

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK  
KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA 4-5  
TAHUN DI DESA KERINJING**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Riska Aprilia**

**NIM: 06141281722039**

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK  
KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA 4-5  
TAHUN DI DESA KERINJING**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Riska Aprilia**

**NIM: 06141281722039**

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

**Mengesahkan**

**Koordinator Program Studi**

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

**Pembimbing Skripsi**

**Dr. Sri Sumarni, M.Pd**  
**NIP. 195901011986032001**



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK  
KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA 4-5  
TAHUN DI DESA KERINJING**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Riska Aprilia**

**NIM: 06141281722039**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Jum'at

Tanggal : 23 Juli 2021

**TIM PENGUJI**

- |                   |                                 |
|-------------------|---------------------------------|
| <b>1. Ketua</b>   | <b>: Dr. Sri Sumarni, M. Pd</b> |
| <b>2. Anggota</b> | <b>: Dra. Hasmalena, M. Pd</b>  |
| <b>3. Anggota</b> | <b>: Mahyumi Rantina, M. Pd</b> |



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



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

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riska Aprilia

NIM : 06141281722039

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Kerinjing” 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 Penguruan Tinggi. Apabila 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 dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Riska Aprilia

NIM. 06141281722039

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Keringjing” disusun untuk memenuhi salah satu 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 terima kasih 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, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pemerintah RI melalui RISTEKDIKTI yang telah memberikan beasiswa 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,



Riska Aprilia

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat tercurah pada junjungan dan suri tauladan kita kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, dan sahabatnya. Dengan rasa syukur yang mendalam skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Kakek Zainal Aripin dan Nenek Sakdiah tercinta. Terima kasih atas segalanya, selalu mendo'akan dan menyayangiku, memberikan motivasi baik secara moril maupun material untuk keberhasilanku.
- ❖ Kedua orang tua Papa Rizal Ependi dan Mama Eliyawati tercinta. Terima kasih Pa, Ma atas do'a, support, kasih sayang dalam mendidikku.
- ❖ Adikku tersayang Milda Risma Yanti dan Ririn Oktavia.
- ❖ Keluargaku Ujuh Rusmaleni, Cik Heriyadi, Cik Rine More, Mok Effrizal, Mok Rita Nopalia. Terima kasih banyak atas segenap bantuan dan do'anya.
- ❖ Bunda Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsiku. Terima kasih telah menjadi pembimbing terbaik dan terhebat yang mendidik, memotivasi, menginspirasi dan membimbingku selama masa studi di Universitas Sriwijaya.
- ❖ Dosen PG PAUD UNSRI, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Bunda Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, Ibu Taruni Suningsih, M.Pd. Terima kasih banyak atas ilmu pengetahuan yang telah kalian berikan kepada kami.
- ❖ Validator skripsi penulis Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd. Terima kasih Bu atas validasinya.
- ❖ Dosen penguji, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd. Terima kasih atas saran dan masukannya dalam perbaikan skripsi ini.
- ❖ Staf Karyawan FKIP, Bapak Khaidir, Ibu Kiki, Pak Rico, Ibu Tesi. Terima kasih telah membantu dalam urusan administrasi perkuliahan selama ini.
- ❖ Sahabatku Princess. Terima kasih atas kebersamaan kita selama ini.

- ❖ Ayuk Ria Rosidah, S.Pd., Gr. Terima kasih atas kebaikannya selama ini.
- ❖ Yudha Erlianto Putra, S.M. Terima kasih atas support dan bantuannya.
- ❖ Terima kasih banyak semua teman PG PAUD angkatan 2017.
- ❖ Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini.
- ❖ Almamater kebanggaanku, Universitas Sriwijaya.

