

Dewi Nur Aini. 2019. *Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Menggunakan Papan Warna Untuk Membantu Meningkatkan Perkembangan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Anggrek Kamal*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Muhammad Busyro Karim, S.Ag., M.Si, Dewi Mayangsari, S.Psi., M.Psi.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan serta kelayakan pada media papan warna untuk bermain permainan tradisional engklek, guna untuk membantu meningkatkan perkembangan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun di PAUD Anggrek Kamal. Metode penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan model pengembangan Borg and Gall dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian pengembangan dilakukan dengan 4 tahap uji coba yang meliputi, uji coba ahli media, uji coba ahli materi, uji coba lapangan kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket yang divalidasi dengan ahli media, ahli materi dan angket respons anak untuk mengetahui tingkat kelayakan media papan warna yang dikembangkan. Persentase hasil analisis data kelayakan media dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 80%, dari ahli materi sebesar 87%, dari uji coba kelompok kecil sebesar 81%, dan hasil dari uji coba kelompok besar sebesar 90%. Berdasarkan persentase hasil analisis data, media permainan tradisional engklek menggunakan papan warna guna untuk membantu perkembangan gerak lokomotor anak usia dini dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam permainan anak usia dini.

Kata kunci: Permainan Tradisional Engklek, Gerak Lokomotor, Anak Usia 5-6 Tahun

Dewi Nur Aini. 2019. The Development of Traditional Engklek Game Media Uses Color Board To Improve The Locomotor Motion Expansion of Children Age 5-6 Years in Anggrek Kindergarten, Kamal. Thesis. Teacher Education for Early Childhood Education Study Program, Faculty of Educational Sciences, University of Trunojoyo Madura. Advisor I: Muhammad Busyro Karim, S.Ag.,M.Si, Advisor II: Dewi Mayangsari, S.Psi., M.Psi.

ABSTRACT

This development research aims to know development necessity and also the worthiness of color board to play traditional engklek game, to improve the locomotor motion expansion of children age 5-6 years in Anggrek Kindergarten, Kamal. The method of this research uses Borg and Gall development model with analysis quantitative and qualitative data. The development research is done with 4 steps of test are media expert test, material expert test, small group field test and big group field test. The data collection is done uses questionnaire that be validated with media expert, material expert and children questionnaire responses to know the worthiness stage of color board media is developed. The results of data analysis in media worthiness from media expert is 80%, material expert is 87%, small group test is 81% and big group test is 90%. Based on the data analysis percentage results, traditional engklek game media uses color board to improve the locomotor motion on early childhood can be asserted valid and can be used in early childhood game.

Keywords: Traditional Engklek Game, Locomotor Motion, Children age 5-6 years

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk	7
G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
H. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat teoritis	9
2. Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN TEORITIK	
A. Kajian Teori.....	12
1. Tori Bermain dan Permainan.....	12
2. Media Pembelajaran.....	13
a. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	14

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	15
3. Permainan Tradisional.....	15
a. Manfaat Permainan Tradisional	17
b. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	18
4. Permainan Tradisional Engklek dengan Papan Warna	19
a. Komponen-Komponen Media Permainan Tradisional Engklek .	20
b. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Tradisional Engklek	22
c. Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek.....	23
5. Media Papan Warna	24
6. Perkembangan Gerak Lokomotor Anak	26
a. Pengertian	26
b. Aspek-Aspek Perkembangan Gerak Lokomotor Anak	27
c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Gerak Lokomotor .	29
7. Anak Usia 5-6 Tahun	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Pikir	36
D. Pertanyaan Peneliti	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	39
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	41
1. <i>Research and Information Collection</i>	41
2. <i>Planing</i>	42
3. <i>Develop Preliminary From Of Product</i>	43
4. <i>Preliminary Product Revision</i>	43
5. <i>Main Product Revision</i>	43
6. <i>Main Field Testing</i>	44
7. <i>Operation Product Revision</i>	44
C. Desain Uji Coba.....	44
1. Desain media.....	44
2. Desain Uji Coba	45
3. Subjek Uji Coba	47

4. Jenis Data.....	49
5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
6. Teknik Analisis Data	51
a. Analisis Data Kuantitatif	51
b. Analisis Data Kualitatif	51

