# PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DADU BERGAMBAR UNTUK KEMAMPUAN GERAK NONLOKOMOTOR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA SERI TANJUNG

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Sri Nirawanti**

**NIM:06141281722027**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

# PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DADU BERGAMBAR UNTUK KEMAMPUAN GERAK NONLOKOMOTOR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA SERI TANJUNG

## SKRIPSI

**Oleh**

**Sri Nirawanti**

**NIM: 06141281722027**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Mengesahkan**

| Koordinator Program Studi | Pembimbing Skripsi |
|---|---|
| Dra. Syafdaningsih, M. Pd | Dr. Sri Sumarni, M. Pd |
| NIP. 195908151986092001 | NIP. 195901011986032001 |

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

# PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DADU BERGAMBAR UNTUK KEMAMPUAN GERAK NONLOKOMOTOR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA SERI TANJUNG

## SKRIPSI

**Oleh**

**Sri Nirawanti**

**NIM: 06141281722027**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Jum'at

Tanggal : 23 Juli 2021

**TIM PENGUJI**

1. **Ketua** : **Dr. Sri Sumarni, M. Pd**
2. **Anggota** : **Dra. Syafdaningsih, M. Pd**
3. **Anggota** : **Febriyanti Utami, M. Pd**

**Indralaya, Juli 2021**
**Mengetahui,**
**Koordinator Program Studi**

**Dra. Syafdaningsih, M. Pd**
**NIP. 195908151986092001**

# PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Nirawanti

NIM : 06141281722027

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dadu Bergambar Untuk Kemampuan Gerak Nonlokomotor Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Seri Tanjung" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan 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 dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian dari karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, Juli 2021

Yang membuat pernyataan

Sri Nirawanti

NIM 06141281722027

# PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dadu Bergambar Untuk Kemampuan Gerak Nonlokomotor Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Seri Tanjung" disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program 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 Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skiripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Febriyanti Utami, M. Pd selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Seri Tanjung selaku subjek dalam penelitian ini. Serta ucapan terima kasih kepada pihak DIKTI yang memberikan beasiswa PPA dan Kemendikbud RI yang memberikan bantuan UKT di masa pandemi selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Indralaya, Juli 2021

Penulis,

Sri Nirawanti

# HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji Syukur Kepada Allah SWT berkat Rahmat dan Ridhonya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan segenap ketulusan hati mempersembahkan skripsi ini kepada:

- Kedua orangtuaku Bapak (Riduan) dan Ibu (Zaniroh, S.Pd) serta kakakku Azir Kurniawan, Ayuk Arfika Falensi, S.Pd, Ayuk Maskiyah, dan adik-adikku Salman Alfarizi, Miftahul Hasanah, Izzatul Afifah,Syifa Nurfadilah serta keponakanku M. Raziqin. Terima kasih selalu memberiku motivasi dan semangat serta selalu mendo'akan kesuksesanku.
- Bunda Dr. Sri Sumarni, M. Pd selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsiku. Terima kasih telah menjadi pembimbing terbaikku, dan terhebat yang telah mendidik, memotivasi, menginspirasi, dan membimbingku selama masa studi di Universitas Sriwijaya.
- Seluruh Dosen PG-PAUDFKIP Ibu Dra. Syafdaningsih, M. Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M. Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M. Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M. Pd, Ibu Febriyanti Utami, M. Pd, dan Ibu Taruni, M. Pd, terima kasih atas segala ilmu yang diberikan kepada kami.
- Dosen penguji, Ibu Dra. Syafdaningsih, M. Pd dan Ibu Febriyanti Utami, M. Pd, terima kasih atas saran dan masukannya dalam perbaikan skripsi ini.
- Sahabatku Princess, dan Alpha Team And Beauty yang selalu memotivasi dan menyemangati selama pengerjaan skripsi ini
- Terima kasih banyak semua teman-teman PG-PAUD 2017
- Almamater kebanggaanku, Universitas Sriwijaya.