### **MOTTO**

“SEMANGAT”

“Memulai dengan penuh keyakinan”

“Menjalankan dengan penuh keikhlasan”

“Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN OLEH PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	5
1.3    Tujuan Penelitian.....	6
1.4    Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1    Hakikat Alat Permainan Edukatif.....	7
2.1.1    Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	7
2.1.2    Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	7
2.1.3    Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif .....	8
2.2    Hakikat Gerak Lokomotor.....	10



2.2.1	Pengertian Gerak Lokomotor.....	10
2.2.2	Macam-macam Gerak Lokomotor.....	10
2.3	Hakikat Bermain.....	12
2.3.1	Pengertian Bermain.....	12
2.3.2	Tujuan Bermain.....	12
2.3.3	Manfaat Bermain.....	13
2.4	Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2.4.1	Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2.4.2	Pengertian Anak Usia Dini.....	15
2.4.3	Indikator Pencapaian Anak Usia 4-5 Tahun.....	16
2.5	Kerangka Berpikir.....	19
2.6	Penelitian Relevan.....	20
2.7	Pengertian Penelitian Pengembangan.....	21
2.8	Model Pengembangan Produk Rowntree.....	22
2.9	Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer.....	23
2.10	Validitas.....	24
2.10.1	Validitas Isi.....	24
2.10.2	Validitas Konstruk.....	25
2.11	Praktis.....	25
2.12	Covid-19.....	26
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN.....</b>		<b>27</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	27
3.2	Subjek dan Objek Penelitian.....	27
3.3	Prosedur Penelitian.....	27
3.3.1	Perencanaan.....	27

3.3.2	Pengembangan .....	28
3.3.3	Evaluasi.....	29
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.4.1	<i>Walkthrough</i> .....	30
3.4.2	Observasi.....	33
3.5	Teknik Analisis Data .....	35
3.5.1	Analisis Data <i>Walkthrough</i> .....	35
3.5.2	Analisis Data Observasi .....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	39
4.1.1	Hasil Tahap Perencanaan .....	39
4.1.2	Hasil Tahap Pengembangan.....	39
4.1.3	Hasil Tahap Evaluasi.....	41
4.2	Pembahasan .....	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>64</b>
5.1	Simpulan.....	64
5.2	Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>74</b>

**DAFTAR BAGAN**

Bagan I Alur Kerangka Berpikir .....	20
Bagan 2 Alur Desain Formative Research Tessmer .....	23

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	31
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media .....	32
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penilaian.....	34
Tabel 4 Kategori Valid.....	35
Tabel 5 Kategori Tingkat Valid .....	36
Tabel 6 Nilai Kepraktisan .....	38
Tabel 7 Kategori Kepraktisan Nilai Hasil Observasi Anak .....	38
Tabel 8 Hasil Penilaian Validator Materi.....	43
Tabel 9 Hasil Penilaian Validator Media .....	44
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Materi dan Media.....	45
Tabel 11 Analisis Data Observasi Anak Tahap <i>One-To-One Evaluation</i> .....	48
Tabel 12 Analisis Data Observasi Anak Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	50
Tabel 13 Rekapitulasi Hasil Tahap <i>One-To-One Evaluation</i> dan <i>Small Group Evaluation</i> .....	51

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Botol bendera berjarak 6 meter .....	46
Gambar 2 Botol bendera berjarak 6 meter .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Materi dan Media.....	75
Lampiran 2 Observasi .....	81
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Observasi .....	83
Lampiran 4 Lembar Observasi Penilaian Anak .....	86
Lampiran 5 Analisis Data.....	88
Lampiran 6 Data Yang Diperoleh .....	90
Lampiran 7 Alat Permainan Edukatif .....	101
Lampiran 8 Buku Panduan.....	103
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	104
Lampiran 10 Bukti Penelitian Akta dan Surat Pernyataan Orang Tua .....	106
Lampiran 11 Usul Judul Skripsi.....	118
Lampiran 12 SK Pembimbing Skripsi .....	119
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	122
Lampiran 15 Bukti Plagiat .....	123
Lampiran 16 Surat Keterangan Pengecekan Similarity .....	125
Lampiran 17 Kartu Bimbingan .....	126
Lampiran 18 Bukti Upload Jurnal.....	128

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di desa Kerinjing 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 78% dan validitas media sebesar 92%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Tahap *one-to-one evaluation* melibatkan 2 orang anak dengan hasil 91% dan tahap *small group evaluation* melibatkan 6 orang anak dengan hasil 90% dan dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Dari semua tahap yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di desa Kerinjing dinyatakan sangat valid dan sangat praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran gerak lokomotor.

