

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA
DINI MELALUI KEGIATAN PERMAINAN BOLA
DI RA MUTIARA BUNDA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

CUTRIANI

NIM. 140210056

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI UIN AR-RANIRY
BANDA ACEH
2019 M/ 1440 H**

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA
DINI MELALUI KEGIATAN PERMAINAN BOLA
DI RA MUTIARA BUNDA BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh sebagai Salah Satu
Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-I)
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Oleh:

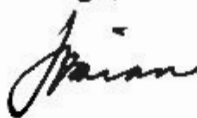
CUTRIANI

NIM. 140210056

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Loeziana Uce, S. Ag., M. Ag.
NIP. 196304281999032001

Pembimbing II,



Muthmainnah, MA.
NIP. 198204202014112001

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA
DINI MELALUI KEGIATAN PERMAINAN BOLA
DI RA MUTIARA BUNDA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 23 Januari 2019
17 Jumadil Awwal 1440 H

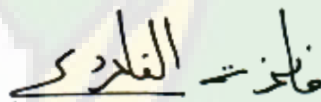
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



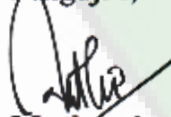
Loeziana Uce, S. Ag., M. Ag.
NIP. 196304281999032001

Sekretaris,



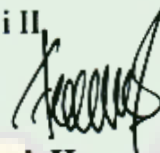
Faizatul Faridy, M. Pd.
NIDN. 2025119002

Penguji I,



Muthmainnah, MA.
NIP. 198204202014112001

Penguji II,

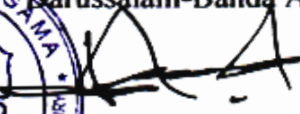


Rafidbah Hanum, M. Pd.
NIDN. 2003078903

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam-Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag.
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh
Tlp. +62651 - 77553020 Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cutriani
NIM : 140210056
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Bola di RA Mutiara Bunda Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 23 Januari 2019

Yang menyatakan,



Cutriani

ABSTRAK

Nama : Cutriani
NIM : 140210056
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul : Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Bola di RA Mutiara Bunda Banda Aceh
Tanggal sidang : 23 Januari 2019
Tebal Skripsi : 72 Lembar
Pembimbing I : Loeziana Uce, S. Ag., M. Ag
Pembimbing II : Muthmainnah, MA
Kata Kunci : Kemampuan Motorik, Motorik Kasar, Permainan Bola.

Perkembangan kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan melalui kegiatan permainan yang tepat dan bervariasi. Permainan bola merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Namun RA Mutiara Bunda Banda Aceh belum menggunakan permainan yang tepat dan bervariasi. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah kegiatan permainan bola dapat berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini di kelompok A RA Mutiara Bunda Banda Aceh?. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan permainan bola terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini di kelompok A RA Mutiara Bunda Banda Aceh. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *one grup pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian berjumlah 8 orang anak, dengan 4 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Data hasil pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi deskripsi kriteria pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan bola. Data-data tersebut dianalisis dengan deskriptif kuantitatif yang dibantu dengan rumus uji-t. Berdasarkan data hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,201 > 2,365$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan bola dapat berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Hal ini terlihat pada perubahan gerak anak yang sudah menunjukkan peningkatan pada pengembangan kemampuan motorik kasar anak.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji serta syukur sebanyak-banyaknya penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis sanjung sajian kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW. Yang telah menyempurnakan akhlak manusia dan menuntun umat manusia kepada kehidupan yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan guna mencapai gelar sarjana program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul **“Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Bola di Ra Mutiara Bunda Banda Aceh”**.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Loeziana Uce, S. Ag., M. Ag sebagai pembimbing I dan Muthmainnah, MA sebagai pembimbing II yang senantiasa ikhlas, sabar, memberikan dorongan, arahan dan banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Loeziana Uce S.Ag., M. Ag selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

3. Dr. Muslim Razali, S. H, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tasbiyah dan Keguruan yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
4. Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen serta staf Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang banyak memberikan motivasi serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala sekolah, guru-guru, dan peserta didik RA Mutiara Bunda Banda Aceh yang telah banyak membantu selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna dalam sebuah karya demikian juga dengan karya tulis ini.

Banda Aceh, 23 Januari 2019
Penulis,

Cutriani

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Rumusan Masalah.....	11
D. Hipotesis Penelitian.....	12
E. Manfaat Penelitian	12
F. Definisi Operasional.....	13
 BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar	15
1. Pengertian Pengembangan Kemampuan Motorik.....	15
2. Motorik Kasar	16
3. Tahapan Kemampuan Motorik Kasar	17
4. Karakteristik Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun	20
B. Anak Usia Dini.....	21
C. Permainan Bola	22
1. Pengertian Permainan Bola	22
2. Macam-Macam Permainan Bola.....	25
3. Proses Pelaksanaan Permainan Bola.....	31
D. Hubungan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Bola.....	33
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	36
B. Populasi dan Sampel Penelitian	37
C. Teknik Pengumpulan Data.....	38
D. Instrument Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