Motto

"Kebahagiaan berasal dari keikhlasan"

"Keberuntungan hanya milik orang yang berani"

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL ..... i**

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI ..... ii**

**HALAMAN PENGESAHAN OLEH PENGUJI ..... iii**

**PERNYATAAN ..... iv**

**PRAKATA ..... v**

**HALAMAN PERSEMBAHAN ..... vi**

**DAFTAR ISI ..... vii**

**DAFTAR TABEL ..... x**

**DAFTAR GAMBAR ..... xi**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... xii**

**ABSTRAK ..... xiii**

**ABSTRACT ..... xiv**

**BAB I PENDAHULUAN ..... 1**

1.1 Latar Belakang ..... 1

1.2 Rumusan Masalah ..... 4

1.3 Tujuan Penelitian ..... 5

1.4 Manfaat Penelitian ..... 5

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....** Error! Bookmark not defined.

2.1 Hakikat Alat Permainan Edukatif ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.1.1 Definisi Alat Permainan Edukatif ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.1.2 Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif .. **Error! Bookmark not defined.**

2.1.3 Ciri-ciri Alat permainan Edukatif ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.2 Hakikat Dadu bergambar ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.2.1 Definisi Dadu Bergambar ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.2.2 Langkah-langkah Memainkan APE Dadu Bergambar ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.3 Hakikat Gerak Nonlokomotor .....**Error! Bookmark not defined.**

2.3.1 Definisi Gerak Nonlokomotor.....**Error! Bookmark not defined.**

2.3.2 Contoh Gerak Nonlokomotor.....**Error! Bookmark not defined.**

2.4 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....**Error! Bookmark not defined.**

2.4.1 Definisi Pendidikan Anak Usia Dini ..**Error! Bookmark not defined.**

2.4.2 Definisi Anak Usia Dini .....**Error! Bookmark not defined.**

2.4.3 Karakteristik Anak Usia Dini .....**Error! Bookmark not defined.**

2.5 Kerangka berpikir.....**Error! Bookmark not defined.**

2.6 Penelitian Relevan .....**Error! Bookmark not defined.**

2.7 Definisi Penelitian Pengembangan.....**Error! Bookmark not defined.**

2.8 Model Pengembangan Produk Rowntree .....**Error! Bookmark not defined.**

2.9 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer.....**Error! Bookmark not defined.**

2.10 Kriteria Keberhasilan Penelitian dan Pengembangan**Error! Bookmark not defined.**

2.10.1 Definisi Validitas.....**Error! Bookmark not defined.**

2.10.2 Definisi Praktis .....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB III METODELOGI PENELITIAN.....**Error! Bookmark not defined.

3.1 Jenis Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**

3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

3.3 Prosedur Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

3.3.1 Perencanaan.....**Error! Bookmark not defined.**

3.3.2 Pengembangan.....**Error! Bookmark not defined.**

3.3.3 Evaluasi .....**Error! Bookmark not defined.**

3.4 Teknik Pengumpulan Data .....**Error! Bookmark not defined.**

3.4.1 *Walkthrough* .....**Error! Bookmark not defined.**

3.4.2 Observasi .....**Error! Bookmark not defined.**

3.5 Teknik Analisis Data .....**Error! Bookmark not defined.**

3.5.1 Analisis Data *Walkthrough*.....**Error! Bookmark not defined.**

3.5.2 Analisis Data Observasi .....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**Error! Bookmark not defined.

4.1 Hasil Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan.....**Error! Bookmark not defined.**

4.1.2 Hasil Tahapan Pengembangan .....**Error! Bookmark not defined.**

4.1.3 Hasil Tahapan Evaluasi .....**Error! Bookmark not defined.**

4.2 Pembahasan .....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....**Error! Bookmark not defined.

5.1 Simpulan.....**Error! Bookmark not defined.**

5.2 Saran .....**Error! Bookmark not defined.**

**DAFTAR PUSTAKA..... 7**

**LAMPIRAN.....**Error! Bookmark not defined.

# DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media .....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dadu Bergambar**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4 Kategori Validitas .....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 5 Kategori Valid Media dan Materi Alat Permainan Edukatif Untuk Kemampuan Gerak Nonlokomotor Anak Usia 4-5 Tahun**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 6 Nilai Praktis Pada Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dadu Bergambar Untuk Kemampuan Gerak Nonlokomotor.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 7 Kategori Kepraktisan Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan EdukatifDadu Bergambar Untuk Kemampuan Gerak Nonlokomotor .....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 8 Penilaian Validator Materi .....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 9 Penilaian Validator Media .....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator ...**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 11 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap *One-To-One Evaluation***Error! Bookmark not**

Tabel 12 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap*Small Group Evaluation***Error! Bookmark not**