**Kata Kunci:** *Alat Permainan Edukatif, Gerak Locomotor, Anak Usia Dini*

## ABSTRACT

This study aims to develop an educational game tool for the locomotor ability of children aged 4-5 years in Kerinjing village that is valid and practical. The type of this research is development research using Rowntree model and Tessmer formative evaluation. Rowntree's development stages consist of planning, development, and evaluation. Tessmer's formative evaluation stages consist of self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data collection techniques used walkthrough in the form of expert review and observation. The results showed that the material validity was 78% and the media validity was 92%, the average product validity obtained was 85% with a very valid category. The one-to-one evaluation stage involved 2 children with the results of 91% and the small group evaluation stage involved 6 children with the results of 90%, and from both of the evaluation stages the obtained average results was 90% with a very practical category. From all the stages carried out, it could be concluded that the educational game tool for locomotor movement abilities of children aged 4-5 years in Kerinjing village was stated to be very valid, very practical, and suitable to use for learning to locomotor motion.

**Keywords:** *Educational Game Tools, Locomotor Movement, Early Childhood*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Susanto 2018:16). Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik motorik kasar pada anak usia dini berkaitan erat dengan pertumbuhan dan perkembangan gerak anak, oleh karena itu peningkatan keterampilan gerak lokomotor anak juga erat kaitannya dengan kegiatan bermain untuk merangsang dan mengembangkan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif, dalam konteks ini alat permainan edukatif dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar bagi anak usia dini.

Menurut (Moeslichatoen dikutip oleh Mursid 2017:27) melalui kegiatan bermain anak dapat mengkoordinasikan otot-otot kasar, berbagai cara dan teknik dapat digunakan dalam kegiatan seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, dan sebagainya. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan edukatif. Pengembangan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor memiliki tujuan yaitu agar anak menjadi lebih percaya diri dan mandiri dalam melakukan aktivitas gerak terutama pada aspek kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan pada anak. Peningkatan kemampuan bergerak terjadi seiring dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan, kaki. Perkembangan gerak akan berkembang lebih optimal jika melakukan aktivitas gerak lokomotor baginya berupa gerakan-gerakan yang melibatkan seluruh bagian tubuh anak.

Menstimulasi anak tidak semuanya berjalan seperti yang diharapkan, masih terdapat kendala yang dapat menyebabkan proses stimulasi tidak berjalan dengan lancar yang dipengaruhi oleh faktor anak itu sendiri. Kurangnya

keterampilan gerak lokomotor dapat mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut (Hanum & Rohita, 2020) Aspek perkembangan motorik kasar tidak pernah lepas dari setiap gerakan yang dapat anak lakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti berjalan, berlari, menendang bola, melempar dan menangkap bola. Apabila anak tidak mampu melakukan kegiatan tersebut dengan baik akan berpengaruh dalam kehidupan yang akan datang. Kurangnya keterampilan anak dalam kegiatan berlari, berjalan, menangkap dan melempar bola, dapat berakibat pada rasa percaya diri anak, anak merasa rendah diri. Oleh karena itu, aspek perkembangan motorik kasar harus distimulasi sejak usia dini, sesuai dengan usia dan tingkat pencapaian perkembangan anak. Usia 4-5 tahun keadaan fisik anak maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Salah satu kemampuan pada anak TK yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik motoriknya. Perkembangan motorik anak akan terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang anak lakukan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan pengamatan dan wawancara di Desa Kerinjing mengenai perlunya alat permainan edukatif untuk membantu menstimulasi proses tumbuh kembang anak dengan adanya wabah covid-19 seperti saat ini, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing berbasis *online*. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di sekitar rumah peneliti masih banyak anak yang bermain pasif seperti bermain *games online*, menonton film kartun kesukaannya, bermain perangkat elektronik serta terbatasnya alat permainan edukatif. Peneliti telah melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai 3 orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun, pada tanggal 3 November 2020 peneliti mewawancarai tetangga yang memiliki anak usia 4 tahun bernama Ibu Suhaeni. Hasil dari wawancara tersebut diketahui bahwa dalam menstimulasi kegiatan gerak lokomotor anaknya bermain sepeda bersama dengan teman-temannya, namun akhir-akhir ini anaknya mulai banyak bermain pasif dan tidak antusias dalam bermain, Ibu Suhaeni mengatakan bahwa memerlukan alat permainan edukatif

yang inovasi sehingga anak lebih tertarik dan antusias untuk melakukan gerak lokomotor.

