

**PENGEMBANGAN PERMAINAN GERAK LOKOMOTOR
BERBASIS GERAKAN BINATANG PADA ANAK
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Juniarti

NIM: 06141181621012

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN GERAK LOKOMOTOR
BERBASIS GERAKAN BINATANG PADA ANAK
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Juniarti

NIM: 06141181621012

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,


Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP.195901011986032001

Pembimbing 2,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 1959081519860920001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 1959081519860920001

**PENGEMBANGAN PERMAINAN GERAK LOKOMOTOR
BERBASIS GERAKAN BINATANG PADA ANAK
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Juniarti

NIM: 06141181621012

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 14 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Sri Sumarni, M.Pd



2. Sekretaris : Dra. Syafdaningsih, M.Pd



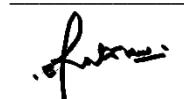
3. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd



4. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd



5. Anggota : Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph.D



Inderalaya, Juli 2020

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juniarti

NIM : 06141181621012

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Gerak Lokomotor Berbasis Gerakan Binatang Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” ini adalah benar benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Inderalaya, Juli 2020

Yang membuat pernyataan



NIM.06141181621012

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Gerak Lokomotor Berbasis Gerakan Binatang Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada proogram studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Dra. Syafdaningsih, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dra. Hasmalena, M.Pd, Dra. Rukiyah, M.Pd, dan Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph.D., anggota pengujian yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Inderalaya, Juli 2020

Penulis,



Juniarti

HALAMAN PERSEMPAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan segala nikmat dan karunia sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa dihaturkan kepada Baginda Rasulullah Saw.

Kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang kusayangi:

- Kepada ayahanda-ku tercinta Muhammad Hatta Nur (Alm) dan Ibu Ku Sona, yang selalu menjadi penyemangatku.
- Saudara saudara ku, terimakasih atas dukungan dan doa kalian selama masa studi ku, Ayunda Siti Maya Listita, S.Pd, Tien Tri Chodijah, Am.Keb, Ratih Puspita, S.E., dan Kakanda M.Sondi Hidayat, S.Pd dan adikku M. Rizky.
- Keluarga besar ku yang selalu memberikan doa dan dukungan dari segala aspek, Acak, Aning, Miyu, Wakjang, dan Ujuk.
- Dosen Dosen ku tercinta, Ibu, Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Dra.Syafdaningsih,M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, Dra. Rukiyah, M.Pd, Dra. Yetty Raheli, M.Pd, Ph.D, Mahyumi Rantina, M.Pd, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Febriyanti Utami, M.Pd, Taruni Suningsih, M.Pd. dan seluruh dosen terkait masa studiku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Kepada staff karyawan FKIP, khususnya admin prodi PG-PAUD, Pak Khadir, Mbak Rizky Permata Aini, dan Kak Yasrico yang telah mengurus segala keperluan administrasi dari awal perkuliahan hingga peneliti menyelesaikan skripsi ini.
- Kepada seluruh pihak yang telah membantu saya melakukan penelitian pada skripsi ini, Abang Dr. Bayu Hardiono, M.Pd, Agung

Wahyudi, S.E, M.M., Vira Destri Tami, S.E., Sy. Najiha, S.Pd dan Msy. Atika Putri.

- Kepada seluruh keluarga guru, staff dan murid TK Negeri Pembina 01 Palembang
- Keluarga Besar FKIP UNSRI, Keluarga Besar MAFESRIPALA FE UNSRI, Keluarga Besar Osis Managemen, Keluarga Besar HMPAUD.
- Sahabat seperjuangan dalam mewarnai dunia perkuliahan ku, Mastura, Liliana, Nurima, Seroja, Dinda, Vini, Rizka dan Asmi.
- Sahabat seperjuangan sewaktu lelah, Intan, Delima, Sandira, Lessy, Anggi, Erika, Hikmatin, Safira, dll.
- Teman Teman satu angkatan PG-PAUD 2016 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
- Sahabat virtual-ku yang selalu memberi semangat dan motivasi.

