfikir, maka dapat diajukan pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas gerak di dalam model permainan tradisional ular naga sesuai dengan tahap perkembangan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak?
2. Apakah model permainan tradisional ular naga dapat meningkatkan gerak lokomotor?
3. Apakah model permainan tradisional ular naga dapat meningkatkan gerak manipulatif anak?
4. Apakah model permainan tradisional ular naga efektif untuk meningkatkan gerak lokomotor anak?

5. Apakah model permainan tradisional ular naga efektif untuk meningkatkan gerak manipulatif anak?

BAB III

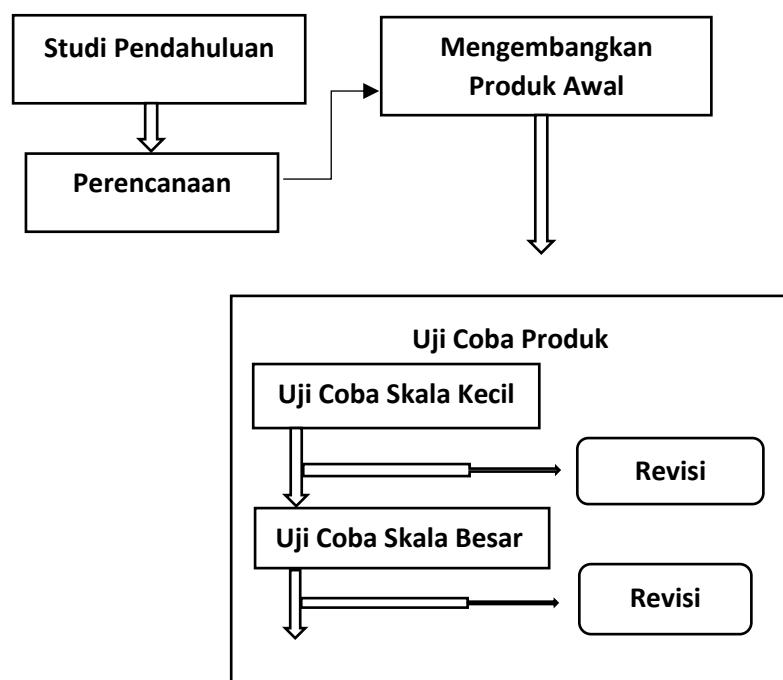
METODE PENELITIAN

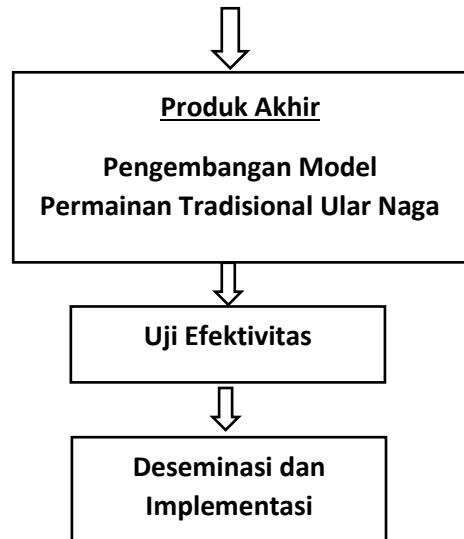
A. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *research and development (R&D)* yang berorientasi pada sebuah produk. Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan sebuah produk yaitu permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan non lokomotor anak.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan langkah-langkah Borg & Gall (2007: 775-776) dalam penelitian pengembangan. Dari prosedur penelitian dan pengembangan tersebut peneliti melakukan penelitian dan pengembangan Borg & Gall karena ada sistematika atau langkah-langkah yang dapat dilakukan peneliti agar produk yang dirancang mempunyai produk kelayakan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan disajikan pada gambar berikut ini:





Gambar 4
Langkah-Langkah Pengembangan
(Sumber : Borg and Gall (2007: 775-776))

1. Studi Pendahuluan

Tahap pendahuluan dilakukan dengan mencari informasi didapatkan melalui kajian pustaka, pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti dilapangan. Studi pendahuluan dilakukan di sekolah TK PGRI Pangkalan. Studi pendahuluan bertujuan untuk memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Ini bisa dilakukan misalnya melalui pengamatan kelas untuk melihat kondisi di lapangan.

2. Perencanaan

Dalam tahap ini adalah membuat rancangan berupa rangkaian model permainan tradisional ular naga dengan berbagai variasinya untuk TK A usia 4-5 tahun dalam bentuk permainan.

3. Mengembangkan Produk Awal

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa model permainan tradisional yaitu permainan ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan manipulatif anak. Pada tahap ini peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat alur pengembangan
- b. Mengumpulkan bahan pendukung
- c. Membuat desain
- d. Membuat instrumen
- e. Memproduksi awal

4. Validasi Ahli dan Revisi

Tahap validasi ahli merupakan proses kegiatan untuk menilai kelayakan produk dengan memberikan lembar telaah model permainan tradisional ular naga tersebut kepada para pakar/ahli. Dalam penelitian ini validasi dilakukan dengan ahli materi, ahli media, ahli permainan tradisional dan ahli perkembangan motorik. Validasi ahli materi oleh Prof. Dr. Suharjana, M.Kes. Validasi ahli media oleh Bapak Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes. Validasi ahli permainan tradisional Bapak Gilang Dwi Pangestu, S.Pd, M.Pd dan ahli perkembangan motorik oleh Prof. Dr. Drs Panggung Sutapa, M.S.

5. Refisi Produk Tahap Awal

Dilakukan berdasarkan hasil validasi awal dari semua ahli. Masukan ahli dianalisis untuk menentukan bentuk revisi yang harus dilakukan peneliti, peneliti merevisi produk sesuai dengan masukan dari ahlinya.

6. Uji Coba Produk Sekala Kecil dan Revisi

Tahap selanjutnya setelah produk divalidasi oleh ahli ialah uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat oleh peneliti yaitu model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak. Uji skala kecil dilakukan di TKQ Al-Jamiatul Khoeriyah dengan jumlah 15 orang. Uji coba skala kecil kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan perbaikan/revisi produk. Revisi ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari ahli dalam membuat sebuah bentuk pengembangan permainan, hasil dari uji coba skala kecil maka dilakukan perbaikan terhadap model permainan tradisional ular naga tersebut.

7. Uji Coba Produk Skala Besar dan Revisi

Setelah adanya perbaikan produk dari hasil uji coba skala kecil maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak. Uji coba skala besar dalam penelitian ini dilakukan di 3 TK yang ada di Kabupaten Karawang yaitu pertama TKQ Al-Yunusiah dengan jumlah 15 orang, yang kedua TKQ SDIT AN-Nissa dengan jumlah 20 orang dan yang ke tiga RA Al-Khoeriyah dengan jumlah 18 orang. Uji coba skala besar kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan perbaikan/revisi produk. Revisi tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari ahli dalam membuat sebuah pengembangan permainan tradisional, hasil

dari uji coba skala besar maka dilakukan perbaikan terhadap pengembangan model permainan tradisional ular naga tersebut.

8. Penyusunan Produk Akhir

Hasil penilaian dan saran perbaikan pada uji coba skala besar digunakan sebagai perbaikan/revisi untuk menyusun produk akhir. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berbentuk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan non lokomotor anak. Setelah melalui berbagai proses tentunya produk pengembangan permainan tradisional ular naga ini untuk menjadi referensi guru TK agar bisa menjadikan model pembelajaran berbentuk permainan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan non lokomotor anak.

9. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengembangan model permainan tradisional ular naga sudah efektif dalam meningkatkan gerak lokomotor dan non lokomotor anak. Uji efektivitas dilakukan di TK PGRI Pangkalan kelas A yang ada di Karawang Jawa Barat dengan 16 kali pertemuan dalam 1 minggu 2 kali pertemuan dan jumlah siswa 20 orang. Uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen.

10. Desiminasi dan implementasi

Melaporkan dan menyebarluaskan produk kepada guru-guru TK dan melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan memantau distribusi dan kontrol kualitas.

C. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dengan uji coba ini kualitas produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris. Pengumpulan data desain produk validasi desain revisi desain uji coba produk revisi produk uji coba pemakaian revisi produk dan produk masal dikembangkan. Setelah produk direvisi oleh ahli materi dan ahli media baik tahap I dan tahap II. Setelah mendapatkan validasi dari ahli materi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba di lapangan. Desain uji coba lapangan yaitu melakukan uji coba model permainan tradisional ular naga yang melibatkan siswa kelas TK A PGRI Pangkalan. Data hasil uji coba tersebut digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk. Pelaksanaan uji coba dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan adalah desain deskriptif. Tahapan awal yang dilakukan yaitu terlebih dahulu menganalisis kebutuhan, menentukan materi, mengumpulkan referensi yang dibutuhkan terkait materi yang kemudian dilanjutkan membuat rancangan. Tahapan kedua yang dilakukan adalah melaksanakan rancangan pembuatan buku model permainan tradisional ular naga. Selama pembuatan buku dengan sistematika penulisan modul

dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Hasil rancangan buku digital ini kemudian dinilai oleh validator pada aspek dalam hal materi dan medianya. Produk dari tahapan kedua direvisi dan di uji cobakan. Kegiatan uji coba ini ditujukan untuk mengetahui respon terhadap keterbacaan buku pada komponen materi, komponen bahasa dan gambar, komponen penyajian, dan kegrafisan. Dari hasil uji coba lapangan awal tersebut akan diperoleh data yang kemudian dapat dianalisis sehingga dapat dilakukan revisi kembali sebelum akhirnya dihasilkan produk akhir berupa buku model permainan tradisional ular naga.

E. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba merupakan sasaran dalam pemakaian produk, dimana subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik taman kanak-kanak kelas A TK PGRI Pangkalan usia 4-5 tahun, dengan berjumlah 20 orang terdiri dari perempuan 12 orang dan laki-laki 8 orang.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan. Kelebihan dalam menggunakan metode observasi ini yaitu banyak informasi yang dapat diselidiki dengan menggunakan pengamatan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran anak.

2. Kuisisioner/Skala nilai

Skala nilai ini digunakan untuk menilai kelayakan model permainan. Skala nilai yang digunakan untuk memberikan penilaian pada validasi ahli, kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan

untuk perbaikan, melalui kuisioner-kuisioner yang diberikan oleh peneliti.

Proses validasi ini menggunakan teknik Aiken V.

3. Tes Penilaian Gerak Lokomotor dan Manipulatif

Tes keterampilan digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan instrument untuk mengukur kemampuan fisik motorik siswa taman kanak-kanak dengan menggunakan instrumen yang sudah ada yaitu *Tes Gross Motor Development* (TGMD-2) Ulrich, 2000. Tes gerak lokomotor (lari, gallop, lompat, leap (lompat panjang, locat horizontal, dan meluncur). Tes gerak manipulatif (memukul bola diam, dribble, menangkap, menendang, melempar atas, dan menggelinding bola).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu sebagai kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil dari sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Pengelolaan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan pada hasil wawancara dan kuisioner/angket. Data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data.

1. Analisis kelayakan model

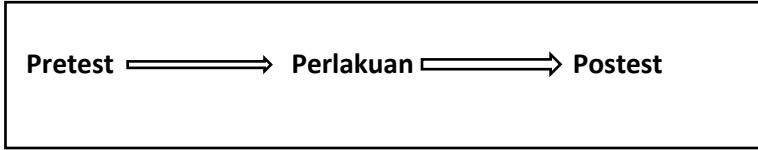
Setelah *draf* model dibuat maka hal selanjutnya adalah menganalisis *draf* model pembelajaran dengan berpatokan pada data yang berupa total skor yang diproleh dari hasil penjumlahan skor item yang diberikan oleh ahli. Model yang disusun dianggap layak untuk diuji cobakan.

2. Uji efektivitas

a. Metode

Setelah produk yang dibuat dan ditetapkan sebagai produk akhir maka selanjutnya dilakukan uji efektifitas produk akhir. Uji efektifitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji apakah suatu produk yang dihasilkan layak dan memiliki keunggulan dalam tataran implementasi model lapangan. Metode yang digunakan dalam uji efektivitas produk akhir ini adalah eksperimen, jenis eksperimen yang digunakan *One Group Pretest Posttest Design* yang digunakan sebagai berikut:

Gambar 4
One Group Pretest Posttest Design



```
graph LR; A[Pretest] --> B[Perlakuan]; B --> C[Posttest]
```

Tingkat efektifitas penggunaan model permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini diketahui dengan cara mengetahui pengaruh model yang diberi perlakuan, untuk mengetahui pengaruh tersebut dilakukan dengan cara membandingkan hasil kemampuan gerak dasar sebelum diberikan perlakuan dengan hasil setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya untuk membuktikan signifikansi peningkatan hasil efektivitas produk akhir dari model permainan tradisional ular naga dengan uji t menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Penggunaan uji t sebelumnya harus dilakukan uji prasarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

b. Uji prasarat

1) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk distribusi data yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil pretest. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 23 for windows* dengan uji kolmogorov smirnov.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui subjek penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan terhadap *pretest* dan *posttest*. Perhitungan uji homogenitas ini dibantu dengan fasilitas program *SPSS 23 for windows*. Varian variabel adalah sama (Ha diterima) jika taraf signifikansi \geq dari tingkat alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Data sampel homogen apabila prolehan signifikansi $\geq 0,05$, sebaliknya. Apabila signifikansi $\leq 0,05$ maka data sampel tidak homogen.

c. Uji t

Metode analisa data selanjutnya adalah uji t-tes menggunakan *Paired Samples Test* dengan bantuan *SPSS 23 for windows*. Maksud dari analisis data digunakan untuk mengetahui hubungan dan seberapa besar signifikansi hubungan data sebelum dan sesudah perlakuan dalam hal ini pemberian *tratment* yang berupa hasil akhir produk pengembangan yang berupa model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan non lokomotor anak. Data yang dihasilkan dari uji t digunakan sebagai penguatan data bahwa model yang dihasilkan dari produk dapat meningkatkan gerak lokomotor dan non lokomotor anak. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, jika nilai t

negatif maka nilai postestnya lebih besar dari nilai pretestnya, dan jika nilai t positif maka nilai postestnya lebih kecil dari nilai pretestnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan geak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 Tahun. Penelitian yang dikembangkan adalah penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Ada beberapa tahap dalam pengembangan produk awal yang dikembangkan.

1. Studi Pendahuluan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui berbagai permasalahan yang terjadi dilapangan yang berhubungan dengan proses pembelajaran di TK serta mendapatkan gambaran dari proses kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya dilapangan. Tahap pendahuluan dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya dilapangan dengan melakukan observasi, kajian pustaka, kemudian mencari informasi didapatkan melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti dilapangan. Studi pendahuluan berupa observasi dilakukan di sekolah TK PGRI Pangkalan. Studi pendahuluan bertujuan untuk memperoleh data tentang peningkatan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak dalam pengembangan permainan tradisional ular naga. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan terdapat hasil bahwa sebagian anak dalam mengikuti pembelajaran kurang bergerak secara aktif sehingga kemampuan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak dalam proses pembelajaran masih rendah, beberapa anak masih ada yang sulit untuk bekerjasama dengan temannya disaat bermain, pada saat istirahat anak hanya

mau bermain dan berbagi dengan teman akrabnya saja dan sebagian anak kurang minat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ini yang pertama adalah membuat perencanaan berupa rangkaian model permainan tradisional ular naga dengan berbagai variasi untuk TK A usia 4-5 tahun dalam bentuk permainan. Tahap kedua dalam perencanaan ini menggunakan beberapa aplikasi diantaranya:

- a. *Google Chrome*
- b. *Google Firefox*
- c. *Microsoft Word*
- d. *Pdf*

Tahap ketiga adalah membuat kerangka produk buku panduan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A Usia 4-5 Tahun. Diantaranya:

- a. Cover
 - 1) Logo
 - 2) Judul
 - 3) Identitas buku
 - 4) Identitas peneliti
 - 5) Gambar cover yang sesuai dengan isi materi
- b. Isi modul
 - 1) Kata pengantar
 - 2) Daftar isi