Tabel 13 Rekapitulasi Hasil Tahap *One-To-One Evaluation* dan *Small Group Evaluation* .....**Error! Bookmark not defined.**

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sebelum dikembangkan .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. Setelah dikembangkan.....**Error! Bookmark not defined.**

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Materi dan Media.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 Lampiran Observasi.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3 Lampiran Rubrik Penilaian Observasi**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4 Lembar Observasi Penilaian Anak .....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5 Analisis Data.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6 Data Yang Diperoleh .....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 8 Bukti Penelitian Akta dan Surat Pernyataan Orang Tua ..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 9 Usul Judul.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 10 SK Pembimbing.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 12 Surat Keterangan Dari Kepala Desa.**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 13 Kartu Bimbingan .....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 14 Lampiran Cek Plagiat .....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 15 Bukti Submit Jurnal .....**Error! Bookmark not defined.**

# ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif dadu bergambar kemampuan gerak nonlokomotor pada anak usia 4-5 tahun di desa Seri Tanjung yang validitas dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan menggunakan model *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer*. Tahapan pengembangan *Rowntree* yaitu perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Tahap evaluasi formatif *Tessmer* terdiri dari *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation,* dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* berupa *expert review* dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 75% dan validitas media sebesar 85%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 80% dengan kategori valid. Tahap *one-to-one evaluation* melibatkan 2 orang anak dengan hasil 93% dan tahap *small group evaluation* melibatkan 6 orang anak dengan hasil 84% dan dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Dari semua tahap yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif dadu bergambar untuk kemampuan gerak nonlokomotor pada anak usia 4-5 tahun di desa Seri Tanjung dinyatakan valid dan sangat praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran fisik motorik.

***Kata Kunci:*** *Alat Permainan Edukatif, Dadu Bergambar, Gerak Nonlokomotor*.

# ABSTRACT

This study aims to develop a dice educational game tool with pictures of non-locomotor movement abilities in children aged 4-5 years in the village of Seri Tanjung that is valid and practical. This research is a type of development research using Rowntree model and Tessmer formative evaluation. Rowntree's development stages are planning, development, and evaluation. Tessmer's formative evaluation stage consisted of self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data collection techniques using walkthrough in the form of expert review and observation. The results showed that the material validity was 75% and the media validity was 85%, obtained an average product validity of 80% with a valid category. The one-to-one evaluation stage involved 2 children with 93% results and the small group evaluation stage involved 6 children with 84% results and from both obtained an average of 88% with a very practical category. From all the stages carried out, it can be concluded that the illustrated dice educational game tool for non-locomotor movement abilities in children aged 4-5 years in the village of Seri Tanjung is declared valid and very practical and feasible to use for physical motor learning.

**Keywords**: *Educational Game Tool, Pictorial Dice, Non-locomotor Motion.*

# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 Tentang kurikulum 2013: Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.Usia dini adalah masa yang mempunyai kaitan yang erat dengan kegiatan bermain. Proses belajar anak seringkali dilaksanakan melalui permainan yang dilakukan. Bahkan salah satu hal yang menjadi keharusan untuk terpenuhi dari diri anak usia dini adalah bermain. Sehingga berpengaruh kepada perkembangan yang anak capai secara langsung ataupun tidak langsung. Di sisi lain, beberapa hasil penelitian menyimpulkan bahwa kegiatan belajar yang efektif dapat diterapkan di masa anak-anak melalui kreativitas bermain.

Bermain yang dilakukan anak sejak berusia 0 tahun (AUD) adalah aktivitas pokok dari anak, karena di masa ini sudah terlihat perilaku anak yang senang ketika anggota tubuhnya ia gerakkan, mudah tertarik dengan sesuatu yang terlihat olehnya. Terpenuhinya stimulasi aspek perkembangan anak melalui permainan yang dilakukan anak adalah dampak yang diperoleh anak. Sehingga pedoman kehidupan anak tercipta melalui aktivitas bermain tersebut. Anak ialah seseorang yang dalam prosespenyempurnaan tumbuh kembangnya didapat melalui proses bermain sejak dini.Sesuai dengan ungkapan “bermain sambil belajar”. Dengan bermain, sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran di semua aspek perkembangan baik pada aspek NAM, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan seni.