Motto

“ Jadilah seperti angka nol, walau sering dikatakan tak punya arti,
sebenarnya nol memiliki kekuatan yang hebat ”

-The King Eternal Monarch, 2020.

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Permainan Gerak Lokomotor	6
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	6
2.1.1.1 Definisi Permainan	6

2.1.1.2 Jenis-Jenis Permainan	6
2.1.1.3 Karakteristik Permainan	8
2.1.1.4 Manfaat Permainan	8
2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan	9
2.1.2 Hakikat Gerak Lokomotor	9
2.1.2.1 Definisi Gerak Lokomotor.....	9
2.2 Berbasis Gerakan Binatang	10
2.2.1 Penguin	11
2.2.2 Undur-Undur	11
2.2.3 Kangguru	12
2.2.4 Katak	13
2.2.5 Kuda	13
2.3. Karakteristik Anak TK Kelompok B	13
2.4 Jenis Instrumen Yang Digunakan	14
2.4.1 Observasi.....	14
2.4.2 <i>Walkthrough</i>	14
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	15
2.6 Kerangka Berpikir	17
2.7 Hakikat Penelitian Pengembangan	17
2.7.1 Definisi Penelitian Pengembangan	17
2.7.2 Model Penelitian Pengembangan	18
2.7.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer	18

2.7.4 Validitas	19
2.7.4.1 Validitas Isi	19
2.7.4.2 Validitas Konstruk	20
2.7.5 Praktis	21
3 METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.1.1 Jenis Data.....	22
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.2.1 Lembar Ceklis	22
3.2.2 Observasi	23
3.2.3 Wawancara	23
3.3 Metode Analisis Data.....	23
3.3.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	23
3.3.2 Analisis Data Observasi	24
3.4 Metode Interpretasi Data.....	25
3.4.1 Interpretasi Tingkat Validitas Materi dan Media	25
3.4.2 Interpretasi Nilai Observasi Anak	25
3.5 Prosedur Penelitian.....	26
3.5.1 Perencanaan	26
3.5.2 Pengembangan	26
3.5.3 Evaluasi	27
3.6 Instrumen Penelitian.....	28

3.6.1 Instrumen Validasi Ahli	28
3.6.2 Instrumen Observasi Anak	29
4 HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan	31
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan	32
4.1.2.1 Membuat Materi Permainan	32
4.1.2.3 Produksi Prototipe	33
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi	34
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	35
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	36
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One to One Evaluation</i>	38
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	40
4.2 Pembahasan	41
5 SIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR RUJUKAN	49
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penilaian Produk Pada Lembar Ceklis	23
Tabel 2. Kategori Tingkat Valid Permainan Gerak Lokomotor	25
Tabel 3. Interpretasi Nilai Observasi Anak	25
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi	28
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	29
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Observasi	29
Tabel 7. Hasil Saran Tahap <i>Expert Review</i>	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gerak Berjalan Maju	11
Gambar 2. Gerak Berjalan Mundur	11
Gambar 3. Tahapan Meloncat Menurut Gallahue	12
Gambar 4. Gerak Loncat Kangguru	12
Gambar 5. Gerak Loncat Katak	12
Gambar 6. <i>Gallop</i> menurut Gallahue	13
Gambar 7. Alur Model Penelitian <i>ADDIE</i>	18
Gambar 8. Alur Formatif Evaluasi Tessmer	19
Gambar 9. Desain Alat Permainan	33
Gambar 10. Hasil Produksi Prototipe	35
Gambar 11. Mode <i>Landscape</i> Pada Buku Panduan	35
Gambar 12. Mode <i>Portrait</i> Pada Buku Panduan	36
Gambar 13. Jejak Kaki Katak Sebelum Diberi Alas.....	36
Gambar 14. Jejak Kaki Katak Setelah Diberi Alas	36
Gambar 16. Pelaksanaan Uji <i>One to One Evaluation</i>	39
Gambar 17. Pelaksanaan Uji <i>Small Group Evaluation</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Mentah	53
Lampiran 2.a Instrumen Validasi Materi	58
Lampiran 2.b Instrumen Validasi Media	62
Lampiran 2.c Instrumen Observasi Anak	65
Lampiran 3.a Analisis Data Tahap <i>Expert Review</i>	69
Lampiran 3.b Analisis Data Observasi	72
Lampiran 4. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	75
Lampiran 5.a Surat Izin Penelitian Dari Dekan FKIP	76
Lampiran 5.b Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	77
Lampiran 6. Draf Artikel Untuk Publikasi.....	87
Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara	88
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian Tahap <i>One to One Evaluation</i>	89
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	90
Lampiran 10. Usul Judul Skripsi	92
Lampiran 11. SK Pembimbing Skripsi	93
Lampiran 12. Kartu Bimbingan Pembimbing 1	95
Lampiran 13. Kartu Bimbingan Pembimbing 2	97
Lampiran 14. Bukti Cek Plagiat	99

