

**PENGEMBANGAN PERMAINAN GERAK MANIPULATIF
PADA ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

oleh

Safira Anisa Mawaddah

NIM: 06141281621019

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGEMBANGAN PERMAINAN GERAK MANIPULATIF
PADA ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

oleh


Safira Anisa Mawaddah

NIM: 06141281621019

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

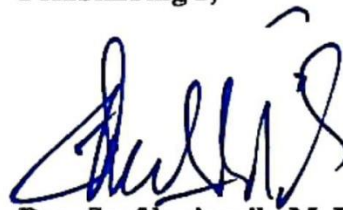
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dr. Sri Sumarni, M. Pd
NIP 195901011986032001


Pembimbing 2,



Dra. Syafdaningsih, M. Pd
NIP 195908151986092001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M. Pd
NIP 195908151986092001



**PENGEMBANGAN PERMAINAN GERAK MANIPULATIF
PADA ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

oleh

Safira Anisa Mawaddah

NIM: 06141281621019

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 11 November 2021

TIM PENGUJI

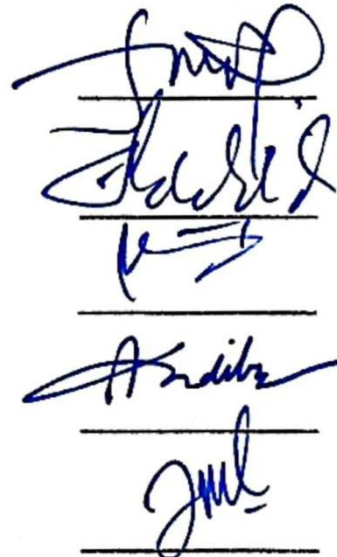
1. Ketua : Dr. Sri Sumarni, M. Pd

2. Sekretaris : Dra. Syafdaningsih, M. Pd

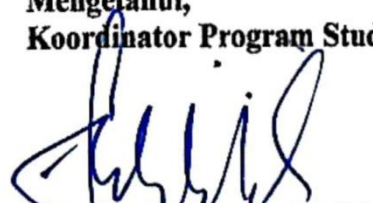
3. Anggota : Dra. Hasmalena, M. Pd

4. Anggota : Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd

5. Anggota : Mahyumi Rantina, M. Pd



**Indralaya, Januari 2022
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safira Anisa Mawaddah

NIM : 06141281621019

Program Studi : PG-PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Gerak Manipulatif pada Anak Kelompok A 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. 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, Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Safira Anisa Mawaddah
NIM 06141281621019

PRAKATA

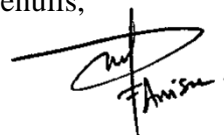
Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Gerak Manipulatif pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada 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 Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, 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 Dra. Hasmalena, M.Pd., Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., dan Mahyumi Rantina, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak DIKTI yang telah memberikan beasiswa PPA 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, Januari 2022

Penulis,



Safira Anisa Mawaddah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamiin. Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata’ala, berkat Rahmat dan Ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan, serta Sholawat dan Salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Sawlallahu alaihi wassalam, keluarga, dan sahabatnya. Dengan segenap ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

- ❖ Ayah dan Ummi, my super support system. Terima kasih selalu menjadi penyemangatku untuk menyelesaikan skripsi ini, yang sabar dan selalu senantiasa melangitkan do’a baiknya kepadaku
- ❖ Semua saudara dan keluargaku yang selalu ada saat aku membutuhkan bantuan. Terima kasih untuk do’a dan semangatnya yang tak bisa kusebutkan satu per satu, thank you so much
- ❖ Kedua Dosen Pembimbingku, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Terima kasih banyak atas segala masukan serta bimbingan yang telah diberikan selama ini
- ❖ Seluruh Dosen PG-PAUD FKIP Unsri, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Ibu Dr. Sri Sumarni, 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 Suningsih, M.Pd. Terima kasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada kami
- ❖ Dosen Penguji, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd dan Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd. Terima kasih atas saran dan masukkannya dalam perbaikan skripsi ini
- ❖ Staf karyawan FKIP, Bapak Khaidir, Mbak Kiki, Kak Rico, dan Ibu Tesi yang telah membantu dalam segala urusan administrasi perkuliahan

MOTTO

Libatkan Allah dalam setiap langkah dan keputusanmu.