Menurut (Fatmawati, 2020:1) salah satu aspek perkembangan yang paling penting untuk dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun adalah aspek perkembangan fisik motorik anak.Pendapat yang dikemukakan oleh (Hidayat 2017) Perkembangan fisik motorik menjadi suatu hal yang mendapat perhatian secara serius karena pada masa anak usia dini perkembangan gerak anak menjadi penyempurnaan atau perbaikan terutama pada gerak dasar.Perkembangan gerak dasar anak meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.Gerak nonlokomotor adalah gerakan atau keterampilan yang tidak adanya perpindahan tempat (stabilitas) yang mengakibatkan anggota tubuh berubah posisi namun perpindahan badan secara yang menyeluruh tidak terjadi. Contoh dari gerak nonlokomotor ini adalah menggerakkan kepala ke kiri dan kanan, melipat kedua tangan, meluruskan tangan ke samping tubuh, membuka kedua kaki, berdiri dengan satu kaki, meliukkan badan, mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat, mendarat dan lain-lain.

Peneliti melakukananalisis kebutuhan pada 3 keluarga yaitu keluarga Ibu Miftahul Jannah, Ibu Martina, dan Ibu Betti Ningsih. Wawancara pertama yang peneliti lakukan adalah di keluarga Ibu Miftahul Jannah pada tanggal 17 Desember 2020. Saat wawancara berlangsung Ibu Miftahul Jannah menjelaskan bahwa ia melatih gerak nonlokomotor dengan melempar bola, menangkap bola, dan melambungkan bola menggunakan bola atau kertas. Oleh karena itu, peneliti menawarkan produk pengembangan yang diterima dengan baik oleh Ibu Miftahul Jannah karena anak merasa bosan dengan media yang biasa anak mainkan.

Pada wawancara yang peneliti lakukan di keluarga Ibu Martina 17 Desember 2020, didapatkan hasil bahwaiamelatih gerak nonlokomotor melalui bermain bola, menendang bola dan lain-lain menggunakan bola bekel, bola kasti, dan bola basket. Sehingga saat peneliti menawarkan produk pengembangan yang diterima dengan baik oleh Ibu Martina karena dengan adanya permainan baru akan menjadikan anak lebih semangat dalam bermain.

Terakhir, peneliti melakukan wawancara di keluarga Ibu Betti Ningsih 18 Desember 2020. Dari hasil wawancara yang peneliti dapat, Ibu Betti Ningsih menjelaskan bahwa ia melatih gerak nonlokomotor dengan menangkap bola, melempar bola, da menendang bola menggunakan bola kaki, dan bola kasti. Menurut Ibu Betti Ningsih produk yang ditawarkan oleh peneliti akan sangat berguna karena dengan adanya inovasi dapat melatih kemampuan gerak nonlokomotor anak supaya lebih berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhantersebut didapatkan hasil bahwa ketiga keluarga tersebut dalam melatih gerak nonlokomotor anak, memberi alat permainan berupa bola, baik itu bola kasti, bola bekel, bola kaki, dan bola basket dengan kegiatan menangkap, melempar, menendang, melambungkan, dan bermain bola lainnya dan sangat menerima dengan baik produk yang peneliti tawarkan.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Yuniarti (2019) mendapatkan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas motorik kasar menggunakan pengembangan media DORI (Ludo Geometri) mampu merangsang aspek fisik motorik anak, selain itu ada temuan penelitian bahwa selain merangsang fisik motorik pada anak, dimana dengan menggunakan media DORI (Ludo Geometri) mampu merangsang aspek kognitif, anak mampu menggunakan logikanya untuk memecahkan masalah dalam aktivitas menggunakan media DORI, temuan selanjutnya media DORI (Ludo Geometri) mampu merangsang aspek sosial emosional pada anak, anak mampu berbaur dan bercengkrama kepada teman dan guru yang disekelilingnya, kemudian temuan berikutnya adalah dengan menggunakan media DORI (Ludo Geometri) mampu merangsang aspek bahasa, yaitu anak terlatih berdiskusi dan bercakap-cakap

Selain itu penelitian yang terkait dengan peniruan gerak binatang adalah penelitian yang dilakukan oleh Febriany dan Masudah (2017) menunjukan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus uji jenjang Wilcoxon menyatakan bahwa

model pembelajaran langsung berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan gerak non-lokomotor anak kelompok B2 di TK Puri Mutiara Bunda, Sedati Sidoarjo, dengan demikian hipotesis (Ha) tidak ditolak dan hipotesis nihil (Ho) ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa tari pinguin berpengaruh terhadap kemampuan gerak non-lokomotor anak kelompok B2 di TK Puri Mutiara Bunda, Sedati Sidoarjo.