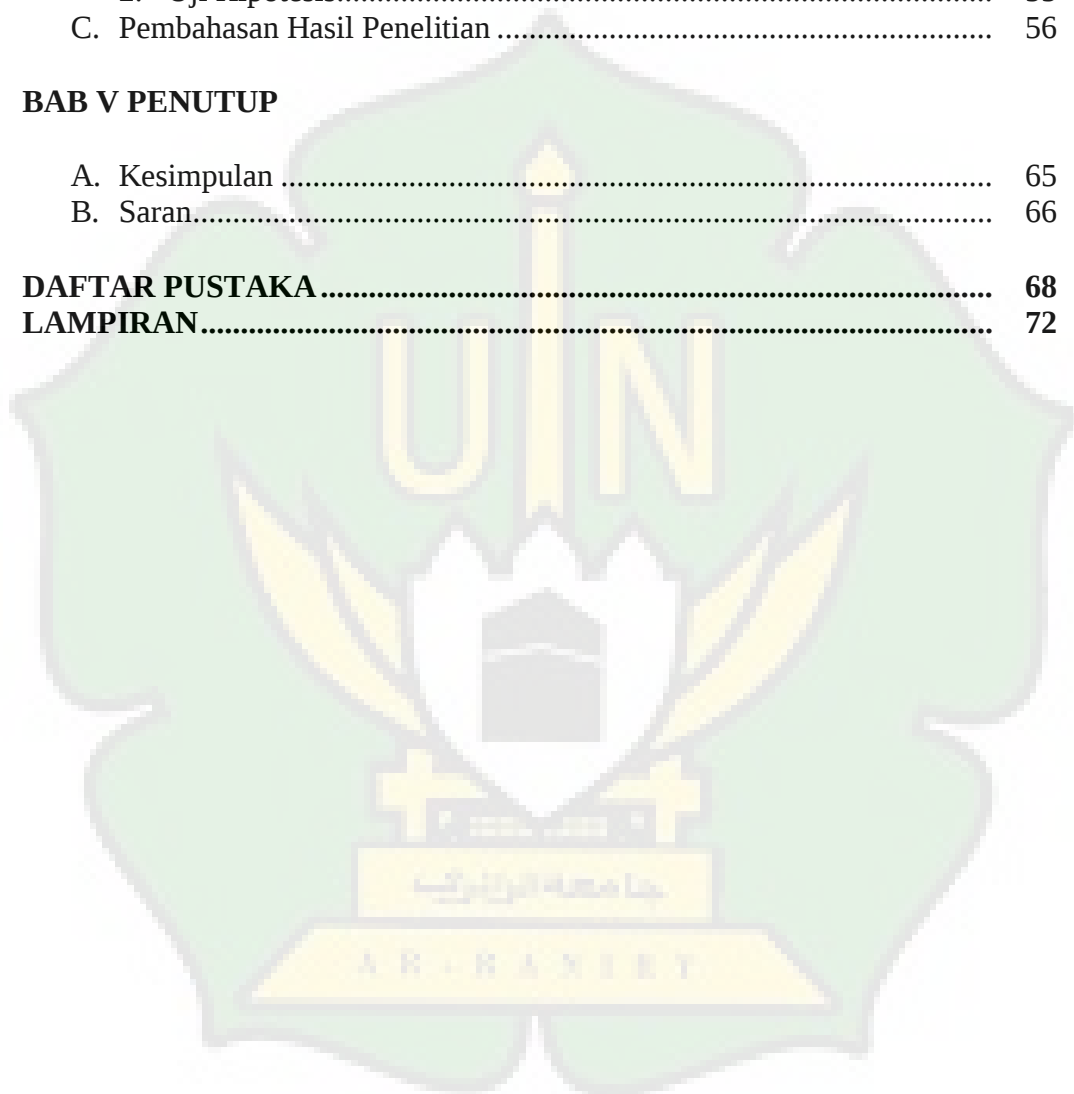
A. Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian.....	46
2. Deskripsi Hasil Data Penelitian	47
B. Analisis Penelitian.....	53
1. Uji t.....	53
2. Uji Hipotesis.....	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA	68
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	72
----------------------	-----------



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan semua kompetensinya melalui pengajaran dan pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan serta mengembangkan tingkahlaku yang baik agar bisa bermanfaat bagi kehidupan dirinya, masyarakat, dan lingkungannya.¹

Longeveled dalam Dedi Mulyasana berpandangan bahwa pendidikan merupakan usaha, pengaruh perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak agar tertuju pada kedewasaannya, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.² Pendidikan juga diartikan sebagai proses bagi seorang anak untuk menemukan hal yang paling penting dalam kehidupannya.³ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu hendaknya dimulai sejak dini untuk membantu kepribadian manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta berguna bagi kehidupannya.

Pendidikan sejak dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang berusia 0-6 tahun dimana pendidikan ini lebih dikenal dengan istilah PAUD.

¹ Hamka Abdul Aziz, *Pendidikan Karakter Berpusat pada Hati: Akhlak mulia; Pondasi Membangun Karakter Bangsa*, (Jakarta Selatan: Al-Mawardi Prima, 2011), h. 71.

² Dedi Mulyasana, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, Cet. II, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2012), h. 4.

³ Ahmad Muhaimin Azzet, *Pendidikan yang Membebaskan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), h. 9.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diseleggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.⁴Berkaitan dengan pelaksanaan PAUD, dapat dilihat dalam firman Allah SWT. di bawah ini:

عِدَّةً وَلَّا أَبْصَرَ السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أُمَّهَاتِكُمْ يُطُونِ مِنْ أَخْرَجَكُمْ وَاللَّهُ

تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ وَالْأَفْ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaantidak mengetahuisesuatupun,dan diamemberi kamupendengaran,penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl:78)

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tidak berdaya dan tidak mengetahui apapun. Akan tetapi Allah membekali anak yang baru lahir dengan pendengaran,penglihatan, dan hati nurani (akal). Melalui anugerah tersebut, manusia dapat mengembangkan kemampuannya melalui proses pembelajaran untuk perkembangan selanjutnya dan akan memperoleh pengaruh sekaligus bimbingan dari lingkungan sekitarnya.

Dalam proses pelaksanaan PAUD ada beberapa aspek perkembangan yang harus diperhatikan. Aspek itu meliputi perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosional, nilai moral dan agama, serta perkembangan fisik dan motorik baik itu

⁴ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset, 2014), h. 22.

motorik kasar maupun motorik halus.⁵ Agar semua aspek ini dapat berkembang dengan baik, maka diperlukan suatu sistem pengembangan dan pembinaan potensi dan kemampuan anak usia dini yang berkualitas. Salah satu sistem pengembangan potensi dan kemampuan anak usia dini yang dibutuhkan adalah pengembangan kemampuan motorik kasar.

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Setiap kegiatan anak dalam beraktivitas sangat dipengaruhi oleh kemampuan motorik kasar yang dimilikinya. Aktivitas anak seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, melempar, menangkap, dan menendang merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya.⁶ Dimana semua kegiatan ini sangat dipengaruhi oleh tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak. Oleh karena itu diharapkan bagi lembaga PAUD dapat membantu anak dalam mengembangkan atau meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Apabila kemampuan ini tidak dimiliki oleh anak, maka aktivitas mereka akan terhambat dan hal ini juga akan mempengaruhi aspek perkembangan anak yang lainnya.