BAB IV PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan.....	53
1. Studi Pendahuluan.....	53
2. Produk Awal	54
a. Papan warna	54
b. Gacuk.....	56
c. Kotak Tempat Gacuk.....	57
d. Buku Pedoman Pemakaian Media.....	57
3. Data Uji Coba Ahli.....	60
a. Data Uji Coba Ahli Media	60
b. Data Uji Coba Ahli Materi.....	61
4. Data Uji Coba Lapangan	63
a. Data Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil	63
b. Data Uji Coba Lapangan Kelompok Besar.....	64
5. Analisis Data.....	66
a. Analisis Kelayakan Menurut Ahli Media	66
b. Analisis Kelayakan Menurut Ahli Materi.....	68
c. Analisis Hasil Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil.....	72
d. Analisis Hasil Uji Coba Lapangan Kelompok Besar	75
6. Revisi Produk.....	77
a. Revisi Produk Ahli Materi.....	78
b. Revisi Produk Ahli Media	79
c. Revisi Produk Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil	81
d. Revisi Produk Uji Coba Lapangan Kelompok Besar	81
B. Pembahasan Produk Akhir	82
C. Keterbatasan dalam Penelitian	99

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	101
B. Saran	102
1. Saran Bagi Guru.....	102
2. Saran Bagi Pengembang Selanjutnya.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	34
Tabel 3.1 Kriteria Skala Likert	50
Tabel 4.1 Data Angket Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.2 Data Angket Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.3 Data Uji Coba Kelompok Lapangan Kecil	63
Tabel 4.4 Data Uji Coba Kelompok Lapangan Besar	65
Tabel 4.5 Hasil Analisis Data Angket Ahli Media.....	66
Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Angket Ahli Materi	69
Tabel 4.7 Hasil Analisis Angket Respons Anak Kelompok Kecil.....	73
Tabel 4.8 Hasil Analisis Angket Respons Anak Kelompok Besar	75
Tabel 4.9 Revisi Produk dari Ahli Materi	79
Tabel 4.10 Revisi Produk dari Ahli Materi	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses R & D Model Borg And Gall	40
Gambar 3.2 Desain Papan Warna	44
Gambar 3.3 Desain Kotak Tempat Gacuk	45
Gambar 3.4 Gacuk.....	45
Gambar 3.5 Skema Uji Coba Produk	46
Gambar 4.1 Bagian – Bagian Persegi Media Papan Warna	55
Gambar 4.2 Gacuk.....	56
Gambar 4.3 Kotak Tempat Gacuk.....	57
Gambar 4.4 Buku pedoman Pemakaian Media.....	57
Gambar 4.5 Halaman Sampul Buku Pedoman Pemakaian Media	58
Gambar 4.6 Halaman Isi Buku Pedoman Pemakaian Media	59
Gambar 4.7 Diagram Persentase Ahli Media	67
Gambar 4.8 Diagram Persentase Ahli Materi	71
Gambar 4.9 Diagram Hasil Persentase Uji Coba Kelompok Kecil	74
Gambar 4.10 Diagram Hasil Persentase Uji Coba Kelompok Besar	76
Gambar 4.11 Papan Warna Permainan Engklek Setelah Revisi	96
Gambar 4.12 Gacuk Setelah Revisi.....	96
Gambar 4.13 Kotak Tempat Gacuk.....	97
Gambar 4.14 Buku Pedoman Penggunaan Media Papan Warna	98
Gambar 5.1 Media Permainan Tradisional Engklek	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Validasi Instrumen	106
Lampiran 2 Lembar Kesiediaan Validator Instrumen	107
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	108
Lampiran 4 Lembar Kesiediaan Validator Ahli Media	109
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	110
Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Media	111
Lampiran 7 Lembar SOP Media	113
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	117
Lampiran 9 Lembar Kesiediaan Validator Ahli Materi.....	118
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	119
Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	120
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian di PAUD Anggrek Kamal.....	123
Lampiran 13 Surat Keterangan Melakukan Penelitian di PAUD Anggrek Kamal	124
Lampiran 14 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	125
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian di TK IT Al-Qomar Pakuncen	127
Lampiran 16 Surat Keterangan Melakukan Penelitian di TK IT Al-Qomar Pakuncen.....	128
Lampiran 17 Angket Uji Coba Kelompok Besar	129
Lampiran 18 Dokumentasi Uji Coba Lapangan	131
Lampiran 19 Biodata	134