- 3) Pendahuluan
 - 4) Tujuan
 - 5) Spesifik produk
 - 6) Prosedur plaksanaan
 - 7) Struktur petunjuk penjelasan permainan ular naga
 - 8) Peraturan dalam permainan ular naga
 - 9) Penutup
 - 10) Daftar pustaka
3. Mengembangkan Produk Awal
- Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian, tahap selanjutnya adalah menyusun produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: a) analisis tujuan dan karakteristik model pengembangan permainan tradisional ular naga, b) mengkaji literatur tentang prinsip atau cara mengembangkan model pengembangan permainan tradisional ular naga, c) menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model pengembangan permainan tradisional ular naga, d) menetapkan tujuan, isi, dan struktur pelaksanaan model pengembangan permainan tradisional ular naga, e) menyusun produk awal model pengembangan permainan tradisional ular naga.
4. Validasi Ahli Dan Revisi
- a. Data Ahli Materi
- Uji validasi materi dengan bapak Prof. Dr. Suharjana, M.Kes. dosen ilmu keolahragaan di universitas negri yogyakarta . Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli meteri di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan

saran ahli materi sebagai berikut, validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dengan disertasi lembar evaluasi untuk ahli materi. Lembar validasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model dan saran serta komentar dari ahli materi terhadap model yang dikembangkan. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas model dengan menggunakan angka skala likert yang terdiri dari 1 sampai 5. Lembar validasi untuk kualitas pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 1
Data Hasil Penilaian Validasi Draf Awal Oleh Ahli Materi

Kode Produk	Kode Ahli	Nomor Pernyataan											Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Hasil penilaian dari skala nilai													
Permainan ular naga	Ahli materi	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	52

Tabel 2
Nilai Skala Likert

Keterangan	
(1) SK	: Sangat Kurang
(2) K	: Kurang
(3) C	: Cukup
(4) B	: Baik
(5) SB	: Sangat Baik

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Oleh Ahli Materi

Kategori	V	
	F	%

Sangat Kurang	0	0%
Kurang	0	0%
Cukup	0	0%
Baik	2	13,3%
Sangat Baik	13	86,7%
Jumlah	15	100%

Keterangan:

F : Frekuensi

% : Persentasi

V : Validasi

Proses revisi produk berdasarkan saran ahli materi sebagai berikut:

“Gambar dilengkapi dan gerak lokomotor dan gerak manipulatif disebutin apa aja” Dari saran tersebut, peneliti sudah melakukan revisi berdasarkan saran yang di lakukan oleh validator. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan kelayakan produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak maniplatif anak TK A usia 4-5 Tahun dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala besar.

Dari hasil nilai distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh ahli materi diatas bisa disimpulkan bahwa untuk nilai validitas uji ahli materi mendapatkan Penilaian “sangat baik” dan dapat di simpulkan bahwa uji ahli materi produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun dapat digunakan untuk uji coba skala besar dan skala kecil.

b. Data Ahli Media

Uji validasi media oleh Bapak Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes. dosen ilmu keolahragaan di universitas negri yogyakarta. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli media di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli media sebagai berikut, validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dengan disertasi lembar evaluasi untuk ahli media. Lembar validasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model dan saran serta komentar dari ahli materi terhadap model yang dikembangkan. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas model dengan menggunakan angka skala likert yang terdiri dari 1 sampai 5. Lembar validasi untuk kualitas pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4
Data Hasil Penilaian Validitas Draf Awal Oleh Ahli Media

Kode Produk	Kode Ahli	Nomor Pernyataan															Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Hasil penilaian dari skala nilai																	
Permainan ular naga	Ahli media	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	62

Tabel 5
Nilai Skala Likert

Keterangan
(1) SK : Sangat Kurang
(2) K : Kurang
(3) C : Cukup
(4) B : Baik
(5) SB : Sangat Baik

Tabel 6
Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian Oleh Ahli Media

Kategori	V	
	F	%
Sangat Kurang	0	0%
Kurang	0	0%
Cukup	0	0%
Baik	2	13,3%
Sangat Baik	13	86,7%
Jumlah	15	100%

Keterangan:

F : Frekuensi

% : Persentasi

V : Validasi

Dan Mendapatkan beberapa saran dari ahli media sebagai berikut:

1. Model permainannya bisa dikembangkan lagi, tidak hanya 1 permainan
2. Karena yang dinilai produk dalam bentuk buku, maka tujuannya dengan adanya buku itu untuk apa dan untuk siapa
3. Spesifikasi produk berisi tentang ciri-ciri spesifik dari produk yang dikembangkan
4. Gambar model permainan belum ada

Dari beberapa saran tersebut, peneliti sudah melakukan revisi berdasarkan saran yang di lakukan oleh Validator. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan kelayakan produk pengembangan model permainan traisional ular naga untuk meningkatkan

gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala besar.

Dari hasil nilai distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh ahli media diatas bisa disimpulkan bahwa untuk nilai validitas uji ahli media mendapatkan Penilaian “sangat baik” dan dapat disimpulkan bahwa uji ahli media produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun dapat digunakan dan untuk uji coba skala besar dan skala kecil.

c. Data Ahli Permainan Tradisional

Uji validitas ahli permainan tradisional oleh dosen ahli permainan tradisional Bapak Gilang Dwi Pangestu, M.Pd. dosen ikip siliwangi. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli permainan tradisional yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli permainan tradisional diatas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli permainan tradisional sebagai berikut, Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun. dengan disertasi lembar evaluasi untuk ahli permainan tradisional. Lembar validasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model dan saran serta komentar dari ahli permainan tradisional terhadap model yang dikembangkan. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas model dengan menggunakan angka skala likert yang terdiri dari 1 sampai 5. Lembar validasi untuk kualitas pengembangan model

permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dapat dilihat pada lampiran.

Table 7
Data Hasil Penilaian Validasi Draf Awal Oleh Ahli Permainan Tradisional

Kode produk	Kode ahli	Nomor pernyataan												Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		Hasil penilaian dari skala nilai												
Permainan ular naga	Ahli permainan ular naga	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	56

Tabel 8
Nilai Skala Likert

Keterangan
(1) SK : Sangat Kurang
(2) K : Kurang
(3) C : Cukup
(4) B : Baik
(5) SB : Sangat Baik

Tabel 9
Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian oleh Ahli Permainan Tradisional

Kategori	V	
	F	%
Sangat Kurang	0	0%
Kurang	0	0%
Cukup	0	0%
Baik	2	13,3%
Sangat Baik	13	86,7%
Jumlah	15	100%

Keterangan:

F : Frekuensi

% : Persentasi

V : Validasi

Proses revisi produk berdasarkan saran ahli permainan tradisional sebagai berikut: “Gambar harus diisi dan disesuaikan, sampulnya perbaiki lagi dan cantumkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif, ada yang typo harus dibaca lagi dengan teliti” Dari saran tersebut, peneliti sudah melakukan revisi berdasarkan saran yang dilakukan oleh validator. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan kelayakan produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala besar.

Dari hasil nilai distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh ahli permainan tradisional diatas bisa disimpulkan bahwa untuk nilai validitas uji ahli permainan tradisional mendapatkan Penilaian “sangat baik” dan dapat disimpulkan bahwa uji ahli permainan tradisional produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun dapat digunakan untuk uji coba skala besar dan skala kecil.

d. Data Ahli Perkembangan Motorik

Uji validitas perkembangan motorik oleh Prof. Dr. Drs Panggung Sutapa, M.S. dosen ilmu keolahragaan di universitas negri yogyakarta. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli perkembangan motorik yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli motorik di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli perkembangan motorik sebagai berikut, validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal

pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun. dengan disertasi lembar evaluasi untuk ahli perkembangan motorik. Lembar validasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas dan saran serta komentar dari ahli perkembangan motorik terhadap model yang dikembangkan. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas model dengan menggunakan angka skala likert yang terdiri dari 1 sampai 5. Lembar validasi untuk kualitas pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 10
Data Hasil Penilaian Validasi Draf Awal Oleh Ahli Perkembangan Motorik

Kode Produk	Kode ahli	Nomor pernyataan													Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Permainan ular naga	Ahli motorik	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	60

Tabel 11
Nilai Skala Likert

Keterangan
(1) SK : Sangat Kurang
(2) K : Kurang
(3) C : Cukup
(4) B : Baik
(5) SB : Sangat Baik

Table 12
Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian oleh Ahli Perkembangan Motorik

Kategori	V	
	F	%
Sangat Kurang	0	0%

Kurang	0	0%
Cukup	0	0%
Baik	2	13,3%
Sangat Baik	13	86,7%
Jumlah	11	100%

Keterangan:

F : Frekuensi

% : Persentasi

V : Validasi

Proses revisi produk berdasarkan saran ahli perkembangan motorik sebagai berikut:

- 1) Ular naga dibuat modifikasi sehingga unsur-unsur yang ada dilokomotor dan nmanipulatif benar-benar dapat dikembangkan dengan cara ular naga modifikasi jadi ada unsur melompat, meloncat dan melempar, memasukkan bola, memukul, menangkap dan menendang bola dan lain-lain setelah tertangkap semua.
- 2) Pembagian waktu berapa menit untuk pemanasan berapa menit untuk inti dan berapa menit untuk penutup.
- 3) Instrumen untuk mengetahui lokomotor dan manipulatif meningkat dan tidaknya perlu pengklasifikasian masing-masing.