Kita tak akan mampu jika bukan karena-Nya.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Permainan.....	6
2.1.1 Pengertian Permainan	6
2.1.2 Jenis Permainan	6
2.1.3 Karakteristik Permainan.....	8
2.1.4 Manfaat Permainan	9
2.1.5 Kelebihan Dan Kekurangan Permainan.....	10
2.2 Hakikat Gerak Manipulatif	10

2.2.1	Pengertian Gerak Manipulatif.....	10
2.2.2	Jenis Gerak Manipulatif.....	11
2.3	Karakteristik Anak TK Kelompok A.....	13
2.4	Hakikat Penelitian Pengembangan	14
2.4.1	Pengertian Penelitian Pengembangan	14
2.4.2	Model Penelitian Pengembangan.....	15
2.4.3	Prosedur Evaluasi Formatif <i>Tessmer</i>	16
2.4.4	Validitas	16
2.4.4.1	Validitas Isi	16
2.4.4.2	Validitas Konstruk	17
2.4.4.3	Kepraktisan	18
2.5	Jenis Instrumen yang Digunakan.....	18
2.5.1	Observasi.....	18
2.5.2	Walkthrough	19
2.6	Penelitian Relevan	19
2.7	Kerangka Berfikir	21
BAB III	METODE PENELITIAN	23
3.1	Jenis Penelitian	23
3.1.1	Jenis Data.....	23
3.2	Pengumpulan Data.....	23
3.2.1	Lembar Ceklis.....	23
3.2.2	Observasi	24
3.2.3	Wawancara.....	24
3.3	Analisis Data.....	24

3.3.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	24
3.3.2 Analisis Data Observasi.....	25
3.4 Interpretasi Data.....	25
3.4.1 Interpretasi Tingkat Validasi Materi dan Media.....	25
3.4.2 Interpretasi Nilai Observasi Anak.....	26
3.5 Prosedur Penelitian	27
3.5.1 Perencanaan	27
3.5.2 Pengembangan.....	27
3.5.2 Evaluasi.....	27
3.6 Instrumen Penelitian	28
3.6.1 Instrumen Validasi Ahli	29
3.6.2 Instrumen Observasi Anak.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan	32
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Pengembangan	32
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan	34
4.1.2.1 Membuat Materi Permainan	34
4.1.2.2 Desain Alat Permainan	34
4.1.2.3 Produksi Prototipe	35
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi.....	37
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	37
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	37
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One to One Evaluation</i>	40
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	41

4.2 Pembahasan	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	50
5.1 Simpulan.....	50
5.2 Saran	50
DAFTAR RUJUKAN.....	52
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validitas Materi dan Media	25
Tabel 3.2 Interpretasi Nilai Observasi Anak.....	26
Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Validasi Materi	29
Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	30
Tabel 3.5 Kisi Kisi Instrumen Observasi	31
Tabel 4.1 Hasil Saran Tahap <i>Expert Review</i>	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Melempar Menurut Gallahue (1996: 318).....	12
Gambar 2.2 Tahapan Menangkap Menurut Gallahue (1996: 320)	12
Gambar 2.3 Tahapan Menggelindingkan Menurut Gallahue (1996: 326).....	12
Gambar 2.3 Tahapan Menendang Menurut Gallahue (1996: 326)	12
Gambar 2.1 Alur Formatif Evaluasi <i>Tessmer</i> (Prawiradilaga 2016: 359)	16
Gambar 4.1 Desain Permainan.....	35
Gambar 4.2 Hasil Produksi Prototipe.....	36
Gambar 4.3 Pelaksanaan Uji <i>One To One Evaluation</i>	40
Gambar 4.4 Pelaksanaan Uji <i>Small Group Evaluation</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara.....	57
Lampiran 2 Hasil Evaluasi.....	60
Lampiran 3 Data Validasi Materi dan Media.....	66
Lampiran 4 Rubrik Observasi Kepraktisan.....	71
Lampiran 5 Lembar Penilaian Observasi.....	74
Lampiran 6 Analisis Data One to One Evaluation & Small Group Evaluation.....	75
Lampiran 7 Surat Pernyataan Orang Tua Anak.....	78
Lampiran 8 Surat Keterangan Akte Kelahiran Anak.....	84
Lampiran 9 Gambar Wawancara Analisis Kebutuhan.....	90
Lampiran 10 Gambar Observasi Peserta Didik.....	91
Lampiran 11 Perbaikan Seminar Proposal.....	92
Lampiran 12 Usul Judul.....	95
Lampiran 13 Kartu Bimbingan.....	96
Lampiran 14 Bukti Turnitin.....	101
Lampiran 15 Bukti Submit Jurnal.....	102

