

TESIS



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN ENKLEK BERBANTUAN KARTU ANGKA
UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK
ANAK TK KARTIKA 2 TLOGOTUNGGAL**

Oleh

INDANG SUPRIATIN

NIM 201903163

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN ENKLEK BERBANTUAN KARTU ANGKA
UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK
ANAK TK KARTIKA 2 TLOGOTUNGGAL**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Dasar
Program Studi Magister Pendidikan Dasar**

Oleh

INDANG SUPRIATIN

NIM 201903163

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIAKUDUS**

2022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. “Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)” (QS 94: 6-7)
2. Belajar, belajar dan terus belajar. (Penulis)
3. Rahasia kesuksesan adalah mengetahui yang orang lain tidak tahu (NN)

Persembahan

Dengan ucapan syukur kepada Allah SWT, proposal tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Suami tercinta (Sri Wahyudi) atas ridho dan semangat yang di berikan dalam setiap langkahku .
2. Orang tua terkasih (Bapak Markum dan Ibu Temok) yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang kepada.
3. Anak-anakku tersayang penyemangat kehidupanku.
4. TK Kartika 1 Tlogotunggal tempat penelitian
5. Guru-guru TK Kartika 2 Tlogotunggal yang telah mendukung dan membantu selama penelitian.
6. Kelas A angkatan 9 UMK, terima kasih semua teman-teman untuk kebersamaan dan kebahagiaan yang terlewati bersama kalian.
7. Civitas akademia UMK.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tesis dengan judul;

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN ENKLEK BERBANTUAN KARTU ANGKA UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK TK

Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur unsur PLAGIASI, saya bersedia gelar Magister Pendidikan Dasar dicabut, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Kudus, 2022

Penulis

Indang Supriatin

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Indang Supriatin, Lahir 7 November 1980 di Kota Rembang, aktif sebagai Kepala TK Kartika 2 Desa Tlogotunggal Sumber Rembang.

Saat ini sedang menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Pascasarjana, Magister Pendidikan Dasar di Universitas Muria Kudus.



HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Indang Supriatin (NIM 201903163) Dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Berbantuan Kartu Angka Untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Anak TK.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Februari 2022.

Pembimbing I



Dr. Drs. Mohammdah Kanzunudin, M.Pd.
NIDN. 0607016201

Pembimbing II



Dr. Sumaji, M.Pd.
NIDN/ 0629086201

Mengetahui
Ketua Program Studi



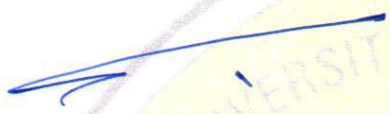
Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN. 0607036901


HALAMAN PENGESAHAN

Tesis oleh **Indang Supriatin** (NIM 201903163) telah disidangkan dan dipertahankan di depan Tim Penguji pada Februari 2022 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

Kudus, Februari 2022.

Tim Penguji


Dr. Drs. Mohammad Kanzunudin, M.Pd. (Ketua)
NIDN. 0607016201


Dr. Sumaji, M.Pd. (Sekretaris)
NIDN. 0629086201


Dr. Rismiyanto, M.Pd (Anggota)
NIDN. 0622067301


Dr. Moch. Widjanarko, M.Si (Anggota)
NIDN. 0625017002

Mengetahui
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Sucipto, M.Pd. Kons.
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Berbantuan Kartu Angka Untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Anak TK Kartika 2 Tlogotunggal.” dengan baik dan lancar.

Tesis ini dapat selesai karena adanya berbagai dukungan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si, selaku Rektor Universitas Muria Kudus;
 2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus;
 3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar.
 4. Dr.Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I.
 5. Dr. Sumaji, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II.
 6. Semua dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar.
 7. Siti Sundari, Kepala TK Kartika 1 yang telah memberikan izin Penelitian
 8. Guru kelas A di Gugus Menur
 9. Guru-guru TK Kartika 2 yang telah membantu penelitian
 10. Teman-teman mahasiswa Universitas Muria Kudus.
 11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam tesis ini
- Semoga dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Kudus,.....