Dari beberapa saran tersebut, peneliti sudah melakukan revisi berdasarkan saran yang dilakukan oleh validator. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan kelayakan produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan

gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala besar.

Dari hasil nilai distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh ahli perkembangan motorik diatas bisa disimpulkan bahwa untuk nilai validitas uji ahli perkembangan motorik mendapatkan Penilaian “sangat baik” dan dapat disimpulkan bahwa uji ahli perkembangan motorik produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun dapat digunakan untuk uji coba skala besar dan uji coba skala kecil.

B. Hasil Uji Coba Produk

Penelitian ini menghasilkan 2 (dua) data yaitu data hasil validasi ahli dan data uji coba subjek. Data hasil validasi ahli adalah data validasi ahli materi, ahli media, ahli permainan tradisional dan ahli perkembangan motorik. Sedangkan data uji coba subjek terdiri dari dua macam, yaitu data hasil uji coba produk skala kecil dan data uji coba produk skala besar.

1. Uji Coba Produk Skala Kecil

Tahap selanjutnya setelah produk divalidasi oleh ahli ialah uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah di buat oleh peneliti yaitu model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan suatu data yang digunakan kemudian mengetahui kelemahan yang ada pada produk yang dikembangkan menjadi suatu dasar untuk melakukan revisi uji coba skala kecil yang dilanjut ke skala besar. Dalam uji

coba produk skala kecil ini dilakukan kepada anak dengan uji coba lapangan di TKQ Al-Jamiatul Khoeriyah dengan jumlah 15 orang. Uji coba skala kecil kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan perbaikan/revisi produk. Revisi ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari guru-guru yang ada di TKQ Al-Jamiatul Khoeriyah, hasil dari uji coba skala kecil maka dilakukan perbaikan terhadap model permainan tradisional ular naga tersebut.

Tabel 13
Hasil Uji Coba Skala Kecil

Kode produk	Observer	Nomor Pernyataan												Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Hasil Penilaian Dari Skala Nilai														
Permainan Ular Naga	Guru 1	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	58
	Guru 2	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	58
	Guru 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60

Tabel 14
Nilai Skala Likert

Keterangan
(1) SK : Sangat Kurang
(2) K : Kurang
(3) C : Cukup
(4) B : Baik
(5) SB : Sangat Baik

Tabel 15
Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian oleh Observer

Kategori	V	
	F	%
Sangat Kurang	0	0%
Kurang	0	0%
Cukup	0	0%
Baik	2	13,3%

Sangat Baik	13	86,7%
Jumlah	11	100%

Keterangan:

F : Frekuensi

% : Persentasi

V : Validasi

Proses revisi produk berdasarkan saran dari observer dari tiga guru yang ada di sekolah, sebagai berikut:

- Perbaiki sesuai dengan hasil diskusi
- Untuk kata pengantaranya harus di ttd oleh penulis
- Daftar isi sesuaikan dengan halaman
- Memperbaiki penjelasan permainan diperjelas
- Menambahkan penggunaan produk untuk pembelajaran anak-anak TK

Dari beberapa saran tersebut, peneliti sudah melakukan revisi berdasarkan saran yang dilakukan oleh observer. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh observer, merupakan pedoman untuk menyatakan kelayakan produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dapat digunakan untuk uji coba besar.

Dari hasil nilai distribusi frekuensi penilaian kesesuaian uji coba skala kecil diatas bisa di simpulkan bahwa untuk nilai uji coba skala kecil mendapatkan Penilaian “sangat baik” dan dapat disimpulkan bahwa uji coba skala kecil produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun dapat digunakan untuk uji coba besar.

2. Uji Coba Produk Skala Besar

Tahap dalam uji coba skala besar ini merupakan tindak lanjut dan revisi produk uji coba skala kecil yang telah dilakukan, setelah adanya perbaikan produk dari hasil uji coba skala kecil maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak. Dalam uji coba produk skala besar ini dilakukan kepada anak dengan uji coba lapangan menggunakan 3 TK yang ada di Kabupaten Karawang yaitu pertama TKQ Al-Yunusiah dengan jumlah 15 orang, yang kedua TKQ SDIT AN-Nissa dengan jumlah 20 orang dan yang ketiga RA Al-Khoeriyah dengan jumlah 18 orang. Uji coba skala besar selanjutnya dianalisis dan dijadikan sebagai bahan perbaikan/revisi produk. Revisi tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari ahli permainan tradisional, hasil dari uji coba skala besar maka dilakukan perbaikan terhadap pengembangan model permainan tradisional ular naga tersebut.

Tabel 16
Hasil Uji Coba Skala Besar

Kode produk	Observer	Nomor Pernyataan												Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		Hasil Penilaian Dari Skala Nilai												
Permainan Ular Naga	Guru 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
	Guru 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
	Guru 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
	Guru 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
	Guru 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
	Guru 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
	Guru 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
	Guru 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
	Guru 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60

Tabel 17
Nilai Skala Likert

Keterangan	
(1) SK : Sangat Kurang	
(2) K : Kurang	
(3) C : Cukup	
(4) B : Baik	
(5) SB : Sangat Baik	

Tabel 18
Distribusi Frekuensi Penilaian Kesesuaian oleh Observer

Kategori	V	
	F	%
Sangat Kurang	0	0%
Kurang	0	0%
Cukup	0	0%
Baik	2	13,3%
Sangat Baik	13	86,7%
Jumlah	11	100%

Keterangan:

F : Frekuensi

% : Persentasi

V : Validasi

Proses revisi produk berdasarkan saran dari observer dari tiga guru yang ada di masing-masing sekolah, sesuai dengan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh guru maka program ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan tanpa revisi ke tahap selanjutnya yaitu penyusunan produk akhir. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh observer, merupakan pedoman untuk menyatakan kelayakan produk pengembangan model permainan tradisional

ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, dapat digunakan untuk penyusunan produk akhir.

Dari hasil nilai distribusi frekuensi penilaian kesesuaian oleh ahli uji coba skala besar diatas bisa disimpulkan bahwa untuk nilai uji coba skala besar mendapatkan Penilaian “sangat baik” dan dapat disimpulkan bahwa uji coba skala besar produk pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun.

C. Revisi Produk

1. Revisi Produk Tahap Pertama

Data yang digunakan untuk melakukan revisi tahap pertama merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti ketika melakukan validasi dari ahli sebelum melakukan uji coba produk. Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh pada saat validasi

Tabel 19
Masukan Terhadap Produk Tahap Pertama Model Permainan Ular Naga
(Sumber : Pribadi)

No	Validasi	Masukan Terhadap Model Permainan
1	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none">-Gambar Dilengkapi-Gerak Lokomotor dan gerak manipulatifnya disebutin apa aja
2	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none">-Model permainannya bisa dikembangkan lagi, tidak hanya 1 permainan-Karena yang dinilai produk dalam bentuk buku, maka tujuannya dengan adanya buku itu untuk apa dan untuk siapa-Pesifikasi produk berisi tentang ciri-ciri spesifik dari produk yang dikembangkanGambar model permainan belum ada

3	Ahli Perkembangan Motorik	<p>-Ular naga dibuat modifikasi sehingga unsur-unsur yang ada dilokomotor dan gerak manipulatif benar-benar dapat dikembangkan dengan cara ular naga modifikasi jadi ada unsur melompat, meloncat dan melempar, memasukkan bola, memukul, menangkap dan menendang bola dan lain-lain setelah tertangkap semua.</p> <p>-Pembagian waktu berapa menit untuk pemanasan berapa menit untuk inti dan berapa menit untuk penutup.</p> <p>-Instrumen untuk mengetahui lokomotor dan gerak manipulatif meningkat dan tidaknya perlu pengklasifikasian masing-masing.</p>
4	Ahli Permainan Tradisional	<p>-Gambar harus di isi dan sesuaikan</p> <p>-Sampulnya perbaiki lagi dan cantumkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif</p> <p>-Ada yang typo harus di baca lagi dengan teliti</p>

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap validasi pakar maka selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap produk awal model permainan tradisional ular naga sebelum produk diuji cobakan pada tahap berikutnya yaitu uji coba skala kecil.