Selanjutnya pada tanggal 4 November 2020 peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Rine More yang memiliki anak usia 5 tahun. Hasil dari wawancara tersebut diketahui bahwa pembelajaran gerak lokomotor anak menggunakan alat permainan edukatif berupa skuter, motor-motoran namun anak mudah merasa bosan dan tidak tertib dalam bermain sehingga sering bermain *games online* menurut Ibu Rine More sangat diperlukan alat permainan edukatif yang bervariasi untuk menstimulasi anak agar anak lebih tertarik untuk melakukan kegiatan gerak lokomotor. Kemudian pada tanggal 5 November 2020 peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Herlini yang memiliki anak usia 4 tahun. Hasil dari wawancara tersebut diketahui bahwa dalam melakukan kegiatan gerak lokomotor anak bermain bola tetapi anak mudah merasa bosan karena menggunakan permainan yang sering digunakannya, sehingga menurut Ibu Herlini sangat dibutuhkan alat permainan edukatif yang bervariasi agar anak menjadi lebih semangat dalam bermain.

Berdasarkan permasalahan di atas maka, peneliti mencari alternatif lain dalam pembelajaran gerak lokomotor anak agar tidak mudah merasa bosan yaitu membuat alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak dengan melakukan gerak lokomotor yang akan dipelajari yaitu berjalan, berlari, dan melompat sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ditemui peneliti. Menurut (Kuryanto & Pratiwi, 2018) gerak lokomotor adalah gerakan yang bertujuan untuk menggerakkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan salah satu kaki sebagai tumpuan secara bergantian. Selanjutnya gerak lokomotor lari adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Kemudian melompat adalah gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain lebih jauh dengan siap berlari cepat atau lambat dengan menopang satu kaki dan mendarat dengan kaki.

Penelitian yang dilakukan oleh Erna Lestari, Heri Yusuf Muslihin, Edi Hendri Mulyana (2019) Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III mengenai permainan balap karung mengambil bola untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. Menunjukkan adanya peningkatan: (1) Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan balap karung mengambil bola dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak, (2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan balap karung mengambil bola dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak, (3) Kemampuan gerak lokomotor anak kelompok B orange TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Titi Sutiarti S, Muhammad Nasirun, Delrefi D (2020) Hasil penelitian menunjukkan bahwa gerakan lokomotor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan kemampuan motorik kasar anak meningkat dengan ketuntasan belajar sebesar 83% dan rata-rata kemampuan motorik kasar anak dipeloreh hasil sebesar 4,03 (sangat tinggi). Hasil penelitian ini menemukan bahwa kegiatan gerak lokomotor dapat meningkatkan motorik kasar pada aspek keseimbangan, kelincahan, dan ketahanan pada anak secara signifikan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa gerak lokomotor dapat meningkatkan motorik kasar anak yakni dengan cara memodifikasi dan mengkreasikan pada media permainan, pengelompokan anak, waktu bermain dan jalur bermain.

Kemudian menurut (Ardini & Lestaringrum 2018:30) Perkembangan motorik yang dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun lebih pesat dibandingkan usia sebelumnya. Pada usia ini anak akan dipersiapkan untuk berpikir dan bersosialisasi bersama teman-temannya. Kemampuan daya pikir dan daya ingat yang tajam akan membantu anak dalam menunjukkan dan menggemari kegiatannya. Jenis mainan untuk anak usia 4-5 tahun seperti monopoli, ular tangga

atau lego. Selain itu anak akan belajar untuk angka dan waktu seperti sempoa, model huruf dan angka. Bahkan dengan teknologi yang semakin berkembang anak dapat bermain dengan menggunakan permainan komputer atau aplikasi pada *gadget* asalkan dilakukan pengawasan orang tua.