Dalam Proses pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini sangat diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain maka dari itu proses pembelajaran untuk pengembangan

⁵Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 11.

⁶Yudha, dkk, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h. 117.

kemampuan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan metode yang tepat, salah satu metode yang tepat yang dapat diterapkan adalah metode bermain. Metode bermain merupakan kegiatan bermain berupa pola tingkah laku yang menyenangkan atau mengembirakan.⁷ Dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Guru merupakan pendidik dalam lingkungan sekolah. Banyak guru dalam lembaga PAUD jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang bermacam-macam, diantaranya memerlukan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi, dan banyak orangtua yang memandang aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain. Padahal bermain adalah sesuatu yang sangat disenangi oleh anak usia dini. Ketika bermainlah anak mendapatkan pengetahuan, karena dalam PAUD itu sendiri dilakukan bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar akan lebih baik apabila dilakukan dalam berbagai permainan yang menarik dan tidak banyak peraturan dan disukai anak, bermain sambil belajar juga lebih baik menggunakan media yang tepat untuk suatu permainan.

Gagne dalam Endah Hendarwati mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk

⁷Mukhatar Latif, Dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini:Teori dan Aplikasi*, Cet. II, (Jakarta: Kenana, 2014), h. 110.

belajar.⁸ Sehingga dengan adanya penggunaan dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran maka akan menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan.

Penerapan metode dan penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Lembaga PAUD dapat mengaplikasikan metode dan media untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Raudhatul Athfal Mutiara Bunda Banda Aceh merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat Pendidikan Anak Usia Dini yang masi menggunakan metode dan media yang kurang bervariasi khususnya dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di RA Mutiara Bunda Banda Aceh. Dimana pada pertemuan tersebut peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dari awal sampai akhir dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Kegiatan pembelajaran di RA Mutiara Bunda Banda Aceh diawali dengan penerimaan anak di depan kelas. Pada pukul 08.00 WIB semua anak diajak untuk mengikuti senam sederhana di depan kelas masing-masing. Kegiatan senam tersebut dilaksanakan setiap pagi dengan menggunakan lagu dan gerakan yang yang diperagakan guru masing-masing kelas, dimana dalam kegiatannya terdiri dari gerakan dasar yaitu: berjalan, melompat, berlari, dan mengayunkan tangan. Dari kegiatan tersebut terlihat banyak anak yang masih rendah kemampuan motoriknya dalam melakukan gerakan pada saat senam berlangsung.

⁸ Endah Hendarwati, “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Sosial di Taman Kanak-kanak”. Jurnal *Pedagogi*, Volume 1, Nomor 1, Agustus 2014, h. 5.

Pada kegiatan berjalan, anak masih terlihat kaku dan tidak terkoordinasi, ketika diajak melompat ke depan anak tidak mau bergerak, sebagian anak bergerak akan tetapi lompatannya tidak terkoordinasi begitu juga dengan kegiatan berlari, anak melakukan kegiatan berlari secara tidak terkoordinasi dan tidak mengikuti kegiatan berlari seperti yang diperagakan oleh guru, dan sebagian anak hanya diam di dalam barisan. Pada saat kegiatan mengayunkan tangan, gerakan anak terlihat sangat lemah dan tidak terarah. Selain itu peneliti juga melihat guru yang bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan senam, terlihat kurang memperhatikan anak-anak yang tidak mengikuti gerakan senam yang telah diperagakan, hal ini berlangsung terus menerus maka akan berakibat pada hilangnya kesempatan anak untuk dapat berkembang secara optimal, terutama dalam perkembangan motorik kasarnya.

Setelah kegiatan senam berakhir, anak-anak diarahkan untuk memasuki kelas dan mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan di dalam kelas tidak terlihat kegiatan yang menunjukkan pada kegiatan untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran adalah proses kegiatan menulis dan membaca. Anak diperintahkan untuk menulis angka di buku kota-kotak dan menebalkan huruf yang terputus-putus. Pada saat kegiatan menulis, anak tidak boleh bersuara ataupun melakukan kegiatan yang lainnya. Ketika jam istirahat tiba, anak hanya makan dan duduk diam di dalam kelas saja tanpa melakukan kegiatan bermain di luar kelas atau melakukan permainan yang menggunakan media pembelajaran di dalam kelas.

Dari proses pembelajaran yang dilakukan sampai dengan penjemputan anak, terlihat tidak adanya kegiatan yang melibatkan anak untuk bergerak. sehingga menjadikan anak pasif dalam proses pembelajaran yang dilakukan anak cenderung diam dan tidak bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung, serta anak muda merasa lelah dan mudah bosan serta mengalami kesulitan saat bermain.⁹

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di RA Mutiara Bunda Banda Aceh khususnya kelompok A masih sangat monoton mulai dari penerimaan anak sampai penjemputan anak, proses pembelajaran tidak dilakukan dengan menggunakan media yang bervariasi, serta strategi yang dilakukan hanya berpusat pada guru (*teacher center*). Anak hanya duduk diam di tempat dengan melakukan kegiatan membaca dan menulis setiap harinya dalam proses pembelajaran. Ketika peneliti bertanya kepada guru kelas kelompok A tentang proses pembelajaran di sekolah tersebut, guru menjawab bahwa masalah tersebut dikarenakan orangtua anak yang tidak memperbolehkan anaknya bermain di luar kelas dengan alasan tidak ingin anaknya kotor dan anaknya jatuh serta orangtua beranggapan kalau anak tidak menulis maka anak tidak belajar, sehingga kegiatan belajar setiap hari harus ada menulis.