Pengembangan Permainan Gerak Lokomotor Berbasis Gerakan Binatang Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak

Oleh:
Juniarti
NIM : 06141181621012
Pembimbing : (1) Dr. Sri Sumarni, M.Pd
(2) Dra. Syafdaningsih, M.Pd
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan gerak lokomotor berbasis gerakan binatang pada anak kelompok B di taman kanak-kanak yang teruji validitas dan praktisnya. Model pengembangan yang digunakan model ADDIE (*analyze, design, develop, implement, evaluate*), dan evaluasi formatif Tessmer dengan tahapan *self evaluation, expert review, one to one evaluation* dan *small group*. Teknik analisis data yaitu *walkthrough* dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 94% dan validitas media sebesar 90%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Tahap *one to one evaluation* melibatkan tiga orang anak dengan hasil 87% dan tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak dengan hasil 89%, dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan gerak lokomotor berbasis gerakan binatang pada anak kelompok B di taman kanak-kanak dinyatakan valid dan praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran gerak lokomotor.

Kata Kunci: Permainan, Gerak Lokomotor, Kelompok B TK.

Pembimbing 1,



Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP.195901011986032001

Pembimbing 2,

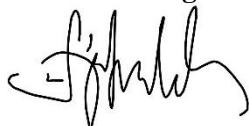


Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 1959081519860920001

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

THE DEVELOPMENT OF LOCOMOTOR MOTION GAMES BASED ON ANIMAL MOVEMENTS IN GROUP B CHILDREN IN KINDERGARTEN

By:
Juniarti
NIM : 06141181621012
Preceptor : (1) Dr. Sri Sumarni, M.Pd
(2) Dra. Syafdaningsih, M.Pd
Early Childhood Education

ABSTRACT

The aim of this research is to develop locomotor movement studies based on animal movements in group B children in kindergarten which are tested as valid and practical. This research uses ADDIE model (analyze, design, develop, implement, evaluate), and using Tessmer evaluation stage, with stages self evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group. Data analysis techniques are walkthrough and observation. The results showed that the material validity was 94% and the media validity was 90%, obtained an average product validity of 92% with a very valid category. The one to one evaluation stage involved three children with results 87% and the small group evaluation stage involved nine children with results 89%, of the two obtained an average of 88% with a very practical category. It can be concluded that the development of locomotor movement games based on animal movements in group B children in kindergarten is declared valid and practical and is suitable for use in locomotor movement learning.

Keywords: Game, Locomotor Movement, Group B in Kindergarten.