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan Mengembangkan Permainan Gerak Manipulatif Pada Anak Kelompok A 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, dan small group*. Teknik analisis data yaitu *walkthrough* dan observasi. Hasil dari validitas materi sebesar 75% dan validitas media 73%, diperoleh rata-rata sebesar 74% pada kategori valid dengan indikator penilaian: kesesuaian permainan dengan kurikulum, kesesuaian permainan dengan karakteristik perkembangan anak usia (4-5) tahun, kesesuaian dengan karakteristik permainan, teknik penggunaan permainan, aspek penyajian, dan aspek estetika. Tahap *one to one evaluation* melibatkan dua orang anak dengan hasil 89% dan tahap *small group evaluation* melibatkan enam orang anak dengan hasil 87%, dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 88% pada kategori sangat praktis dengan indikator penilaian: melakukan gerakan melempar secara terarah, melakukan gerakan menangkap secara tepat, melakukan gerakan menggelindingkan secara terarah, melakukan gerakan menendang secara terarah, mudah dalam pelaksanaan, menarik bagi anak, peraturan mudah dimengerti, dan permainan menyenangkan bagi anak. Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Permainan Gerak Manipulatif Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak dinyatakan valid dan praktis serta layak digunakan untuk anak usia (4-5) tahun

Kata-kata kunci: Permainan, Gerak Manipulatif, Kelompok A TK

ABSTRACT

This study aims to develop manipulative motion games for children in Group A in Kindergarten which have been tested for their validity and practicality. The development model used is the ADDIE model (analyze, design, develop, implement, evaluate) and Tessmer's formative evaluation with the stages of self evaluation, expert review, one to one, and small group. Data analysis techniques are walkthrough and observation. The result of material validity is 75% and media validity is 73%, obtained an average of 74% in the valid category with assessment indicators: the suitability of the game with the curriculum, the suitability of the game with the developmental characteristics of children aged (4-5) years, conformity with the characteristics of the game, game use techniques, presentation aspects, and aesthetic aspects. The one-to-one evaluation stage involved two children with 89% results and the small group evaluation stage involved six children with 87% results, from both of them an average of 88% was obtained in the very practical category with assessment indicators: throwing directional movements, perform precise catching movements, perform directional rolling movements, perform directional kicking movements, easy to implement, attractive to children, easy to understand rules, and fun games for children. It can be concluded that the development of manipulative motion games for children in Group A in Kindergarten is valid and practical and suitable for use for children aged (4-5) years

Keywords: *Game, manipulative Movement, Group A in Kindergarten*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan usia yang paling tepat untuk menumbuhkembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak. Karena pada masa ini anak memiliki potensi yang sangat besar untuk dioptimalkan segala aspek perkembangannya. Sebagaimana tercantum pada Permendikbud No.137 Tahun 2014, dalam PAUD terdapat enam aspek pengembangan yaitu kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, nilai agama dan moral, serta fisik motorik. Salah satu aspek yang sangat perlu dikembangkan adalah fisik motorik. Lingkup perkembangan fisik motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Pengembangan motorik diperoleh melalui kegiatan gerakan tubuh secara terkoordinasi misalnya melempar, menangkap, melakukan gerakan lompat, dan lain sebagainya.

Aktivitas gerak anak usia dini sangat dominan, anak melakukan gerak dalam proses belajarnya dengan permainan. Permainan yang dilakukan oleh anak setiap harinya cenderung melibatkan gerak dasar. Gerak dasar merupakan salah satu tahap awal bagi anak untuk berkembang dalam aspek psikomotornya, maka dari itu penguasaan gerak dasar pada masa kanak-kanak merupakan salah satu hal yang sangat penting. Kemampuan gerak dasar menurut Hadi, dkk (2017) 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 pada satu titik tempat (membungkuk, membalik, bergoyang, dan lainnya), dan yang ketiga gerak manipulatif yaitu kemampuan melakukan suatu gerak secara lebih terampil (menangkap, melempar, menendang).