Proses pembelajaran dilakukan di TK/PAUD menurut PERMENDIKBUD harus mencapai 6 aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan agama, kognitif, bahasa, motorik kasar dan halus, sosial, dan seni. Untuk itu, proses

⁹ Hasil Observasi di RA Mutiara Bunda Banda Aceh Tanggal 15 Januari 2018.

pembelajaran yang dilakukan di RA Mutiara Bunda Banda Aceh harus senantiasa mencakup 6 aspek perkembangan agar perkembangan anak mencapai target perkembangan yang optimal. Jika stimulus perkembangan untuk kemampuan motorik kasar pada anak tidak dilakukan setiap hari, hal ini akan mengakibatkan anak malas bergerak aktif dan cenderung pasif untuk setiap kegiatan yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa indikator perkembangan kemampuan motorik kasar anak tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Dalam PERMENDIKBUD Nomor 137 tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar untuk kelompok usia 4-5 tahun (kelompok A), seharusnya anak sudah mampu melakukan kegiatan motorik kasar seperti menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dan lain sebagainya, melakukan gerakan menggantung, (bergelayut), melakukan gerakan meloncat, melompat, dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu secara tepat, melakukan gerakan antisipasi, dan menendang sesuatu secara terarah serta memanfaatkan alat permainan di luar kelas.¹⁰

Berdasarkan masalah di atas, peneliti merasa perlu melakukan upaya pengembangan terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak dengan memberikan aktivitas belajar melalui metode bermain dan menggunakan media

¹⁰Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun. h. 21.

bola. Kegiatan permainan bola diharapkan dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak secara optimal. Kegiatan ini mampu mempersiapkan anak untuk masuk jenjang pendidikan selanjutnya, yang mana media bola ini belum digunakan oleh guru kelas di RA Mutiara Bunda Banda Aceh untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak. Aktivitas dengan media bola dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar pada anak. Dimana Jainab dalam Andi Kurniadi mengatakan bahwa bola merupakan media pembelajaran yang akan membantu berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan motorik kasar anak.¹¹Oleh karena itu peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan menggunakan media bola. Media bola dapat digunakan dalam berbagai bentuk permainan yang dapat melibatkan motorik kasar anak ikut bergerak seperti kegiatan berjalan dengan membawa bola, melompat sambil membawa bola, berlari sambil membawa bola dan dapat digunakan dalam kegiatan melempar dan menangkap. Melalui kegiatan permainan bola secara tidak langsung dapat membantu perkembangan kemampuan motorik pada anak.

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan di Indonesia yang menggunakan permainan bola untuk anak usia dini namun dengan tujuan pengembangan aspek yang berbeda beda. Adapun beberapa penelitian tersebut yaitu: *pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Dwi Pradnya Sari dkk menyatakan bahwa permainan bola dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian mereka

¹¹Andi Kurniadi, "*Pengembangan Media Bola Tangkup Untuk Simulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Tuna Netra*", (Semarang: UNS, 2015), h. 20.

mengenai “*Penerapan Permainan Bola Glinding Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A*”. Dalam penelitiannya, mereka menemukan bahwa penerapan permainan bola gelinding dapat memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak di TK kelompok A Mandala Kumara Denpasar.¹² Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nur Khasanah dan Mallevi Agustin Ningrum dimana mereka menyatakan bahwa melalui metode bermain bola estafet dapat meningkatkan sosial emosional anak dalam kedisiplinan anak usia 3-4 tahun. hal ini juga dapat dilihat dari hasil penelitian mereka yaitu: *Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Metode Bermain Bola Estafet*. Penelitian ini dilakukan di PPT Hasanah Terpadu Sambikerep Surabaya. Dalam penelitiannya mereka menunjukan bahwa kegiatan bermain bola estafet dapat meningkatkan sosial emosional anak (pengembangan karakter) dalam hal kedisiplinan mengenai budaya antri pada anak TK di PPT Hasanah Terpadu Sambikerep Surabaya.¹³

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa kegiatan permainan bola dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini yang dibutuhkan saat masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Adapun aspek lain

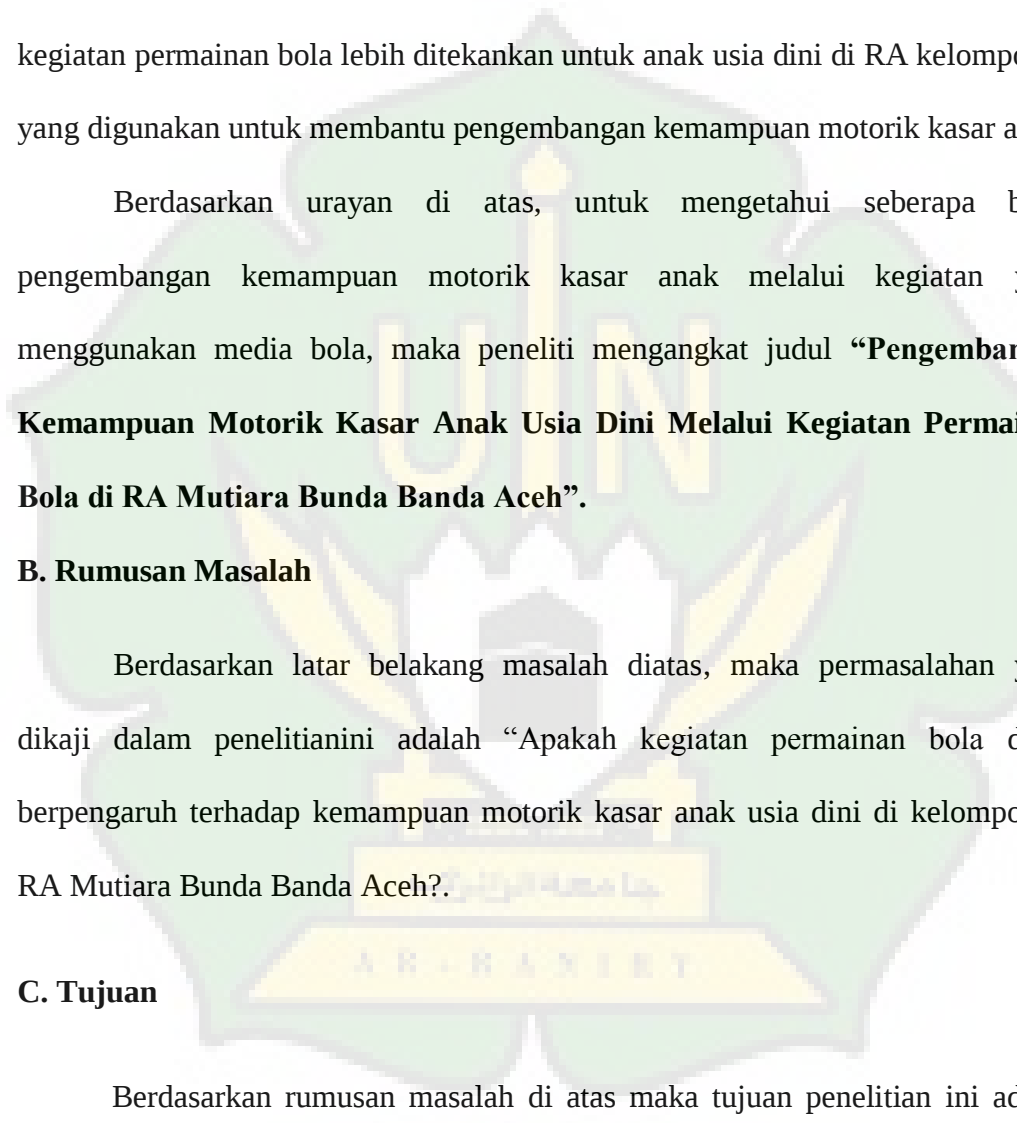
¹² Ni Kadek Dwi Pradnya Sari, “Penerapan Permainan Bola Glinding (Boling) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A”. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini* , Vol. 4, No. 2, Tahun 2016, h. 9.