Selain itu, guru dalam kegiatan gerak lokomotor memberikan bimbingan kepada anak yang membutuhkan, memberikan contoh, dan memberikan motivasi berupa penguatan dan meningkatkan konsentrasi anak saat bermain, sehingga aspek keseimbangan, kelincahan, dan ketahanan mencapai kriteria baik. Memberikan motivasi kepada anak untuk selalu fokus pada gerakan juga berpengaruh baik. Melalui aktivitas yang menarik, anak cenderung lebih senang melakukan aktivitas fisik motorik kasar. Menurut (S et al., 2020) salah satu kegiatan yang menarik untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah menggunakan gerakan lokomotor. Dengan lokomotor anak mampu mengeksplorasi dunianya secara efektif. Gerakan lokomotor juga memiliki kelebihan yaitu dapat divariasikan dengan berbagai media dan dapat dipadukan antara gerakan yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian dan analisis kebutuhan dari 3 orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Kemampuan Gerak Locomotor Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Kerinjing”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing yang valid ?
- b. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing yang praktis ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing yang valid.
- b. Mengembangkan alat permainan edukatif untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun di Desa Kerinjing yang praktis.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun, sebagai media pembelajaran anak yang menarik dan kreatif.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi anak, dapat menambah wawasan dalam pembelajaran gerak lokomotor dengan menggunakan alat permainan edukatif.
- b. Bagi orang tua, dapat memberikan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran untuk gerak lokomotor anak.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan tambahan wawasan alat permainan edukatif yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun.
- d. Bagi peneliti berikutnya, melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan sebagai referensi dengan membuat alat permainan edukatif yang lebih kreatif dan inovasi sebagai media pembelajaran untuk kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. F. (2020). Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) Di Indonesia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 195–222. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1136>
- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). KEPRAKTISAN DAN KEEFEKTIFAN MODUL PEMBELAJARAN BILINGUAL BERBASIS KOMPUTER. *JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1), 12–23.
- Anggraeni, A. D. (2017). Kompetensi Kepribadian Guru Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Mutiara, Tapos Depok). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 28. <https://doi.org/10.24235/awlady.v3i2.1529>
- 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.
- Anisah, G. (2018). Validitas Instrumen Asesmen Menulis Cerpen Terintegrasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 15–25.
- Apriliani, A. M., Yasbiarti, & Elan. (2020). Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelas B Hijau Melalui Permainan Engklek Rintangan Di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(2), 178–190. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i2.26680>
- Ardini, P.P., & Lestaringrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.

- Arsana, I. W., Anggreni, M. A., & Patriani, S. R. (2019). *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Bramantha, H., & Yulianto, D. E. (2020). Pembelajaran Berbantuan Permainan Formula 1 (Run, Jump, Throw) Dalam Aktivitas Gerak Lokomotor dan Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PJOK. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga*, 5(2).
- Cahyani, N., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>
- Cahyono, T. (2018). *Statistika Terapan dan Indikator Kesehatan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Fadlillah, M. (2018). *Bermain & Permainan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Fahrana, Y., & Fahmi, M. (2017). Validitas dan Reliabilitas Konstruk Pengukuran Perpustakaan Ideal Berbasis Pemakai dengan Pendekatan LIBQUAL. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 6(2), 161. <https://doi.org/10.26418/jebik.v6i2.22989>
- Hakiki, N., & Khotimah, K. (2020). PRESCHOOL : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73.
- Hanum, A., & Rohita. (2020). Kegiatan Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 90. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.584>
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*,



3(01), 17–29.

Hasanah, U. (2019). PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ( APE ) PADA TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA METRO LAMPUNG. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).

Imani, R. A., Muslihin, H. Y., & Elan. (2020). *Permainan Bola terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun*. 4(2), 273–284.

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

Kaaffah, R. R. S., Wibowo, A., & Rahmayanti, I. (2021). Validitas Isi Pada Alat Evaluasi Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 158–167. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v3i2.6572>

Khaironi, M. (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>

Kurniawan, H., Marwany, & Laely, T. A. (2020). *Bermain dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2018). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2).

Kusumaningtyas, L. E. (2016). BERMAIN DALAM RANGKA MENGEMBANGKAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI. *INDRIA Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah Dan Sekolah Awal*, 1(1), 47–56.