Peneliti

Indang Supriatin

NIM 201903163

ABSTRACT

Supriatin, Indang. 2022. *Development of Learning Media Based on an Engklek Game Assisted by Number Cards for Improving the Motor Ability of Kindergarten Children.* Supervisor I : Dr. Drs. Mohammad Kanzunudin, M.Pd., Supervisor II : Dr. Sumaji, M.Pd.

The aims of this study were to 1) Analyze the need for developing learning media based on the Engklek game with the help of number cards to improve the motor skills of Kindergarten children, 2) Describe the development of learning media based on the Engklek game with the help of number cards to improve the motor skills of Kindergarten children, 3) Analyze the practicality of the product. development of learning media based on the card-assisted Engklek game to improve the motor skills of kindergarten children, 4) Explaining the effectiveness of developing learning media based on the card-assisted Engklek game for improving the motor skills of kindergarten children

Research method with Research and Development design which includes 10 steps; collecting information, research planning, developing initial products, revision validation tests, field trials, revision of test results, field implementation tests, final product improvements, dissemination and implementation. The population is Kartika 2 Kindergarten and Kartika 1 Kindergarten students in Tlogotunggal Village, Sumber Reimbang. Sampling technique with purposive sampling. Data collection techniques with questionnaires, observations, and interviews. Furthermore, validation tests were carried out to experts, normality tests, homogeneity tests and effectiveness tests.

The result of the development is the media of number cards in the Engklek game, a guide book using number cards in the Engklek game. The contents of the book on how to use the media and how to play ngklek. The feasibility of the media validated by the validator obtained a value of 90 with a valid category. The results of the research on the wide trial were obtained descriptively that there was an increase in the average pre-test and post-test scores. The average value of the pretest is 21.95 and the average value of the posttest is 33.8. The calculated t value is 18,362, while the t table with $df = 19$ is 2,086, where the value is $18,362 > 2,086$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. and the effectiveness test showed that the development of learning media based on the Engklek game with the help of number cards was effective in improving the motor skills of kindergarten children. Hopefully, it can inspire teachers to innovate in other learning.

Keywords: *Learning Media, Engklek Game, Number Card, Motor.*

ABSTRAK

Supriatin, Indang. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Berbantuan Kartu Angka Untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Anak TK. Dosen Pembimbing I : Dr. Drs. Mohammad Kanzunudin, M.Pd., Dosen Pembimbing II : Dr. Sumaji, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK, 2) Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK, 3) Menganalisis kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK, 4) Menjelaskan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka untuk peningkatan kemampuan motorik anak TK.

Metode penelitian dengan desain *Research and Development* yang meliputi 10 langkah: pengumpulan informasi, perencanaan penelitian, mengembangkan produk awal, uji validasi revisi, uji coba lapangan, revisi hasil uji coba, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, desiminasi dan implementasi. Populasi adalah siswa TK Kartika 2 dan TK Kartika 1 Desa Tlogotunggal Sumber Rembang. Teknik sampling dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner, observasi, dan wawancara. Selanjutnya dilakukan uji validasi kepada ahli, uji normalitas, uji homogenitas dan uji keefektifan.

Hasil pengembangan adalah media kartu angka dalam permainan Engklek, buku panduan menggunakan kartu angka dalam permainan Engklek. Isi buku tentang cara menggunakan media dan cara bermain Engklek. Kelayakan media divalidasi oleh validator memperoleh nilai 90 dengan kategori valid. Hasil penelitian pada uji coba luas didapatkan secara diskriptif adanya peningkatan nilai rata-rata pre test dan post test. Nilai rata-rata pretest sebesar 21.95 dan nilai rata-rata posttest sebesar 33.8. Nilai t hitung sebesar 18.362, sedangkan t tabel dengan $df = 19$ sebesar 2.086, dimana nilai $18.362 > 2.086$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. serta uji efektivitas menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Engklek berbantuan kartu angka efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik anak TK. Semoga dapat menginspirasi guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran lainnya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan Engklek, Kartu Angka, Motorik.