¹³ Nur Khasanah dan Mallevi Agustin Ningrum, “Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia 3-4 Tahun melalui Metode Bermain Bola Estafet di PPT Hasanah Terpadu Sambikerep Surabaya”. *Jurnal PAUD Teratai* vol. 6, no, 3 Tahun 2017, h. 5.

yang dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan menggunakan bola ini adalah aspek pengembangan kemampuan motorik kasar anak. sehingga melalui kegiatan permainan bola ini, anak lebih merasa tertarik dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dalam penelitian ini kegiatan permainan bola lebih ditekankan untuk anak usia dini di RA kelompok A yang digunakan untuk membantu pengembangan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui seberapa besar pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan yang menggunakan media bola, maka peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Bola di RA Mutiara Bunda Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah kegiatan permainan bola dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di kelompok A RA Mutiara Bunda Banda Aceh?”. 

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh kegiatan permainan bola terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini di kelompok A RA Mutiara Bunda Banda Aceh”.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini ialah:

H_0 : Permainan bola tidak berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak .

H_a : Permainan bola berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis, yaitu berupa sumbangan pemikiran pada penelitian yang akan datang atau penelitian yang lebih lanjut mengenai masalah yang sama dalam rangka memperbaiki kualitas dan mutu sumberdaya manusia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu penelitian yang dapat membantu berbagai kegiatan dalam permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada proses belajar mengajar di RA/TK.

2. Manfaat praktis.

- a. Bagi peserta didik, kegiatan permainan bola pada anak usia dini yang dilakukan pada kelompok RA/TK dapat membantu anak dalam pengembangan aspek kemampuan motorik kasar anak.

- b. Bagi guru, dapat mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan bola pada proses pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat membantu dan memudahkan anak dalam mengembangkan serta meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan bola.
- c. Bagi sekolah, kegiatan permainan bola dapat memberikan sumbangan yang bersifat kreatif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok RA.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan Motorik Kasar

Pengembangan kemampuan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau bagian tubuh dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk merangkak, melempar, atau meloncat. Koordinasi keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan dan ketahanan merupakan kegiatan motorik kasar.¹⁴ Pengembangan kemampuan motorik dalam penelitian ini adalah aktivitas yang melibatkan gerakan fisik untuk kemampuan motorik kasar anak yaitu kemampuan berjalan, melompat, berlari, melempar, dan menangkap pada anak usia 4-5 tahun.

¹⁴Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h. 124.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan.¹⁵ Setiap potensi yang dimiliki membutuhkan bantuan dari luar diri seorang anak agar potensi tersebut dapat berkembang dengan optimal. Sehingga dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan pada potensi anak terutama dalam perkembangan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan permainan bola. Kegiatan ini akan dilakukan pada anak yang berusia 4-5 tahun di RA Mutiara Bunda Banda Aceh.

3. Permainan Bola

Bola merupakan benda bulat yang dibuat dari karet yang digunakan untuk bermain-main.¹⁶ Permainan bola yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan yang kegiatannya terdiri dari berjalan di atas titian sambil membawa bola, melompat ke depan sambil membawa bola, berlari sambil membawa bola, serta melempar, dan menangkap bola pada anak 4-5 tahun yang disesuaikan dengan tahap perkembangannya, di RA Mutiara Bunda Banda Aceh.

¹⁵ Sabil Risaldy dan Meity H. Idris, *Panduan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media, 2014), h. 25.

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cet. III, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Balai Pustaka, 2005), h. 160.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar

1. Pengertian Pengembangan Kemampuan Motorik

Pengembangan kemampuan motorik pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengaktualisasikan seluruh potensi anak berupa sikap, tindak, dan karya yang diberi bentuk isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Pengembangan kemampuan motorik diartikan juga sebagai bagian dari pendidikan terutama melalui pengalaman-pengalaman gerak salah satunya melalui kegiatan bermain.¹

Pengembangan kemampuan motorik yang dilakukan melalui bermain dan memberi kesempatan yang luas untuk bergerak pada anak, pengalaman anak untuk menemukan, aktivitas sensori motor, yang meliputi penggunaan otot-otot besar maupun kecil yang memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motoriknya.² Dengan demikian pengembangan kemampuan motorik anak sangatlah penting untuk dilakukan agar kemampuan motorik anak dapat berkembang dengan baik.

¹ Sumantri, *Model Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, (Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi), Jakarta:2005), h. 123.

² Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, Edisi 1, Juni 2016, h. 720.

Kemampuan motorik pada anak merupakan pondasi awal bagi anak. Kemampuan motorik dibagi menjadi dua yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus.³ Namun yang menjadi fokus pokok bahasan dalam bab ini adalah pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak.