Gerak manipulatif adalah salah satu gerak yang paling sering dilakukan dalam kegiatan sehari-hari anak. Anak melakukan kegiatan bermain, seperti membawa suatu benda, melempar, menangkap, menendang. Aktivitas gerak

manipulatif yang dilakukan anak memiliki banyak manfaat untuk aspek perkembangan khususnya motorik. Sedangkan aktivitas gerak yang dilakukan melalui permainan yang dimainkan secara bersama juga dapat mengembangkan perkembangan aspek sosial pada anak.

Hasil pelaksanaan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti dari bulan September 2019 hingga bulan Oktober 2019 terhadap tiga sekolah yang ada di Kota Palembang yaitu Satuan PAUD Sejenis (SPS) Bustanul Amin, Satuan PAUD Sejenis (SPS) Al-Muttaqin, dan TK IT Izzuddin terdapat beberapa permasalahan serta kekurangan dalam kegiatan di bidang motorik yang berkaitan dengan permainan gerak dasar manipulatif.

Pertama, observasi dilakukan di SPS Bustanul Amin pada tanggal 27 September 2019 bersama kepala sekolah ibu Dian Yunita, S.Pd. Diketahui bahwa permainan gerak manipulatif yang ada di sekolah ini adalah melempar, menangkap, dan memindahkan benda. Gerakan ini dilakukan hampir setiap hari oleh anak tetapi tanpa adanya aturan dari permainan tersebut, anak hanya bermain sendiri tanpa adanya instruksi dari guru. Alat-alat yang biasa digunakan adalah bola plastik, stik, dan buku. Menurut guru di SPS Bustanul Amin bahwa dibutuhkan sekali jika adanya pembaharuan dari beberapa gerakan manipulatif yang diintegrasikan menjadi satu permainan dengan aturan, dengan tujuan untuk menstimulasi motorik anak agar semakin berkembang dengan baik.

Kedua, observasi dilakukan di SPS Al-Muttaqin pada tanggal 30 September 2019 bersama guru kelas ibu Destika Wulandari diperoleh hasil bahwa permainan yang digunakan yaitu melambungkan dan memantulkan bola. Permainan ini dilakukan setiap satu minggu sekali pada jam olahraga. Ketika menunjukkan rancangan permainan gerak manipulatif yang dibuat oleh peneliti, guru kelas tertarik untuk menggunakannya karena dibutuhkan pembaharuan pada permainan gerak dasar di SPS Al-Muttaqin.

Ketiga, hasil observasi yang dilakukan di TK IT Izzuddin pada tanggal 7 Oktober 2019 bersama guru kelas ibu Febi Astriani, S.Pd yaitu salah satu guru

kelas A. Permainan gerak manipulaif yang dilakukan di TK IT Izzuddin yaitu gerakan menangkap bola, mengoper bola dan estafet. Tetapi permainan masih jarang dilakukan karena pada setiap jam olahraga biasanya anak-anak hanya melakukan gerakan senam saja tanpa adanya permainan-permainan khusus untuk gerak dasar. Ketika peneliti tunjukkan desain permainan gerak manipulatif serta aturan permainannya guru kelas sangat tertarik dengan adanya pembaharuan untuk permainan gerak dasar. Karena dianggap sesuai dengan kebutuhan anak kelompok A yaitu satu permainan yang diintegrasikan menjadi beberapa gerakan manipulatif.

Gerak manipulatif yang dilakukan anak merupakan suatu hal yang sangat sederhana namun memiliki pengaruh besar pada tumbuh kembang anak di masa yang akan datang. Jika hal ini dibiarkan secara terus-menerus dan tidak adanya pengembangan pada permainan gerak dasar manipulatif yang dilakukan maka akan berpengaruh untuk tumbuh kembang anak pada aspek motoriknya terutama motorik kasar anak, sehingga perlu diberikan perhatian dan latihan secara berkesinambungan agar mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu sangat diperlukan adanya penelitian pengembangan permainan khusus untuk pengembangan gerak dasar manipulatif ini. Namun pada hasil observasi yang didapat, pembelajaran gerak dasar manipulatif masih kurang digunakan dalam proses pembelajaran disebabkan oleh kegiatan permainannya yang masih kurang variatif sehingga menyebabkan anak kurang tertarik dalam melakukan aktivitas gerak, pengembangan permainan gerak manipulatif akan sangat membantu guru dalam membimbing anak untuk melakukan aktivitas gerak.