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
PRAKATA	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Cakupan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Perkembangan Motorik	10
2.1.2 Anak Usia Dini	18
2.1.3 Permainan Anak Usia Dini.....	21
2.1.4 Media Pembelajaran Kartu Angka	25
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya	28

2.3 Kerangka Berpikir	34
2.4 Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	36
3.2 Prosedur Penelitian	36
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	39
3.4 Sumber dan Jenis Data	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
3.6 Validasi	44
3.7 Instrumen Penelitian	46
3.8 Keabsahan Data	51
3.9 Analisa Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	59
4.2 Pembahasan	82
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Implikasi	90
5.3 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Lingkup Perkembangan Fisik Motorik	17
Tabel 2.2	Perbedaan Beberapa Penelitian yang Relevan	31
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara kepada Anak TK Kelompok A	42
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Wawancara Guru	42
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kepala TK	42
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket	43
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Pedoman Observasi Guru	43
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Pedoman Observasi Siswa	43
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Pembelajaran	44
Tabel 3.8	Tabel Kriteria Skor Jawaban Angket	45
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Kartu Gambar untuk Ahli Materi	45
Tabel 3.10	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Kartu Angka untuk ahli Media	45
Tabel 3.11	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	46
Tabel 3.12	Pedoman Wawancara kepada Anak TK	46
Tabel 3.13	Pedoman Wawancara Awal Kepada Guru	47
Tabel 3.14	Pedoman Wawancara Kepala TK	47
Tabel 3.15	Angket Respon Guru	48
Tabel 3.16	Angket Respon Siswa	49
Tabel 3.17	Pedoman Observasi Guru	49
Tabel 3.18	Pedoman Observasi Siswa	49
Tabel 3.19	Pedoman Observasi Pembelajaran	50
Tabel 3.20	Pedoman Observasi Motorik	50
Tabel 3.21	Instrumen Pedoman Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3.22	Instrumen Pedoman Validasi Ahli Media	51
Tabel 3.23	Hasil Uji Validitas	53

Tabel 3.24	Uji Reliabilitas	54
Tabel 3.25	Interpretasi Skor Kelayakan Validasi Media	55
Tabel 3.27	Katagori Tafsiran Efektifitas N-Gain	56
Tabel 4.1	Hasil Observasi Pembelajaran	60
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengajar	61
Tabel 4.3	Hasil Observasi Respon Anak	62
Tabel 4.4	Hasil Wawancara Anak TK	62
Tabel 4.5	Hasil Wawancara dengan Guru untuk Siswa	63
Tabel 4.6	Hasil Wawancara dengan Kepala TK	65
Tabel 4.7	Pemetaan RPPH Kurikulum dan Silabus	68
Tabel 4.8	Kriteria Skor Penilaian Ahli Media	72
Tabel 4.9	Hasil Validasi Ahli Media	72
Tabel 4.10	Saran Validator Ahli	73
Tabel 4.11	Kriteria Skor Penilaian Ahli Materi	73
Tabel 4.12	Data Hasil Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.13	Hasil Rekapitulasi Respon Guru	75
Tabel 4.14	Respon siswa terhadap Media	76
Tabel 4.15	Deskripsi Data Uji Coba Terbatas	77
Tabel 4.16	Uji Normalitas Pre Test Uji Coba Terbatas	78
Tabel 4.17	Uji Normalitas Post Test Uji Coba Terbatas	79
Tabel 4.18	Uji Homogenitas Uji Coba Terbatas	79
Tabel 4.19	Deskripsi Data Uji Coba secara Luas	80
Tabel 4.20	Uji Normalitas Pre Test Uji Coba Luas	81
Tabel 4.21	Uji Homogenitas Uji Coba secara Luas	81
Tabel 4.22	Uji Paired Samples Test	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Persiapan sebelum Permainan Engklek	24
Gambar 2.2	Permainan Engklek	25
Gambar 2.3	Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1	Prosedur Penelitian Pengembangan	36
Gambar 3.2	Desain Penelitian.....	38
Gambar 4.1	Model Hipotetik Pengembangan Media Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Berbantuan Kartu Angka	66
Gambar 4.2	Ukuran Buku	69
Gambar 4.3	Gambar Cover Buku	70
Gambar 4.4	Media Permainan Engklek	70
Gambar 4.5	Gambar Media Kartu Angka	71