2. Motorik Kasar

Motorik kasar ialah gerakan tubuh yang menggunakan otot besar dan melibatkan seluruh anggota tubuh misalnya gerakan menendang, duduk, berlari dan sebagainya.⁴ Motorik kasar merupakan koordinasi sebagian besar otot besar manusia dan motorik kasar dikatakan sebagai keterampilan atau kemampuan menggerakkan bagian tubuh secara harmonis yang sangat berperan untuk mencapai keseimbangan yang menunjang motorik halus misalnya berjalan, berlari, melompat, melompat, melempar, dan menangkap sesuatu.⁵ Kemampuan motorik kasar juga merupakan kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar.⁶

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan otot besarnya seperti berjalan, berlari, melompat, melompat, dan beraktifitas lainnya

³ Soemiarti Padmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah...*, h. 20.

⁴ Hariwijaya dan Bertiani Eka Sukaca, *PAUD; Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*, (Yogyakarta: Mahadhika Publishing, 2009), h. 27.

⁵ Nurhayati, "Permasalahan Anak Usia Taman Kanak-kanak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, PGTK Fkip UMY, h. 22.

⁶ Eka Cahya Maulidiya, "Asesmen Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 1, No. 1, Juli 2017, h. 52.

yang melibatkan bagian otot besar anak ikut bergerak. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak akan berkembang sejalan dengan bertambahnya usia anak. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh kematangan anak dalam kemampuan motorik kasar. Motorik kasar akan berkembang dengan baik apabila dilakukan dengan suatu upaya pengembangan terhadap kemampuan motorik kasar anak itu sendiri.

3. Tahapan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Fits dan Postner dalam Aiy Suherman yang mana tahapan dalam proses perkembangan kemampuan motorik kasar anak dibagi menjadi 3 tahapan yaitu: tahap verbal kognitif, tahap asosiatif, tahap otomatis.⁷ Tahap verbal kognitif merupakan tahapan awal dalam belajar gerak, tahap ini disebut fase kognitif karena perkembangan yang menonjol terjadi pada anak adalah menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajarinya. Dalam tahap ini, proses belajar gerak diawali dengan aktif berpikir tentang gerakan yang dipelajarinya. Anak berusaha mengetahui dan memahami gerakan dari informasi yang diberikan kepadanya, informasi dapat bersifat verbal atau bersifat visual.

Tahap asosiatif merupakan tahap menengah, ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan. Anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat pelaksanaannya. Pada tahap ini

⁷ Aiy Suherman, *Kurikulum Pembelajaran Penjas*, Cet. 2, (Sumedang Jawa Barat :UPI Sumedang Press, 2018), h. 84.

merangkaikan bagian-bagian gerakan menjadi rangkaian secara terpadu merupakan unsur penting untuk menguasai berbagai gerakan keterampilan.

Tahap otomatis merupakan fase terakhir dalam belajar gerak. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerak anak mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis. Dalam tahap ini anak sudah mampu melakukan gerakan keterampilan tanpa terpengaruh walaupun saat itu harus memperhatikan hal-hal selain gerakan yang sedang dilakukan.

Berbicara mengenai tahapan perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang mana Seefel dan Hildebrand dalam Kamtini membagi keterampilan kemampuan motorik kasar anak dalam tiga penggolongan yaitu:

- a. Keterampilan lokomotorik, yang mana keterampilan lokomotorik terdiri atas kegiatan berjalan, berlari, melompat, meloncat, merayap, meluncur bergulung-gulung, berhenti, menjatuhkan diri, dan mengelak.
- b. Non lokomotorik yaitu kemampuan menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat: berayun, merentang, berbelok, bergoyang, melengkung, memeluk, menarik, berayun memutar, dan mendorong serta membungkuk.
- c. Keterampilan memproyeksi yaitu kemampuan menangkap, menggiring, melempar, menendang, memukul serta melambungkan.⁸

⁸Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 125.

4. Fungsi Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar

Fungsi pengembangan motorik kasar sangatlah penting untuk dilakukan karena dengan adanya pengembangan motorik anak ini dapat membantu anak dalam perkembangannya. Berbicara mengenai fungsi pengembangan motorik kasar anak yang mana fungsi dari pengembangan motorik kasar anak terdiri dari:

- a. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
- b. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.
- c. Untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak.
- d. Sebagai alat untuk membantu, membangun serta memperkuat tubuh anak.⁹

Fungsi serta tujuan lain dari pengembangan kemampuan motorik kasar anak ialah upaya dalam meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam menyelesaikan tugas motorik tertentu.¹⁰ Pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak sangat berpengaruh terhadap aspek perkembangan fisik lain. Fungsi pengembangan kemampuan motorik kasar yang ingin dilihat adalah keterampilan anak serta memperkuat tubuh anak melalui kegiatan yang melibatkan kemampuan anak seperti berjalan, melompat, dan berlari serta kemampuan anak melempar dan menangkap.

⁹ Yudha Saputra dan Rudianto, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 115.

¹⁰ Sumantri, *Model Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini...*, h. 49.

5. Karakteristik kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.

Perkembangan motorik kasar individu mengalami beberapa tahapan. Tahapan perkembangan motorik pada anak merupakan rentang perjalanan kehidupan yang diwarnai atau ditandai dengan adanya ciri-ciri khusus atau pola tingkah laku tertentu yang tampak pada anak atau. Hal ini sering disebut sebagai karakteristik. Adapun karakteristik motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

a. Karakteristik kemampuan motorik kasar anak usia 4 tahun.

- 1) Berjalan pada garis yang lurus.
- 2) Melompat dengan satu kaki meski belum sempurna.
- 3) Menaiki tangga, memanjat pohon, dan mainan yang bisa dipanjat di taman bermain.
- 4) Melompat setinggi 5 atau 6 inci (12,5 sampai 15cm) mendarat dengan dua kaki bersama-sama.
- 5) Berlari, memulai, berhenti, bergerak dan mengelilingi rintangan dengan mudah.
- 6) Menangkap, melempar, menendang, dan memantulkan bola.
- 7) Melempar bola dengan ayunan atas; dengan jangkauan dan ketepatan yang semakin baik.
- 8) Berjongkok untuk mengambil benda dari lantai.

b. Karakteristik kemampuan motorik kasar anak usia 5 tahun.