Gerak manipulatif seperti melempar, menangkap, menggelindingkan, menendang merupakan hal yang sering dilakukan anak, namun dari tiga sekolah tersebut gerakan ini diajarkan melalui cara yang tidak menarik dan inovatif maka akan menyebabkan anak merasa bosan dan tidak tertarik dalam melakukan gerakan manipulatif. Untuk itu perlu dikembangkannya permainan gerak manipulatif yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak usia (4-5) tahun .

Berdasarkan hal ini, peneliti akan mencoba mengembangkan permainan gerak manipulatif di atas, yaitu permainan yang di dalamnya terdapat empat macam gerak manipulatif yang diintegrasikan menjadi satu permainan, yaitu: 1) gerakan manipulatif melempar bola pada susunan balok-balok kayu yang dibuat menjadi 2 bagian, balok kayu dicat warna-warni sehingga dapat menarik secara visual, 2) gerakan manipulatif menangkap bola, dengan salah satu anak sebagai pengoper bola, 3) gerakan menggelindingkan bola dengan sasaran arah jalannya bola masuk diantara kedua cone yang telah disediakan, 4) gerakan menendang, anak diminta untuk menendang bola menuju ke beberapa kaleng yang telah disusun bertingkat.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Imani, dkk (2020) dalam jurnal yang berjudul “Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia (4-5) Tahun” memperoleh hasil bahwa analisis deskriptif mengenai jurnal yang dikaji menunjukkan bahwa permainan bola sangat berpengaruh terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif anak usia (4-5) tahun, perlu diketahui bahwa setiap jurnal yang dikaji mengemukakan tujuan yang berbeda-beda dalam melakukan permainan menggunakan bola akan tetapi masuk dalam kategori aspek manipulatif anak usia (4-5) tahun. Dari seluruh jurnal yang dikaji mengenai masalah ini, menunjukkan hasil yang signifikan bahwa permainan-permainan untuk anak dengan menggunakan media bola dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif anak usia (4-5) tahun.

Berdasarkan uraian analisis masalah di atas, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam tentang hal tersebut dengan cara melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Gerak Manipulatif pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka perumusan masalah pada penelitian yang dikaji diantaranya :

- a. Bagaimana mengembangkan permainan gerak manipulatif pada anak kelompok A di taman kanak-kanak yang valid ?
- b. Bagaimana mengembangkan permainan gerak manipulatif pada anak kelompok A di taman kanak-kanak yang praktis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari uraian permasalahan di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

- a. Untuk menghasilkan permainan gerak manipulatif pada anak kelompok A di taman kanak-kanak yang valid
- b. Untuk menghasilkan permainan gerak manipulatif pada anak kelompok A di taman kanak-kanak yang praktis

1.4 Manfaat Penelitian

Pengembangan permainan gerak manipulatif ini diharapkan agar dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi anak kelompok A di taman kanak-kanak, dapat menerima pengalaman baru dalam kegiatan permainan untuk melatih dan menstimulasi perkembangan motorik anak
2. Bagi guru di taman kanak-kanak, dapat memberikan kemudahan pada guru dalam proses melatih dan mengembangkan gerak dasar manipulatif untuk anak di sekolah
3. Bagi sekolah, dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberi inspirasi dalam mengembangkan permainan yang sebelumnya telah ada
4. Bagi orangtua, sebagai alternatif permainan gerak manipulatif dalam melatih serta mengembangkan motorik anak di rumah
5. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan acuan bagi mahasiswa untuk melakukan penelitian pengembangan permainan gerak manipulatif

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A. (2019). *Buku ajar pendidikan dan perkembangan motorik*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Alfianika, N. (2018). *Metode penelitian pengajaran bahasa indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Alfitriani, A., & Hutabri, E. (2017). *Kepraktisan dan keefektifan modul*.
- Allen, K. E., & Marrotz, L. R. (2016). *Profil perkembangan anak: prakelahiran hingga usia 12 tahun*. Diterjemahkan oleh Valentino. PT. Indeks.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini (sebuah kajian teori dan praktik)*. Prabon Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Arifin. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic 7 Research Institute.
- Blegur, J., Rambu, M., & Wasak, P. (2018). *Permainan kecil: teori dan aplikasi*. Kupang: Jusuf Aryani Learning.
- Candra, J. (2018). Peningkatan hasil belajar gerak lokomotor dengan pola pendekatan bermain sd al-hanief kota bekasi. *Jurnal Jendela Olahraga*. 3(1).
- Elfiadi. (2016). Bermain dan permainan bagi anak usia dini. *Jurnal Itqan*. 07(01): 53.
- Febrialismanto, F. (2017). Gambaran motorik kasar anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pesona Dasar*. 5(2): 1-15.
- Gallahue, D. L. (1996). *Developmental physical education for today's children*. USA: Brown & Benchmark.
- Gobel, S. M. V., Ardini, P. P., & Sutisna, I. (2019). Pengaruh bermain bola plastik kecil terhadap kemampuan gerak manipulatif anak. *JAMBURA Early Childhood Education Journal*. 1(01): 2.
- Gustia, M. (2016). Peningkatan keterampilan gerak manipulatif melalui permainan bola basket pada anak kelompok b di tk islam az-zahrah palembang. *Jurnal Tumbuh Kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*. (1)1.
- 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.

- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik observasi. *Jurnal At-Taqaddum*. 08(01): 21.
- Hendra, J. P. (2019). Mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif bagi anak melalui permainan olahraga di taman kanak-kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*. 04(02).
- Herhyanto, dkk. (2016). *Statistika pendidikan: pengetahuan dasar statistika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ihsan, H. (2016). Validitas isi alat ukur penelitian konsep dan panduan penilaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 13(02): 266.
- Imani, R. A., Muslihin. H. Y., & Elan. (2020). Permainan bola terhadap perkembangan gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*. 4(02): 273.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan metode pembelajaran observasi lapangan (outdoor study) pada mata kuliah manajemen operasional. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*. 6(2).
- Julia, Isrok'atun, & Safari, I. (2017). *Prosiding seminar nasional "membangun generasi emas 2045 yang berkarakter dan melek IT*. Sumedang: UPI Semedang Press.
- Khadijah & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini (teori dan praktik)*. Kencana: Jakarta.
- Khadijah & Armanila. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media permainan ular tangga, motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.
- Mirawati & Rahmawati, E. (2017). Permainan modifikasi untuk stimulasi keterampilan gerak dasar manipulatif anak usia 2-4 tahun. *Jurnal pendidikan early childhood*. 01(02).
- Mulyasa. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi*. 01(02): 87.
- Novitasari, dkk. (2019). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain dengan media hula hoop pada anak kelompok b paud al-syafaqoh kabupaten rejang lebong . *Jurnal Ilmiah Potensia*. 4 (1): 6-12.

- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Budaya No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Budaya No 146 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pradipta, G. D. (2017). Strategi peningkatan keterampilan gerak untuk anak usia dini taman kanak-kanak b. *Jurnal Olahraga*. 2(01): 140.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik teknologi pendidikan: e-learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Prinsip disain pembelajaran (instructional design principles)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pribadi, B, A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: implementasi model addie*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahmah, A., dkk. (2019). Peningkatan kemampuan gerak manipulatif melalui permainan bowling botol. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*. (9)1.
- Rahmatunnisa, S., & Siti, H. (2018). Upaya meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia 4 – 5 tahun melalui bermain pasir. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1).
- Ramdani, L.A., & Azizah, N. (2020). Permainan outbound untuk perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(1): 483.
- Samsiah. (2018). Permainan “catch me” menstimulasi perkembangan anak. *Early childhood education journal of indonesian*. 1(2).
- Samsudin. (2016). *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*. 05(02).
- Setyosari, P. (2020). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2016). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, B. (2016). *Metode pengembangan fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulistiyani, B. (2016). Meningkatkan kemampuan gerak manipulatif melalui menggiring bola pada anak kelompok a di tk aba tlogolelo kokap kulon progo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sunardi, dkk. (2017). *Sumber belajar penunjang PLPG 2017 materi pedagogik guru kelas PAUD/ TK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Susanti, H. W. (2018). Desain media pembelajaran matematika. *Skripsi*. Palembang: Universitas Negeri Raden Fatah.
- Susanto, N. (2017). Hakikat dan signifikansi permainan. *Jurnal Pendidikan*. 02(01): 102-103.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yudiantoro, dkk. (2020). Model pembelajaran gerak dasar melempar dan menangkap pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. 19 (2): 151 – 156.
- Yusuf, M. (2017). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zaim. (2016). *Evaluasi pembelajaran bahasa inggris*. Jakarta: Kencana.
- Zenith, D., Hanim, H., & Sjasmir, H. (2020). Efektivitas permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan gerak manipulatif anak usia 4-5 tahun di paud arsa muda desa loa raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*. 4(2): 143.