Dari analisis kebutuhan dan penelitian yang relevan maka penelitiakan melakukan pembuatan alat permainan edukatif dadu bergambar untuk kemampuan gerak nonlokmotor. Alat permainan edukatif dadu bergambar yang dikembangkan akan menggunakan kain flanel dengan ukuran 25 cm pada setiap sisi, yang beri gambar binatang asli yang dicetak serta dilaminating lalu dijahit di ke 6 sisi dadu bergambar. Selain dengan media dadu bergambar peneliti juga membuat video cara menirukan gerakan binatang serta contoh menirukan gerakan binatang tersebut. Hal ini dilakukan agar anak paham dengan cara memainkan dadu bergambar. Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas, peneliti berminat untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Alat Permianan Edukatif Dadu Bergambar Untuk Kemampuan Gerak Nonlokomotor Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Seri Tanjung".

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

a. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif dadu bergambar untuk kemampuan gerak nonlokomotor anak usia 4-5 tahun di desa Seri Tanjung yang valid ?
b. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif dadu bergambar untuk kemampuan gerak nonlokomotor anak usia 4-5 tahun di desa Seri Tanjung yang praktis ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

a. Mengembangkan alat permainan edukatif dadu bergambar untuk kemampuan gerak nonlokomotor anak usia 4-5 tahun di desa Seri Tanjung yang valid
b. Mengembangkan alat permainan edukatif dadu bergambar untuk kemampuan gerak nonlokomotor anak usia 4-5 tahun di desa Seri Tanjung yang praktis.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis alat permainan edukatif dadu bergambar ini dapat dijadikan sebagai alat permainan edukatif dalam proses kegiatan bermain sambil belajar kemampuan gerak nonlokomotor anak usia 4-5 tahun yang menarik dan kreatif.

2. Secara Praktis

a. Bagi anak, penelitian ini diharapkan agar anak menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran fisik motorik kasar yang menyenangkan dan eksploratif dengan menggunakan alat permainan edukatif dadu bergambar.

b. Bagi guru, penulisan ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran gerak nonlokomotor yang lebih inovatif dan berkreasi untuk anak usia 4-5 tahun.

c. Bagi sekolah, penulisan ini diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah yang lebih menarik serta meningkatkan kualitas gerak nonlokomotor anak usia 4-5 tahun.

d. Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan alat permainan edukatif yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran gerak nonlokomotor anak usia 4-5 tahun.

e. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menambah ilmu dan wawasan yang berguna untuk mendukung pengetahuan menjadi guru yang profesional dengan membuat alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak nonlokomotor yang lebih kreatif dan berinovasi, menarik dan disenangi oleh anak kelompok usia 4-5 tahun, serta bermakna bagi anak usia 4-5 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

Addriana Bulu Baan, Sri R. H., & Nurhayati (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Bungamputi, 6*(0), 14-21.

Agustini, D. R. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B.*Jurnal PAUD Terata, 9*(1).

Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017) Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Pendidikan, 1*(1), 12-23

Anandya dkk. (2020). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak USia Dini Melalui *Animal Fun*. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*. *15(1).* http://doi.org/10.21009/JIV.1501.6

Anggraini. (2015). Pengembangan Media Layanan Klasikal Berbasis Cerita Bergambar Bidang Sosial-Pribadi Dengan Materi Kesetiakawanan Sosial di Kelas IV SD Negeri 179 Palembang. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.

Anggraini, S R. (2019) Pengembangan Alat Permainan *Geoboard* Untuk Mengenalkan Geometri bangun Datar Pada Kelompok B Di Taman Kanak-kanak. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya

Cahyati, N., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dengan Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini Jurnal PAUD, 9* (2), 160-170.

Cahyono, T. (2018). *Statistika Terapan dan Indikator Kesehatan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Depriyanti, L. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Di Sdn 61 Kota Bengkulu*.

Dewi, G P. (2020) Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Meniru Gerak Binatang Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun Di Tk Pertiwi Pasma Kota Palembang. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.

Fahruna, Y., & Fahmi, M. (2017) Validitas dan Reliabilitas Konstruk Pengukuran Perpustakaan Ideal Basis Pemakai Dengan Pendekatan LIBQUAL. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan, 6*(2), 161.