Pembimbing 1,



Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP.195901011986032001

Pembimbing 2,

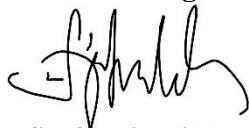


Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 1959081519860920001

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan masa yang dipenuhi oleh kegiatan yang menyenangkan serta bermakna. Pada masa ini anak melakukan berbagai macam kegiatan untuk memperoleh rasa senang, salah satunya lewat kegiatan bermain. Bermain yang dilakukan anak memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara psikis maupun fisik. Anak yang cenderung aktif dan sering melakukan aktivitas gerak akan memiliki pertumbuhan dan perkembangan fisik yang baik serta seimbang.

Perkembangan fisik yang baik dapat tercapai melalui aktivitas gerak yang efektif. Aktivitas gerak yang efektif dapat dilakukan melalui permainan. Permainan dilakukan secara spontan dan tanpa paksaan, sehingga menimbulkan perasaan gembira pada diri anak. Permainan yang dilakukan oleh anak dapat menggunakan alat serta tidak menggunakan alat. Permainan yang baik hendaknya melibatkan interaksi antar anak, dan tidak bersifat pasif. Anak-anak yang cenderung mudah bosan akan sering mencari permainan baru setiap harinya.

Permainan yang dilakukan oleh anak setiap harinya cenderung melibatkan gerak dasar. Gerak dasar merupakan salah satu langkah awal bagi anak untuk berkembang dalam aspek psikomotornya, maka dari itu penguasaan gerak dasar pada masa kanak-kanak merupakan salah satu hal yang amat penting. Kemampuan gerak dasar menurut Hadi, dkk (2018) terbagi kedalam tiga bagian,: pertama, gerak lokomotor yang diartikan sebagai gerak yang dilakukan dengan berpindah tempat (jalan, lari, lompat, loncat), kedua, gerak non-lokomotor yaitu gerak yang dilakukan di satu titik tempat (membungkuk, membalik, bergoyang, dan lainnya), dan yang ketiga yaitu gerak manipulatif yaitu kemampuan melakukan suatu gerak secara lebih terampil (menangkap, menyepak, menendang).

Gerak lokomotor adalah salah satu gerak yang paling sering ditemui dalam kegiatan sehari-hari anak. Anak cenderung melakukan perpindahan tempat pada saat melakukan kegiatan bermain, seperti berjalan, berlari bebas dan melompat dari

ketinggian. Aktivitas gerak lokomotor yang dilakukan anak memiliki banyak manfaat untuk aspek perkembangan khususnya motorik, seperti keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan. Sedangkan aktivitas gerak yang dilakukan lewat permainan yang dimainkan secara bersama juga dapat mengembangkan perkembangan aspek sosial anak.

Observasi dan wawancara pertama dilakukan di TK Syailendra yang berlokasi di Kec. Ilir Barat II, dengan status akreditasi B. Observasi dilakukan peneliti sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 18,19, dan 20 September 2019. Wawancara dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 20 September 2019 dengan narasumber bernama Ibu Tri selaku Kepala Sekolah. Dari wawancara yang dilakukan mendapat hasil bahwa pembelajaran menyangkut gerak dasar sudah dilakukan, biasanya pembelajaran terkait gerak dilakukan sebelum anak memasuki kelas dengan durasi sekitar 10 menit, serta senam bersama setiap hari kamis dan jika dilihat lebih lanjut gerak yang dominan dalam tersebut adalah gerak non-lokomotor (membungkuk, membengkok) dan gerak lokomotor (melompat, berlari, berjalan), untuk pembelajaran gerak lokomotor permainan belum terlalu bervariasi hanya seperti permainan “mengitari dan rebut kursi” dan permainan bebas yang dilakukan dilapangan yang telah disediakan alat permainan *outdoor*, masalah yang kerap ditemui adalah anak cenderung kurang tertarik dengan permainan yang diberikan karena mengandung gerakan yang sedikit, dan terkadang anak kurang tertib dalam bermain, sehingga menurut Ibu Tri pengembangan gerak lokomotor sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran agar lebih bervariasi dan tidak hanya disampaikan melalui senam bersama.