2. Revisi Produk Tahap Ke Dua

Revisi tahap kedua ini dilakukan setelah pelaksanaan uji coba skala kecil, revisi ini dilakukan berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada uji coba skala kecil. Data yang dilakukan pada tahap ke dua dilakukan berdasarkan masukan-masukan dan angket dari tiga guru yang ada disekolah sebagai observer. Adapun revisi produk yang dilakukan saran dan perbaikan dari observer adalah sebagai berikut:

- Perbaiki sesuai dengan hasil diskusi
- Untuk kata pengantaranya harus di ttd oleh penulis
- Daftar isi sesuaikan dengan halaman

- d. Memperbaiki penjelasan permainan di perjelas
- e. Menambahkan penggunaan produk untuk pembelajaran anak-anak TK

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap ke dua maka selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap produk kedua model permainan tradisional ular naga sebelum produk diuji cobakan pada tahap berikutnya yaitu uji coba skala besar.

3. Revisi Produk Tahap Ke Tiga

Setelah melakukan revisi tahap ke dua selanjutnya dilakukan uji coba diperluas pada subjek yang berbeda, revisi produk tahap ketiga dilakukan uji coba skala besar di tiga TK. Data yang dilakukan pada tahap ke tiga dilakukan berdasarkan masukan-masukan dan angket dari tiga guru disetiap masing-masing sekolah, untuk tahap ini tidak ada masukan dari guru dikarenakan produk yang dikembangkan telah mengalami revisi dari ahli pada tahap pertama dan tahap kedua oleh observer. Model pembelajaran yang dihasilkan tahap ketiga ini merupakan produk akhir dari model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak.

D. Hasil Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas dilakukan setelah uji coba skala kecil dan uji coba skala besar terlaksana, uji efektivitas merupakan uji produk final berbentuk untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan peneliti dalam pembuatan produk yang berbentuk buku. Uji efektivitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui model permainan tradisional ular naga sudah efektif dalam meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak. Uji efektivitas dilakukan di TK PGRI Pangkalan kelas A yang ada di Karawang Jawa Barat dengan 16 kali pertemuan

dalam 1 minggu 2 kali pertemuan dan jumlah siswa 20 orang. Uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen. Hasil dari pertemuan pertama sebagai data *pretest*, data pertemuan dalam pembelajaran sebagai *tratmen* pembelajaran di TK, selanjutnya hasil dari pertemuan terakhir sebagai data *posttest*. Selanjutnya untuk membuktikan signifikansi peningkatan hasil efektivitas produk akhir dari model permainan tradisional ular naga dengan menggunakan aplikasi *spss 23 for windows*.

1. Uji Prasarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksud untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui bentuk distribusi data digunakan analisis statistik. Uji normalitas ini menggunakan shapiro-wilk, hasil pengujian ini digunakan untuk menguji dua sampel dalam menganalisis data. Adapun hasil uji kolmogorov smirnov kelompok eksperimen. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. Adapun data hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	.129	20	.200*	.962	20	.578

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Diketahui pada tabel diatas berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan kolmogorov smirnov menunjukan bahwa hasil pengujian untuk normalitas adalah dengan probabilitas (*sig*) 0,200 dengan $p > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa dari data semua aspek berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui subjek penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan terhadap pretest dan posttest. Varian-variabel adalah sama (H_0 diterima) jika taraf signifikansi \geq dari tingkat alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Data sampel homogen apabila prolehan signifikansi $\geq 0,05$, sebaliknya. Apabila signifikansi $\leq 0,05$ maka data sampel tidak homogen. Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari lapangan dapat dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 21
Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
hasil	Based on Mean	.092	1	38	.763
	Based on Median	.039	1	38	.845
	Based on Median and with adjusted df	.039	1	34.332	.845
	Based on trimmed mean	.069	1	38	.794

Hasil perhitungan uji homogenitas varians menunjukan nilai signifikansi yang lebih besar, maka data tersebut dapat dikatakan sama (Ha diterima).

2. Uji t

Berdasarkan data yang telah dipaparkan maka selanjutnya dilakukan uji t-tes menggunakan Paired Samples Test. Maksud dari analisis data digunakan untuk mengetahui hubungan dan seberapa besar signifikansi hubungan data sebelum dan sesudah perlakuan dalam hal ini pemberian *tratment* yang berupa hasil akhir produk pengembangan yang berupa model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak. Data yang dihasilkan dari uji t digunakan sebagai penguat data bahwa model yang dihasilkan dari produk dapat meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan, jika nilai t negatif maka nilai postesnya lebih besar dari nilai pretestnya, dan jika nilai t positif maka nilai postestnya lebih kecil dari nilai pretestnya. Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari uji t dapat dipaparkan pada tabel berikut:

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower	Upper			

Pair	pretest -	-	10.978	2.396	-37.711	-27.717	-	20	.000
1	posttest	32.714					13.656		

Tabel 22 Hasil Uji-t

Berdasarkan hasil uji t pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa signifikansi $<0,005$ oleh karena nilai signifikan, maka model permainan tradisional ular naga dianggap efektif untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar. Berdasarkan uji efektifitas di TK PGRI Pangkalan selama 16 kali pertemuan dengan melakukan permainan tradisional ular naga. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya kemampuan gerak dasar anak setelah diberikan permainan tradisional ular naga selama 16 kali pertemuan.

Peningkatan kemampuan yang terjadi dikarenakan pengetahuan yang diproleh anak pada pertemuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru tersebut semakin kuat ketika dilakukan secara berulang. Hal ini berdasarkan pada teori belajar *law of exercise* yang dikemukakan oleh Thondrike (Rahyubi, 2014:164) yang menyatakan bahwa ‘‘Prinsip hukum latihan menunjukkan bahwa prinsip utama dalam belajar adalah pengulangan, semakin sering diulang materi pelajaran akan semakin dapat dikuasai’’

E. Kajian Produk Akhir

Pengembangan yang telah dilakukan dalam penelitian ini telah menghasilkan produk model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak okomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 tahun, produk yang telah dihasilkan tersebut telah memenuhi kriteria

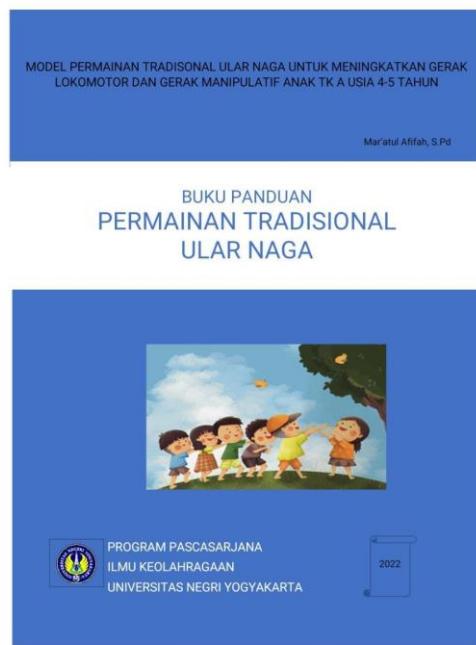
kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kriteria tersebut telah terpenuhi setelah melakukan proses validasi ahli, uji coba produk skala kecil dan uji coba produk skala besar. Selanjutnya dibahas tentang produk yang dikembangkan dan dinyatakan valid oleh ahli dan observer telah memenuhi kriteria keterlaksanaan dengan baik, memberikan dampak yang efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerak lokomotor dan non lokomotor anak.

Adapun rincian produk akhir dari pengembangan model permainan tradisional ular naga sebagai berikut:

1. Buku Panduan

Produk pengembangan penelitian berupa buku panduan berjudul "Model Permainan Tradisional Ular Naga Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Dan Gerak Manipulatif Anak Tk A Usia 4-5 Tahun" buku berisi 16 halaman, ukuran buku A4, naskah diketik menggunakan aplikasi *microsoft word* dan kertas HVS 2,5 spasi huruf *Times New Roman* dan ukuran hurup 12. Buku panduan secara umum terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, isi, dan daftar pustaka. Adapun deskripsi buku panduan sebagai berikut:

- a. Cover (logo, judul, identitas buku, identitas peneliti, gambar cover yang sesuai dengan isi materi).