- 1) Berjalan dan berlari tanpa kesulitan.
- 2) Berjalan mundur dari tumit ke jari kaki.
- 3) Berjalan naik dan turun tangga tanpa dibantu, dengan kaki melangkah saling bergantian.
- 4) Belajar berjongkok balik.
- 5) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lututnya.
- 6) Meniti di atas balok.
- 7) Belajar untuk melompat dengan menggunakan satu kaki.
- 8) Menangkap bola yang dilempar dengan jarak 3 kaki.
- 9) Memanjat dan melompat dengan baik.
- 10) Bergerak dan mengikuti ritme musik.
- 11) Melompat atau meloncat maju sepuluh kali berturut-turut tanpa terjatuh.

12) Berdiri di atas satu kaki dengan baik selama sepuluh detik.¹¹

Berdasarkan karakteristik kemampuan motorik kasar anak di atas menurut Rosmala Dewi menguraikan karakteristik kemampuan motorik kasar anak pada usia 4-5 tahun sebagai berikut:

- 1) Berjalan mundur dengan tumit berjingkat.
- 2) Melompat dengan dua kaki bersama-sama ke depan dan ke belakang, ke kiri, ke kanan, dengan alat atau tanpa alat.
- 3) Menaiki, menuruni dan berjalan di atas papan titian.
- 4) Berlari; lurus, berjingkat, angkat tumit.
- 5) Meloncat dari ketinggian kurang lebih 60-70cm kedua kaki mendarat bersama.
- 6) Melempar dan menangkap kantong biji.¹²

B. Anak Usia Dini

Husein dan dkk dalam Soemiarti Patmonodewo anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa lima tahun pertama yang disebut dengan *The Golden Years*, masa ini merupakan masa emas perkembangan anak.¹³ Anak usia dini merupakan individu yang unik, sebagai individu yang unik anak perlu mendapatkan perhatian dari segala aspek kehidupannya.¹⁴ Anak usia dini juga disebut sebagai individu yang sedang berada dalam masa atau proses

¹¹ Aghnaita, "Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun pada Permendikbud No 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 3, No. 2, Desember 2017, h. 228-229.

¹² Rosmala Dewi, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h. 3.

¹³ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah...*, h. 3.

¹⁴ Febrialismanto, "Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau". *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 5, No. 2, Oktober 2017, h. 1.

perkembangan, dimana tugas pendidik ialah membantu setiap perkembangan anak secara optimal.¹⁵

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada masa lima tahun pertama atau pada masa emas yang mana pada masa ini anak sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu tugas pendidik adalah membantu anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya yang mana proses tersebut dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan anak dan dilakukan dengan cara yang baik dan benar agar pertumbuhan dan perkembangan anak tidak mengalami hambatan dan dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan demikian pengembangan untuk anak usia dini perlu diselenggarakan dalam membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta baik didalam keluarga maupun di dalam kelompok bermain.

C. Permainan Bola

1. Pengertian Permainan Bola

Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Permainan akan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi

¹⁵ Sumantri, *Model Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar AUD...*, h. 6.

norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya.¹⁶

Schaefer dan Reid dalam Badiatul Muclisn Asti permainan merupakan salah satu bentuk bermain yang lebih berorientasi pada tujuan dan lebih bersifat serius dari pada bermain, yang mana dalam permainan mempunyai sebagian besar aturan dan memberi peran yang jelas terhadap pemain.¹⁷ Selanjutnya beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak, apabila permainan tersebut didesain dengan baik, yaitu dengan menggabungkan aspek-aspek rekreatif dan edukatif sehingga bermain juga menjadi sasaran belajar yang efektif.¹⁸

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu yang dimainkan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan dan pengetahuan. Permainan berbeda dengan bermain, kata permainan merupakan bentuk dari kata bermain akan tetapi lebih bersifat serius sehingga memiliki tujuan dari permainan yang dilakukan. Dalam permainan secara tidak langsung akan membantu perkembangan anak baik itu jasmani maupun rohani anak, hal itu akan terjadi apabila permainannya disediakan dengan sebaik mungkin dengan menggabungkan aspek-aspek rekreatif serta edukatif.

¹⁶ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Cet. I, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 113.

¹⁷ Iswinarti, *Permainan Tradisional, ;Prosedur dan Manfaat Analisis Manfaat Psikologis*, Cet. I, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), h. 3.

¹⁸ Badiatul Muchlisin Asti, *Fun Games For Kids; 100 Jenis Permainan Rekreatif dan Edukatif Untuk Anak (PAUD)*, (Jogjakarta: Power Books, 2009), h. 9.

Berbicara mengenai permainan yang memiliki nilai kreatif serta inovatif salah satunya permainan dengan menggunakan benda atau media dimana permainan yang menggunakan alat atau media salah satunya permainan bola. Sujiono dalam Lutfi Nur dkk mengatakan bahwa bola merupakan media pembelajaran yang akan membantuberbagai aspek perkembangan siswa salah satunya adalah perkembangan motorik kasar siswa.¹⁹ Permainan bola itu sendiri merupakan suatu permainan yang menggunakan bola sebagai medianya dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan bisa dilakukan di luar maupun di dalam ruangan.²⁰

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan bola merupakan suatu permainan menggunakan bola dan permainannya dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan serta memiliki tujuan untuk bermain dan memperoleh kesenangan dan pengetahuan kususnya melatih kemampuan anak dalam mengembangkan motorik kasarnya.

¹⁹ Lutfi Nur Dkk, "Permainan Bola Kecil untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Kelompok B di Tk Pertiwi DWP Kota Tasik Malaya". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 1, No. 1, Juni 2017, h. 56.

²⁰ Bachtiar, Dkk, *Permainan Besar II Bola Voli dan Bola Tangan*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 15.