Pembelajaran gerak lokomotor yang dilakukan di TK IT Izzuddin sudah cukup bervariasi dan cukup menarik. Observasi yang dilakukan peneliti di TK IT Izzuddin dengan status akreditasi B dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 23, 24, dan 30 September 2019. Dilanjutkan dengan wawancara pada tanggal 30 September 2019, dengan guru kelas kelompok B bernama Ibu Wulan, dengan hasil wawancara bahwa pembelajaran gerak sering dilakukan sebelum anak memasuki kelas dan dirancang kedalam RPPH, anak-anak juga memiliki jadwal senam bersama pada hari rabu, gerak yang lebih dominan dilakukan adalah gerak

lokomotor seperti berlari pada permainan lari estafet dan gerakan meloncat yang terdapat pada senam, permainan yang sering dilakukan juga melihat minat anak pada hari tersebut, ketersediaan media saat ini juga hanya seperti bakiak dan hulahup, kurangnya variasi permainan juga membuat siswa kurang tertarik dalam melakukan gerak fisik, sehingga menurut Ibu Wulan perlu diadakannya pengembangan permainan gerak lokomotor agar ada variasi dalam pembelajaran gerak setiap harinya.

Wawancara dan observasi terakhir dilakukan peneliti di TK Negeri Pembina 01 Palembang, yang berlokasi di Kec. Ilir Barat I, dengan status akreditasi A. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali yaitu pada tanggal 14, 15, dan 16 Oktober 2019. Narasumber dalam wawancara ini yaitu Ibu Rohma, S.Pd selaku guru kelas kelompok B, dengan hasil wawancara bahwa pembelajaran gerak dasar sudah dilakukan, baik didalam RPPH maupun hari khusus untuk senam bersama, yaitu hari sabtu. Semua bagian gerak dasar juga dominan dilakukan dan diajarkan setiap hari secara bergantian dengan aktivitas pembiasaan lainnya. Sedangkan untuk permainan terkait gerak lokomotor anak lebih sering bermain kucing-kucingan, berjalan berjinjit, dan lompat tali. Penerapan pembelajaran gerak pada anak juga dilakukan sebelum melakukan kegiatan inti, namun terkadang pembelajaran yang dilakukan pada setiap harinya hanya sebatas gerakan umum saja seperti berjalan berjinjit, berjalan di atas papan titian, dan meloncat dari ketinggian yang ditentukan. Hambatan yang ditemui adalah terkadang anak cepat bosan dengan permainan yang disampaikan, sehingga menurut Ibu Rohma sangat perlu diadakannya variasi permainan terkait gerak lokomotor, mengingat anak usia kelompok B sering melakukan gerak fisik yang berpindah tempat.

Gerak lokomotor yang dilakukan anak merupakan hal yang sangat sederhana namun memiliki pengaruh yang besar di masa tumbuh kembang pada masa datang, sehingga perlu diberikan perhatian dan latihan secara berkesinambungan agar mendapatkan hasil yang ideal. Namun pada hasil observasi yang didapat pembelajaran gerak dasar khususnya gerak lokomotor belum terlalu bervariasi atau dalam artian, pengajaran gerak berupa pembiasaan di dalam kelas setiap harinya hanya mengajarkan satu gerakan saja, atau terkadang kegiatan gerak anak hanya

dilakukan di luar jam belajar seperti pada saat bermain bebas di luar kelas. Pembiasaan gerak yang kurang bervariasi pada saat jam pelajaran dapat menyebabkan anak kurang tertarik dalam melakukan aktivitas gerak serta bosan, dalam hal ini pengembangan permainan gerak lokomotor sangat membantu guru dalam membimbing anak untuk melakukan aktivitas gerak.

Gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, meloncat merupakan hal yang sering dilakukan anak, namun jika gerakan ini diajarkan melalui cara yang tidak inovatif dan menarik akan menyebabkan anak merasa bosan dan tidak tertarik dalam melakukan gerak fisik. Berdasarkan hal yang telah dikemukakan, peneliti mencoba mengembangkan permainan gerak lokomotor berbasis gerakan binatang, yaitu permainan yang didalamnya terdapat tiga macam gerak lokomotor yang diadaptasi dari gerakan binatang agar lebih menarik dan menyenangkan. Gerakan yang dilakukan oleh anak di dalam permainan ini diambil dari beberapa gerakan binatang yaitu: 1) berjalan maju, yang diadaptasi dari gerakan binatang penguin. 2) berjalan mundur, yang diadaptasi dari gerakan hewan undur-undur. 3) meloncat, yang diambil dari hewan kangguru, dan katak. 4) *gallop*, diadaptasi dari gerakan binatang kuda, atau sering dikenal dengan istilah “*gallop*”. Permainan yang peneliti kembangkan memiliki media berupa jejak kaki hewan, lintasan dan busa yang dibuat menyerupai keset kaki yang memiliki masing masing gambar dari kelima hewan tersebut.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahdiah (2018) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Melalui Kegiatan Menirukan Gerakan Binatang Dengan Metode Demonstrasi Pada Kelompok A TK Insan Kecamatan Batang Alai Utara” mendeskripsikan hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan motorik anak melalui kegiatan menirukan gerakan binatang dengan metode demonstrasi pada anak kelompok A di TK Insan Kecamatan Batang Alai Utara mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu siklus I dan II dengan tingkat keberhasilan mencapai 100%.

Berdasarkan dari uraian analisis masalah di atas tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengembangan Permainan Gerak Lokomotor Berbasis Gerakan Binatang Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian yang dikaji diantaranya:

- a. Bagaimana mengembangkan permainan gerak lokomotor berbasis gerakan binatang pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan permainan gerak lokomotor berbasis gerakan binatang pada anak kelompok B di Taman Kanak kanak yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian permasalahan, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Untuk menghasilkan permainan gerak lokomotor berbasis gerakan binatang pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang valid.
- b. Untuk menghasilkan permainan gerak lokomotor berbasis gerakan binatang pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Pengembangan permainan gerak lokomotor berbasis gerakan binatang ini diharapkan agar dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi anak

Dalam penelitian ini diharapkan agar anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak dapat tertarik dalam mengikuti permainan yang melatih gerak lokomotor

- b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan serta dapat membantu guru dalam melatih gerak lokomotor pada anak.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan positif yang dapat digunakan sekolah untuk meningkatkan pembelajaran khususnya materi gerak lokomotor.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk mengembangkan permainan gerak dasar lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Allen, K, E, & Marrotz, L, R. (2010). *Profil perkembangan anak: prakelahiran hingga usia 12 tahun*. Diterjemahkan oleh Valentino. PT. Indeks
- Alfianika, Ninit. (2018). *Metode penelitian pengajaran bahasa indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arifin, Zainal. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bakhtiar, Syahrial. (2015). *Merancang pembelajaran gerak dasar anak*. Padang: UNP Press.
- Blegur, Jusuf. & Wasak, M. R. (2018). *Permainan kecil: Teori dan aplikasi*. Kupang : Jusuf Aryani Learning.
- Candra, Juli. (2018). Peningkatan hasil belajar gerak lokomotor dengan pola pendekatan bermain SD Al-Hanief kota Bekasi. *Jurnal Jendela Olahraga*. 3(1).
- Gallahue, L. David. (1996). *Developmental physical education for today's children*. USA: Brown & Bench.
- Hadi, H., Royana, I. F., & Setyawan, D. A. (2017). Keterampilan gerak dasar anak usia dini pada taman kanak-kanak (TK) di Kota Surakarta. (*Jurnal Ilmiah Penjas*). 3(2) : 61-73.
- Hadisaputra, S. Muhammad. (2019). Pengaruh penerapan permainan berburu binatang dan benteng-bentengan terhadap gerak dasar lokomotor dan manipulatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Mitra Pendidikan*. 3(2) : 253-267.
- Hamid, dkk. (2019). *Statistika Pendidikan*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Luthfiyah & Fitrah, Muh. (2017). *Metode penelitian; Penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. Jawa Barat: Jejak.
- Mahdiah. (2018). Meningkatkan kemampuan motorik anak melalui kegiatan menirukan gerakan binatang dengan metode demonstrasi pada kelompok A TK Insan kecamatan Batang Alai Utara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*. 5(1).
- Maisyarah, Elke & Firman, Firman. (2019). Media permainan ular tangga, motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.
- Masnipal. (2018) *Menjadi guru paud profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Masruroh, F. & Khulusinniyah. (2019). Pengembangan fisik motorik anak usia dini dengan bermain. *Edupedia*. 3(2).
- Medina, Penni. (2018). Pengembangan video panduan gerak dasar lokomotor untuk anak usia 5-6 tahun. *Skripsi*. Palembang: FKIP Unsri.