Gambar 5
Cover Permainan Tradisional Ular Naga
(Sumber Pribadi)

b. Kata Pengantar

Penulis mengungkapkan rasa syukur dan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan buku panduan serta harapan dari buku yang disusun dapat memberi manfaat bagi semua pihak

c. Daftar Isi

Daftar isi disusun untuk memudahkan pembaca dalam menemukan bagian-bagian dari buku panduan

d. Isi

Isi dari buku panduan terdiri dari dua bab yang bersikan tentang pendahuluan, tujuan, spesifik produk, prosedur plaksanaan, struktur petunjuk penjelasan permainan ular naga, peraturan

dalam permainan ular naga, dan penutup. Selain uraian materi buku panduan juga dilengkapi dengan gambar pendukung guna memudahkan pembaca memahami materi yang terkandung dalam buku.

e. Daftar Pustaka

Daftar pustaka menunjukkan sumber materi yang ada dibuku panduan.

2. Video Pengembangan Model Permainan Tradisional Ular Naga

Video pengembangan model permainan tradisional ular naga diperlukan dengan menggunakan aplikasi capcut, video pengembangan model permainan tradisional ular naga dapat digunakan pada semua jenis hp, komputer dan laptop, video pengembangan permainan tradisional ular naga memuat kegiatan permainan tradisional ular naga dari awal hingga akhir dengan dilengkapi unsur teks, gambar, musik, dan video.

Detail video dan audio dari video pengembangan permainan tradisional ular naga meliputi:

- a. *Type of file : video clip*
- b. *Length : 01.48*
- c. *Resolusi : 1920X1080*
- d. *122 MB*

F. Keterbatasan Penelitian

Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bahasa dalam materi permainan tradisional masih dengan bahasa yang sederhana dikarenakan sumber materi dalam permainan tradisional khususnya permainan ular naga masih terbatas.
2. Uji coba skala kecil dilakukan di satu sekolah dan uji coba skala besar dilakukan ditiga sekolah, dengan pertimbangan luasnya wilayah, keterbatasan waktu, biaya, tenaga, dan pikiran. Agar hasil lebih maksimal perlu dilakukan uji coba pada lebih banyak sekolah TK dan jumlah subjek uji coba yang lebih banyak.
3. Penelitian hanya ditujukan untuk anak TK kelas A, pada penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan permainan tradisional ular naga untuk semua kelas yang ada di TK.
4. Penggunaan model permainan tradisional ular naga dapat digunakan oleh semua guru dengan beberapa ketentuan yaitu apabila memiliki permasalahan yang sama, dan kesesuaian dengan karakteristik anak.
5. Jumlah sampel terbatas dan model permainan tradisional ini bisa digunakan di kelas B tidak hanya di kelas A saja.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A usia 4-5 Tahun, terdapat beberapa kesimpulan dari produk yang dihasilkan yaitu:

1. Menghasilkan produk model permainan tradisional ular naga dalam bentuk permainan yang meningkatkan gerak lokomotor seperti lari, gallop, lompat, leap, loncat horizontal, meluncur, dan gerak manipulatif seperti memukul bola diam, dribble, menangkap, menendang, melempar atas, menggelinding bola.
2. Model permainan tradisional ular naga layak digunakan untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK
3. Model permainan tradisional ular naga efektif untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak TK

B. Saran Pemanfaatan Produk

Ada beberapa saran dari pemanfaatan produk, sebagai berikut:

1. Model permainan tradisional ular naga ini telah melalui uji kelayakan dari para ahli dan para guru, sehingga guru dapat menggunakan model permainan tersebut sebagai pedoman pembelajaran di TK karena model permainan tradisional ular naga sangat mudah, aman dan meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif anak.

2. Model permainan ular naga ini juga bisa digunakan sebagai referensi dalam pengembangan model permainan yang lebih kreatif dan inovatif bagi peneliti selanjutnya.
3. Untuk pengembangan lebih lanjut perlu dilakukan penelitian yang melibatkan subjek uji coba yang lebih besar dan cakupan lokasi uji coba yang luas, menyeluruh dan merata. Pengembangan lebih lanjut dapat juga dilakukan dengan penelitian yang serupa hanya yang berbeda sasaran subjek coba.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi dan pengembangan produk lanjut terhadap penerapan model permainan tradisional ular naga adalah sebagai berikut:

1. Diseminasi dilakukan dengan memaparkan produk kepada guru-guru TK di kecamatan pangkalan dan kecamatan tegal waru dengan harapan model permainan tradisional ular naga yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran di TK dan dapat disebarluaskan.
2. Model permainan dapat dikemas sesuai kebutuhan guru dengan disesuaikan berdasarkan karakteristik anak TK dan permasalahan yang ada disetiap sekolah dengan pedoman pada metode pengembangan pada penelitian ini.
3. Model permainan tradisional ular naga hanya diberikan pada sekolah TK tempat melakukan penelitian belum sampai kepada cakupan yang lebih luas.

4. Perlu adanya pengembangan permainan tradisional ular naga lainnya, tetapi dengan tujuan selain untuk meningkatkan gerak lokomotor dan gerak manipulatif misalnya untuk kebugaran jasmani dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogyakarta: Javalitera.
- Ahmadun, A. (2019). *Peningkatan Hasil Tes pada Kesadaran Berkonstitusi dengan Permainan Tradisional „Ular Naga“ pada Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 3 Demak*. In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS) (Vol. 2, No. 1, pp. 47-53).
- Amelia, L. (2017). *Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Naga Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh*. Jurnal Buah Hati, 4(1), 10-30.
- Anisa, N., & Ramadhan, Z. H. (2021). *Peran Kepala Sekolah Dan Guru Dalam Menumbuhkan Perilaku Hidup Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2263–2269.
- Arini, A., Reza, M., & Psi, S. (2014). *Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*. Paud Teratai, 3(3), 1-7.
- Bakhtiar, Syahrial. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- Buadanani, B., & Suryana, D. (2022). *Upaya Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 2067-2077.
- Burhaein, E. (2017). *Aktivitas fisik olahraga untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa SD*. Indonesian Journal of Primary Education, 1(1), 51-58.
- Carol. S Lidz. (2012). *Early childhood assesment*, John Wiley & Sons Inc. Hoboken: New Jersey.
- Dalyono.M. (2012). *Psikologi pendidikan*, Rineka Cipta: Jakarta.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang system pendidikan nasional.
- Dini, J. P. A. U. (2022). *Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak Buton Selatan*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3429-3438.
- Efendi, D. I. (2015). *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. J. Didakt, 13(3), 11-18.

- Fitria, N. (2019). *Pemetaan pengetahuan guru TK tentang keterampilan gerak dasar anak TK*. Jurnal Al Azhar Indonesia: Seri Humaniora, 5(2), 76-86.
- Gall, M.D., Gall, J.P., dan Borg, W. R. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Boston. MA: A & B Publications diunduh dari <http://www.netlibrary.com> pada tanggal 6 September 2013.
- Hasanah, U. (2016). *Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 5(1).
- Hasbi, H., & Sukoco, P. (2014). *Pengembangan model pembelajaran motorik dengan modifikasi permainan tradisional untuk sekolah dasar kelas atas*. Jurnal Keolahragaan, 2(1), 46-58.
- Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). *Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif bagi Anak Melalui Permainan Olahraga di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Muara Pendidikan, 4(2), 438-444.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 259334.
- Ideswal, Yahya, & Alkadri, H. (2020). *Kontribusi Iklim Sekolah Dan Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(2), 460–466.
- Imani, R. A., Muslihin, H. Y., & Elan, E. *permainan bola terhadap perkembangan gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun*. Jurnal PAUD Agapedia, 4(2), 273-284.
- Indah, I., Nugraha, A. E., & Kartini, K. (2022). *Analisis Kesulitan Guru Dalam Menerapkan Kurikulum 2013 Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Insan Kamil Nanga Pinoh*. Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2).
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara.
- Indonesia, R., & Negara, M. P. A. (2014). Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Nomor 17 Tahun 2013 Tentang Jabatan Fungsional Dosen Dan Angka Kreditnya.
- Illahi, R. (2021). *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Ular Naga Di Jorong Kubu Batanduak Nagari Parambahana*.

- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Kurniawan, R. (2018). *Analisis Gerak Dasar Anak Usia 6-7 Tahun*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 12(2), 311–320.
- Masitoh, M. P. (2016). *Hakikat Pendidikan dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Strategi Pembelajaran, 1.
- Maula, S. (2019). *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Ppt. Griya Prestasi Kecamatan Wonocolo*.
- Mere, K. (2021). *Dampak Penugasan Guru Sebagai Kepala Sekolah/Madrasah Terhadap Kinerja Kepala Sekolah*. Jurnal Basicedu, 5(5), 4306–4313.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Mulyani, N. (2016). *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyani, W., & Thoha, M. (2018). *Peran Aktivitas Bermain Ular-Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak, 4(2).
- Musfiroh, T. (2016). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Muslihin, H. (2018). *Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini?* Jurnal Paud Agapedia, 2(1), 76–88.
- Nopilayanti, N. K. A., Wiyasa, I. K. N., Kes, M., Negara, I. G. A. O., & Ke, S. P. M. (2016). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Raisma Putra Denpasar*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 4(2).
- Nursasmita, R. (2022). *Gambaran Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Menggunakan Metode Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (Kpsp)*. Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Penerbangan, 1(2), 53-58.
- Paradisa, T. (2017). *Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage di SD Negeri 94 Pekanbaru*. Jurnal Jom Fisip, 4(2), 1-15.
- Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2017). *Pengaruh Metode Bermain Melalui Permainan Ular Naga Terhadap Kemampuan Motorik Kasar*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 5(3), 285-294.

- Pradana, A. A., & Nurrochmah, S. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Metode Drill Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Lepas Bola Softball Kelas 7 Smp Negeri 1 Kota Malang*. Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia, 3(2), 121-129.
- Pradini, S., dewi, d. J. K., & prasetyo, t. R. (2022). *Meningkatkan keterampilan motorik kasar gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan, 1(02).
- Prayoga, Rizky Fithrony. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Dengan Pendekatan Variasi dan Kombinasi Permainan Bola Tembak Bagi Siswa kelas 3 SD*. Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Progam studi S2 Pendidikan Olahraga UNESA.
- R, Moeslichatoen (2014). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahma, H. (2018). *Upaya meningkatkan motorik kasar anak dini melalui permainan tradisional kelompok B di RA Al-Mukhlisin Darma Bakti Jl. Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatea Utara Medan).
- Ramadhani, S. P., Marini, A., & Maksum, A. (2021). *Implementasi Pendidikan Multikultural Dilihat Dari Perspektif Guru, Kepala Sekolah Dan Kegiatan Siswa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(1), 140– 150.
- Riswandi, Sukamto, I., & Oktaria, R. (2022). *Sekolah Efektif , Learning Organization , Dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1873–1880. <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V6i3.1873>
- Saputra, M. Y. (2007). *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Saripudin, A. (2019). *Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak, 1(1), 114-130.
- Soetjiningsih, C. H. (2013). *Karakter Enterpreneur dan Pola Asuh Orangtua*.
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & RND)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*. Metode Penelitian Pendidikan.
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran, 4(2), 145-158.
- Sujarno, G. S., Larasati, TA & Isyanti.(2013). *Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak*.
- Sukardi, A. D., Susilo, H., & Zubaidah, S. (2015). *Pengaruh pembelajaran reciprocal teaching berbantuan peta pikiran (mind map) terhadap kemampuan metakognitif dan hasil belajar siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Sains, 3(2), 81-89.
- Suryati, E. (2016). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Pemainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 4: No 1.
- Uce, L. (2017). *The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak*. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 1(2), 77-92.
- Ummami, W., Wandra, D., Gistituati, N., & Marsidin, S. (2021). *Kebijakan Kepala Sekolah Untuk Meningkatkan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(3), 1673–1681.
- Widodo, R. (2014). *Strategi Pendidikan Karakter di TK ABA 13 Blimbing Kota Malang*. Jurnal Humanity, 10(1).
- Wijayanti, R. (2018). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1).

Lampiran

Lampiran 1 Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/991/UN34.16/PT.01.04/2022

11 November 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . TK PGRI Pangkalan. Desa Ciakar Cintawargi, Kec Tegalwaru, Kab Karawang, Prov Jawa Barat

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mar'atul Afifah
NIM : 21611251003
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA UNTUK MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR DAN GERAK MANIPULATIF ANAK TK A USIA 4-5 TAHUN
Waktu Penelitian : 10 Oktober - 02 Desember 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Yakil Dekan Bidang Akademik,

Drs. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.

NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;

2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2 Permohonan Validasi Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.

Jabatan/Pekerjaan : Guru Besar

Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan gerak
lokomotor dan gerak manipulatif anak TK A Usia 4-5 Tahun
dari mahasiswa:

Nama : Mar'atul Afifah

NIM : 21611251003

Prodi : Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan
beberapa saran sebagai berikut:

1. Gambar Dilengkapi
2. Gerak Lokomotif dan gerak manipulatif disebutin apa aja

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Yogyakarta, 01 September 2022
Validator,

Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.

Lampiran 3 Permohonan Validasi Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Widiyanto, M.Kes.

Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Instansi Asal : FIK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Permainan Tradisional Ular Naga Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Dan

Non Lokomotor Anak

dari mahasiswa:

Nama : Mar'atul Afifah

NIM : 21611251003

Prodi : S2 IK

(sudah siap/belum_siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Model permainannya bisa dikembangkan lagi, tidak hanya 1 permainan
2. Karena yang dinilai produk dalam bentuk buku, maka tujuannya dengan adanya buku itu untuk apa dan untuk siapa
3. Spesifikasi produk berisi tentang ciri-ciri spesifik dari produk yang dikembangkan
4. Gambar model permainan belum ada

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 01 September 2022
Validator,

Dr. Widiyanto, M.Kes.
NIP 198206052005011002

Lampiran 4 Permohonan Validasi Permainan Tradisional



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gilang Dwi Pangestu, M.Pd.

Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Instansi Asal : Ikip Siliwangi

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Permainan Tradisional Ular Naga Untuk Meningkatkan Gerak

Lokomotor dan Gerak Manipulatif Anak TK A Usia 4-5 Tahun

dari mahasiswa:

Nama : Mar'atul Afifah

NIM : 21611251003

Prodi : Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/helum_siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Gambar harus di isi dan sesuaikan
2. Sampulnya perbaiki lagi dan cantumkan gerak lokomotor dan gerak manipulatifnya
3. Ada yang typo harus di baca lagi dengan teliti

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 01 September 2022
Validator,

Gilang Dwi Pangestu, M.Pd.

Lampiran 5 Permohonan Validasi Perkembangan Motorik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M. S.

Jabatan/Pekerjaan : Dosen.

Instansi Asal : Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model permainan tradisional ular naga untuk meningkatkan lokomotor dan gerak manipulatif anak.

dari mahasiswa:

Nama : Mar'atul Afifah.

NIM : 21611251003

Prodi : Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum-siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Ular naga dibuat modifikasi sehingga unsur-unsur yang ada dilokomotor dan gerak manipulatif benar-benar dapat dikembangkan dengan cara ular naga modifikasi jadi ada unsur melompat, meloncat dan melempar, memasukkan bola, memukul, menangkap dan menendang bola dan lain-lain setelah tertangkap semua.
2. Pembagian waktu berapa menit untuk pemanasan berapa menit untuk inti dan berapa menit untuk penutup.
3. Instrumen untuk mengetahui lokomotor dan gerak manipulatif meningkat dan tidaknya perlu pengklasifikasian masing-masing.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 01 September 2022
Validator,

Prof. Dr. Panggung Sutapa. M. S.