Fatmawati, F. A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Jawa Timur: Caremedia Communication.

Febriany, R., & Masudah. (2017). *Pengaruh Tari Pinguin Terhadap Kemampuan Gerak Non-Lokomotor Anak Kelompok B Di Tk Puri Mutiara Bunda, Sedati-Sidoarjo*. *06*(03).

Fitria, N., & Rohita. (2019). Pemetaan Pengetahuan Guru TK tentang Keterampilan Gerak Dasar Anak TK. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA, 5*(2), 76–86.

Guslinda & Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia dini*. Surabaya: CV Jakad Publishing.

Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 20. https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831

Hewi, L., & Surpida. (2019). Permainan Dadu pada Pengembangan Perilaku Prososial Anak. *Journal of Early Childhood Education and Development*, *1*(2), 115–128. http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/JCED

Hidayat, A. (2017). Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *2*(2).

Isriyah, mudafiatun. (2017). Pengembangan Tari Glethak Untuk Meningkatkan

Gerak Non Lokomotor Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*.2(1).

Juniarti.(2020). Pengembangan Permainan Gerak Lokomotor Berbasis Gerakan Binatang Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak.*Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.

Juniarti, Y. (2019). Pengembangan Media Ludo Geometri (DORI) Pada Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak,* 5(2),169-182. http://doi.org/10.1442/al-althfal.2019.52.04

Kaffah, R. R. S., Wibowo, A., & Rahmayanti, I. (2021). Validitas Isis Pada Alat Evaluasi Buk Teks Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA, *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 3*(2), 158-167

Khairani, Muliamah. (2017). *Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini*: Jurnal Golden Age Universitas Hamzawadi. Vol.1.

Khoiria. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Roda Putar Untuk Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-kanak. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.

Komarudin, Rochmat. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lubang Warna Untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak (TK). *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan, 7*(3) 324–333.

Kurniawan dkk. (2020). *Bermian dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: PT Rosdakarya Ofset.

Lalompoh,C.T & Lalompoh K.A.(2017). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini.* Jakarta:PT Grasindo.

Manan, A., Fithriyah, M., & Nawafilaty, T. (2017). Pengaruh Media Dadu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B Di Tk Kecamatan Glagah – Lamongan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak, 3*(1).

Maudiarti, Santi. dkk (2015). *Buku Kerja Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Mentera, H.,Mahardi, & Kungku, C. (2017). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD) Model Terpadu Madani Hendrik. Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education, VII(2)

Nuridayu,dkk.(2020). Pengembangan motoirk kasar anak usia dini melalui permainan gerak binatang. *As-sibyan jurnal pendidikan anak usia dini*. 5(2).

Peraturan Menteri Pendidika dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Anak Usia Dini.

Pradita, J & Nazzarudin. A. M. (2020) Anti Panik / Buku Panduan Virus Corona. Jakarta: Pt Alex Media Kompu Tindo Kelompo Gramedia.

Pratiwi, Indah. 2018. Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 9* (2), 138-147

Prawiradilaga, D S. (2015). *Prinsip Desain Pemelajaran(Instructional Design Principle)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Purnama, Sigit dkk. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Assfet.

Rahma, D. (2017). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri*.

Ratisa, I. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Lingkaran Untuk Kemampuan Membilang Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya

Rohendi, Asep dan Laurens Seba. (2017). Perkembangan Motorik Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar. Bandung: Alfabeta.

Rudiyanto, Ahmad. (2016). Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus

Anak Usia Dini. Lampung: Darussalam Press Lampung.

Salim & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: KENCANA

Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: KENCANA

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sujiono, dkk. (2016). *Metode Pengembangan Fisik*. Tanggerang: Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori).* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluation*. London: Kogan Page.

Utomo, B. (2019). Analisis Validitas Isi Butir Soal Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Madrasah Berbasis Nilai-nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus) 1*(2).

Vanagosi, K. D. (2016). Konsep Gerak Dasar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, *1*, 79–79.

Wati, A S. (2019). Pengembangan Permainan Kreasi Untuk Fisik Motorik Kasar Pada Anak Kelompok ATaman Kanak-Kanak. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya

Zaman, Badru dkk. (2018). *Media dan Sumber belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zendrato, W. 2020. Gerakan Mencegah dari pada Mengobati. (*Terhadap Pendemic COVID-19. Jurnal Education & Development*) 8(2)