- Nisputriana, A., Susanti, R., & Madang, K. (2015). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA berorientasi *framework science* PISA pada materi sistem eksresi pada manusia untuk peserta didik kelas viii sekolah menengah pertama. Dalam Susanti, dkk, *Seminar Nasional Pendidikan Biologi-IPA FKIP Unsri*. Palembang: Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sriwijaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun, 2014. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Prawiradilaga, D. Salma. (2016). *Mozaik teknologi pendidikan: e-learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pribadi, B, A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model addie*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahmatunnisa, Sriyanti. & Halimah, Siti. (2018). Upaya meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia 4-5 tahun melalui bermain pasir. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1).
- Ramadhani, Africo. & Purwanto, Sugeng. (2017). Pengembangan latihan teknik dasar judo melalui model permainan untuk pejudo pemula usia 8-12 tahun. (*Jurnal Keolahragaan*). 5(1) :1-11.
- Rozia, Imarotul. & Nurul, Khotimah. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat kelinci pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Ceria Mojoagung Jombang. (*Jurnal PAUD Teratai*). 6(3).
- Saputra, R, J. (2019). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B (5-6) tahun melalui bermain estafet di TK Al-Kautsar Kecamatan Juli Kabupaten Bireun. (*Jurnal Pendidikan Almuslim*). VII(2).
- Sari, E. F., Syechhabudin, & Asmawi, M. (2018). Penerapan permainan kecil untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar berlari siswa sekolah dasar. (*Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*).
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudarsini. (2016). *Modul gerak dasar dan gerak irama*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiono & Kuntjojo. (2016). Pengembangan model permainan pra-calistung anak usia dini. (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*). 10(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, dkk. (2017). *Metode pengembangan fisik*. Tangerang; Universitas Terbuka.

- Sukirno, & Pratama, R. R., (2018). Pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan di sekolah dasar.
- Sukmadinata, N, S. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistiwati, Rike. (2017). Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui gerak lokomotor di Taman Kanak-Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Sumarsono, Adi. (2017). Implementasi model pembelajaran atletik melalui permainan berbasis alam. (*Jurnal Magistra*). 4(2) : 070-083.
- Susanti, H, W. (2018). Desain media pembelajaran matematika. *Skripsi*: Palembang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN.
- Tameon, S, M. (2018). Peran bermain bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 1(1) : 6-39.
- Ubaedah, D., Fatimah, A. & Ratih, K. (2019). Meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui senam irama binatang. *JPP Paud Fkip Untirta*. 6(1).
- Wahjoedi. (2017). Pengembangan pembelajaran gerak pada anak usia dini. *Jurnal Penjakora*. 3(2).
- Wulandari, T. R. (2017). Pembelajaran olah gerak dan tari sebagai sarana ekspresi dan apresiasi seni bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*. 1-18.
- Yusuf, A. M. (2017). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.