Lampiran 6 Angket Penilaian Ahli Materi

INSTRUMEN PENILAIAN DATA UNTUK AHLI MATERI

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas Materi	1. Kejelasan petunjuk				✓	
		2. Ketepatan memilih materi					✓
		3. Ketepatan memilih bahasa dalam menguraikan materi				✓	
		4. Kesesuaian materi					✓
2	Isi	5. Kebenaran isi/konsep					✓
		6. Kedalaman materi					✓
		7. Kejelasan materi/konsep					✓
		8. Sistematika dan logika penyajian				✓	
		9. Ketepatan animasi untuk memprejelas materi					✓
		10. Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi					✓
		11. Kemudahan dalam memahami gambar yang disajikan					✓

Lampiran 7 Angket Penilaian Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN DATA UNTUK AHLI MEDIA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>					✓
2	Keserasian pemilihan warna tulisan pada <i>cover</i>				✓	
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>					✓
4	Jenis kertas yang digunakan					✓
5	Bahan kertas buku saku <i>Art Paper</i> 120gr					✓
6	Jumlah halaman sesuai					✓
7	Ukuran buku saku sesuai					✓
8	Ukuran gambar					✓
9	Kejelasan gambar				✓	
10	Relevansi gambar dengan materi					✓
11	Kesesuaian warna				✓	
12	Jenis huruf yang digunakan					✓
13	Ukuran huruf yang digunakan					✓
14	Ketepatan letak teks				✓	
15	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca					✓

Lampiran 8 Angket Penilaian Ahli Permainan Tradisional

INSTRUMEN PENILAIAN DATA UNTUK AHLI MATERI

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan judul permainan menarik					✓
2	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
3	Permainan mudah dimainkan					✓
4	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
5	Peraturan permainan tepat dan jelas				✓	
6	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
7	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				✓	
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran				✓	

Lampiran 9 Angket Penilaian Ahli Perkembangan Motorik

INSTRUMEN PENILAIAN DATA UNTUK AHLI MEDIA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Dapat memberikan dukungan untuk perkembangan anak usia dini					✓
2	Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik anak					✓
3	Sintaks sesuai dengan perkembangan anak usia dini					✓
4	Sintaks dapat dilakukan dengan mudah oleh anak					✓
5	Sintaks mampu membuat anak usia dini aktif					✓
6	Kesesuaian dengan perkembangan anak					✓
7	Permainannya dapat menarik minat atau perhatian anak					✓
8	Dapat dipergunakan sesuai dengan Kemampuan anak					✓
9	Permainannya sesuaian dengan kondisi anak					✓

10	Permainannya memberikan motivasi belajar yang berkualitas terhadap anak						✓
11	Permainannya memberikan kemudahan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak						✓
12	Permainannya dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran anak						✓
13	Permainannya dapat digunakan untuk mengamati kemampuan anak						✓

Lampiran 10 Tes Uji Efektivitas TK PGRI Pangkalan

UJI EFEKTIFITAS
TK PGRI PANGKALAN

NO	L/P	UMUR	PRE TES	POS TES
1	P	5.6	79	127
2	L	5.8	85	121
3	P	5.11	76	118
4	P	5.5	88	130
5	L	5.6	85	103
6	P	5.3	94	130
7	L	5.7	85	118
8	P	5.9	94	121
9	P	4.10	97	124
10	L	4.7	100	130
11	L	4.6	100	130
12	P	5.4	97	136
13	L	5.7	82	112
14	P	5.9	91	124
15	P	5.4	91	133
16	P	5.11	88	136
17	P	5.10	91	127
18	P	4.11	100	133
19	P	4.9	97	130
20	P	5.5	97	124

Lampiran 11 Angket Penilaian Uji Coba Skala Kecil TK Al-Jamiatul Khoeriyah

Validator 1

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas				✓	
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran				✓	
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Validator 2

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas				✓	
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan				✓	
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Validator 3

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Lampiran 12 Angket Penilaian Uji Coba Skala Besar RA Al-Khoeriyah
Validator 1

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Validator 2

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Validator 3

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Lampiran 13 Angket Penilaian Uji Coba Skala Besar TKQ Al-Yunusiyah
Validator 1

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Validator 2

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Validator 3

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Lampiran 14 Angket Penilaian Uji Coba Skala Besar TKQ SDIT Annisa
Validator 1

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Validator 2

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Validator 3

INSTRUMEN PENILAIAN DATA

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang Anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.

Keterangan:

- (1) SK : sangat kurang,
- (2) K : kurang,
- (3) C : cukup,
- (4) B : baik, dan
- (5) SB : sangat baik

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Permainan menarik semangat anak dalam pembelajaran					✓
2	Permainan mudah dimainkan					✓
3	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat					✓
4	Peraturan permainan tepat dan jelas					✓
5	Peraturan permainan mudah dipahami					✓
6	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran					✓
9	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor					✓
10	Permainan sudah sesuai dengan materi gerak dasar					✓
11	Permainan aman digunakan					✓
12	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran					✓

Lampiran 15 Hasil Analisis Uji Normalitas

Descriptives

		Statistic	Std. Error
hasil	Mean	34.50	1.679
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	30.99 38.01
	5% Trimmed Mean	34.67	
	Median	33.00	
	Variance	56.368	
	Std. Deviation	7.508	
	Minimum	18	
	Maximum	48	
	Range	30	
	Interquartile Range	11	
	Skewness	.034	.512
	Kurtosis	.126	.992

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	.129	20	.200 [*]	.962	20	.578
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

hasil

Lampiran 16 Hasil Uji Homogenitas

*output Alifsh.spv [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File View Custom

Output

1. Oneway

/STATISTICS HOMOGENEITY
/MISSING ANALYSIS.

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil Based on Mean	.092	1	38	.763
Based on Median	.039	1	38	.845
Based on Median and with adjusted df	.039	1	34.332	.845
Based on trimmed mean	.069	1	38	.794

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	11902.500	1	11902.500	199.504	.000
Within Groups	2267.100	38	59.661		
Total	14169.600	39			

T-TEST PAIRS=pretest WITH posttest (PAIRED)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.

2. T-Test

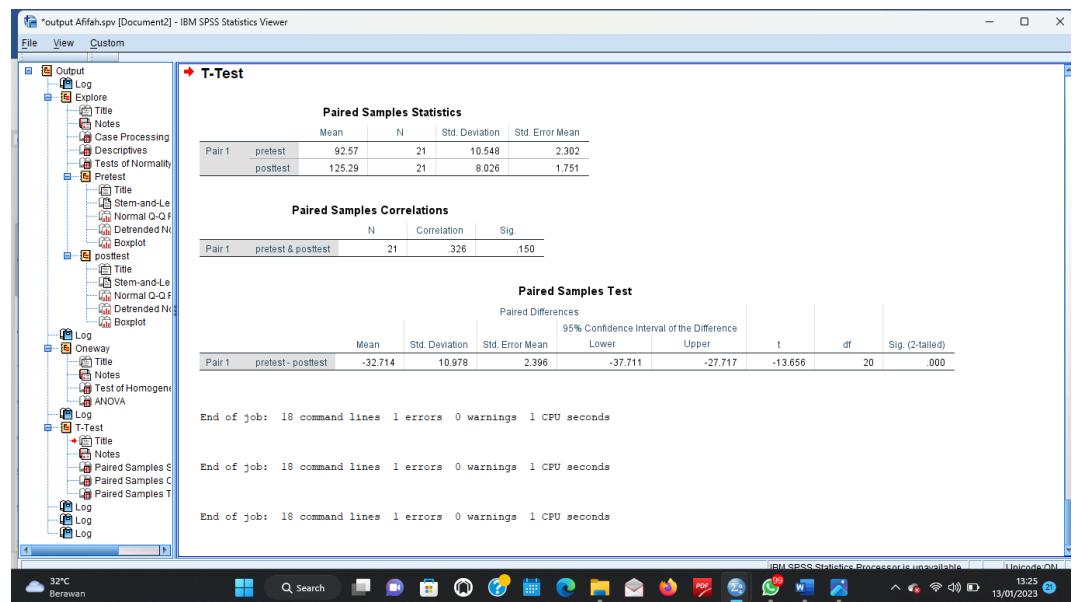
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
--	------	---	----------------	-----------------

IBM SPSS Statistics Processor is unavailable

13:24 13/01/2023 Unicode OM

Lampiran 17 Hasil Uji-t



The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Viewer window with the following details:

- File menu:** File, View, Custom.
- Output tree:** The tree on the left shows the structure of the output, with the **T-Test** node expanded. Under **T-Test**, there are nodes for **Paired Samples Statistics**, **Paired Samples Correlations**, and **Paired Samples Test**.
- Paired Samples Statistics:** A table showing the mean, N, Std. Deviation, and Std. Error Mean for the pair of samples (pretest and posttest).

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	92.57	21	10.548	2.302
	125.29	21	8.026	1.751
- Paired Samples Correlations:** A table showing the correlation and significance (Sig.) for the pair of samples (pretest & posttest).

	N	Correlation	Sig.
Pair 1	21	326	.150
- Paired Samples Test:** A table showing the paired differences, their means, standard deviations, and 95% confidence intervals, along with the t-statistic, degrees of freedom, and significance (Sig. (2-tailed)).

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)		
Pair 1	pretest - posttest	-32.714	10.978	2.396	-37.711	-27.717	-13.656	20	.000
- Job completion messages:** The window displays three identical messages at the bottom: "End of job: 18 command lines 1 errors 0 warnings 1 CPU seconds".
- System status:** The taskbar shows the date (13/01/2023), time (13:25), and battery level (32%).

Lampiran 18 Dokumentasi Tempat Penelitian