Latifatun, N. (2018). Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kids'n KIT Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Pabelan Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*. Surakarta: IAIN.

- Lestari, E., Muslihin, H. Y., & Mulyana, E. H. (2019). *Balap Karung Mengambil Bola Di Kelompok B Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya*. 3(1), 1–10.
- Linda, R. F., & Rifki, M. S (2020). Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional Engklek Modifikasi. *Jurnal Stamina*.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Masnipal. (2018). *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Maudiarti, Santi. Dkk 2015. *Buku Kerja Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Munthe, S. A., Manurung, J., & Sinaga, L. R. V. (2020). Penyuluhan Dan Sosialisasi Masker Di Desa Sifahandro Kecamatan Sawo Sebagai Bentuk Kepedulian Terhadap Masyarakat Ditengah Mewabahnya Virus Covid 19. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 1(September), 115–123.
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Muslihin, H. Y. (2018). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76–88. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24390>
- Nasution, N. H., Hidayah, A., Sari, K. M., Cahyati, W., Khoiriyah, M., Hasibuan, R. P., Lubis, A. A., & Siregar, A. Y. (2021). GAMBARAN PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG PENCEGAHAN COVID-19 DI KECAMATAN BATUNADUA, KOTA PADANGSIDIMPUAN. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia*, 6(1).
- Nisa, I., & Suwardi. (2019). Stimulasi Gerak Lokomotor Anak Usia 1-4 Tahun Melalui Metode Gerak Dan Lagu. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*

(AUDHI), 1(2), 88. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.571>

Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.

Oktazah, L. N., & Simanjuntak, J. (2020). Analisis Tentang Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Postur Tubuh Anak di TK An Nur Medan Tembung. *Bunga Rumpai Usia Emas*, 6(2), 7–15.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

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

Pradipta, G. D. (2017). Strategi Peningkatan Keterampilan Gerak Untuk Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak B. *Jendela Olahraga*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1292>

Pratiwi, I., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>

Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Rahajeng, O. W. (2016). Kesesuaian Keterampilan Gerak Lokomotor dan Gerak Manipulatif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Segugus II Kecamatan Galur. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahman, T., Sumardi, & Cahyani, D.D. (2020). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*.

- Riduwanati. (2018). Peningkatan Fisik Motorik Kasar Melalui Kegiatan Lokomotor Bagi Anak Usia Dini di TK Negeri 1 Talang Kelapa Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Salim & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: KENCANA.
- S, T. S., Nasirun, M., & D, D. (2020). Aplikasi Gerak Lokomotor Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar. *Potensia, Jurnal Ilmiah*, 5(1), 16–24.
- Shinta Daulay, R., Pulungan, H., Noviana, A. 3, & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone Di Kalangan Pelajar Sebagai Akses Pembelajaran Di Masa Pandemi Corona-19. *Al Ulum*, 1(1), 29–42.
- Sitorus, A. S. (2017). Pendidikan Multikultur Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Ijtimaiyah*, 1(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/266978029.pdf>
- 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 dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaryasih, K. D., Ganing, N. N., & Putra, M. (2016). Penerapan Model PAKEM Berbantuan Alat Permainan Edukatif Plastisin Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak. *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7311>
- Sulistiawati, R. (2017). Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Lokomotor di Taman Kanak-kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri

Raden Intan.

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

Syaifudin. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 106–118.

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

Tomi, I. P. A. A., & Sudjana, I. N. (2016). PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LOKOMOTOR MENGGUNAKAN METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI SISWA KELAS III C SDN KRIAN 3 KABUPATEN SIDOARJO. *PENDIDIKAN JASMANI*, 26(02), 229–237.

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). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4883>

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

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widiarti, Yetti, E., & Siregar, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Yusmawiari, C., Suarni, N.K., & Magta, M. (2017). Pengaruh Metode Bermain Aktif Terhadap Kemampuan Gerak Anak Kelompok A PAUD Pelita Kasih

Singaraja. *Pendidikan Anak Usia Dini*.

Zendrato, W. (2020). *GERAKAN MENCEGAH DARIPADA MENGOBATI TERHADAP PANDEMI COVID-19*. 8(2), 242–248.