2. Macam-Macam Permainan Bola Yang Dapat Digunakan Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.

Macam-macam kegiatan permainan yang menggunakan bola untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak salah satunya yaitu sebagai berikut:

1. Permainan Bola Estafet

Permainan bola estafet merupakan suatu permainan yang kegiatannya dilakukan dalam bentuk berkelompok. Permainan bola estafet sama seperti pada permainan estfet dengan menggunakan tongkat dimana permainannya disebut dengan permainan tongkat estafet, namun dalam permainan ini yang digunakan adalah bola, sehingga dinamakan sebagai permainan bola estafet. Selain menggunakan bola yang ada di pasar, permainan ini juga bisa menggunakan bola-bola kecil yang terbuat dari daun kelapa. Selain bola dalam kegiatan permainan bola estafet ini guru juga harus menyediakan beberapa keranjang atau kotak sebagai pengganti keranjang yang digunakan sebagai tempat bola dan juga digunakan sebagai tempat bola yang dipindahkan oleh anak pada saat melakukan kegiatan permainan bola estafet.

a. Cara memainkan

- 1) Kotak-kotak atau keranjang ditata sedemikian sesuai jumlah anak
- 2) Boladisediakan dalam jumlah ganjil untuk mempermudah menentukan kejuaraan diletakkan di kotak 1

- 3) Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing terdiri dari 4 anak dan boleh lebih disesuaikan dengan jumlah anak
 - 4) Anak diatur sesuai posisi mereka terdiri dari regu A dan regu B
 - 5) Setelah semua anak berdiri di samping keranjang masing-masing, guru menjelaskan cara memainkannya.
- b. Adapun cara melakukan kegiatan bola estafet adalah sebagai berikut:
- 1) Membuat kesepakatan sebelum melakukan permainan seperti mengambil bola satu persatu tidak boleh ada yang berebut dan sebagainya
 - 2) Setelah aba-aba dari guru anak pertama mengambil satu bola di dalam keranjang atau kotak besar dan berlari menuju kotak kedua, bola diletakan di kotak 2 dan berdiri disamping keranjang
 - 3) Anak yang berada disamping kotak atau keranjang, mengambil bola dan dibawa lari ke kotak 3 dan bola diletakan di kotak 3 kemudian berdiri di kotak 3
 - 4) Anak yang berdiri di kotak 3 mengambil bola dan membawa lari bola dan diletakan di kotak 4 dan berdiri disamping keranjang
 - 5) Anak yang berdiri di kotak 4 langsung lari tidak mengambil bola di kotak 4 tetapi langsung berlari ke kotak 1 kemudian membawa bola diletakan di kotak 2
 - 6) Begitusampai seterusnya berlari secepat mungkin untuk menyelesaikan tugas sampai bola-bola habis dikumpulkan di ke dalam kotak 4 baik regu A maupun B

- 7) Masing-masing regu duduk melingkar untuk menghitung bola yang sudah dikumpul di kotak 4 yang lebih banyak dialah pemenangnya danyang juara akan mendapatkan hadiah dari guru serta yang kalah akan mendapat hukuman menggendong temannya
- 8) Diakhir kegiatan refleksi guru memberi pertanyaan tentang berapa jumlah bola, warna bola yang telah diperoleh.

c. Tujuan permainan bola estafet

Dalam permainan estafet bola tujuan yang ingin dicapai yang mana sesuai dengan Bambang Sujione dalam Syamsidah adapun tujuan permainan bola estafet adalah untuk mengembangkan ranah psikomotor melalui gerak motorik seperti berlari memindahkan bola menggendong teman dan ranah kognitif seperti dalam kegiatan menghitung bola.²¹

2. Permainan Bola Kangguru

Permainan bola kangguru dengan menggunakan bola dari bahan karet.

a. Cara bermain permainan bola kangguru.

Setiap pemain bersiap dengan sebuah bola di depan mereka, bola itu di letakkan dilantai. Anak-anak berdiri dalam posisi agak berjongkok dengan lutut sambil mengambil bola yang ada di hadapan mereka. Mereka akan terus menjepit bola itu dengan lutut, kemudian mereka akan melompat seperti kangguru. Anda

²¹Syamsidah, "Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini TK Arum Puspita Ciren Triharjo Pandak Bantul", *Jurnal Pendidikan Anak, Volume II, EDISI 2, Desember 2013*, h. 350-352.

juga dapat memerintahkan jenis lompatan yang berbeda untuk setiap lompatan kangguru seperti:

- 1) Lompatan pendek
- 2) Lompatan panjang
- 3) Lompat menyamping
- 4) Lompat cepat
- 5) Lompat lambat
- 6) Lompat melewati sesuatu, seperti melewati kertas.

b. Tujuan permainan bola kangguru.

Mengembangkan kekuatan tubuh bagian bawah yaitu kemampuan lokomotor melompat, seperti pada saat anak melompat dan menjepit bola diantara lutut mereka, ketika mereka mencoba untuk melakukan gerakan yang berbeda, mereka sedang mengembangkan kemampuan mereka untuk memisahkan atau menggunakan kelompok otot yang berbeda.²²

3. Lempar Tangkap Bola

a. Adapun alat dan bahan dalam permainan lempar tangkap bola adalah:

- 1) Bola plastik atau bola karet lembut (spon) berukuran sedang
- 2) Pluit.

²² Barbara Sher, *Smart For Kids, 101 Permainan & Outbound yang Mencerdaskan Anak*, Cet.1, (Jogjakarta: Bookmarks, 2009), h. 52-54.

b. Tujuan:

Tujuan lempar tangkap bola adalah untuk mengembangkan kemampuan menggerakkan lengan dan interaksi sosial anak.

c. Prosedur

- 1) Suruhlah anak berdiri 30-50 cm di hadapan anda
- 2) Ulurkan kedua tangannya ke depan dengan telapak tangan menghadap ke atas
- 3) Berikan bola ketangan anak kemudian tunjukan sikap riang kepada anak
- 4) Ulurkan tangan anda dan katakana nama anak yang ingin diberikan bolanya “(nama anak)” sambil memberi isyarat dengan gerakan tubuh anda
- 5) Bila anak tidak merespon, ulang intruksinya, ambillah bolanya dan segera berikan imbalan
- 6) Ulangi prosedur ini sampai anak mampu melakukannya sendiri
- 7) Bila sudah mampu tambahkan jarak menjadi 50-60cm
- 8) Lempar bola dengan halus menggunakan ayunan rendah, jangan pikirkan bagaimana ia menangkap bola itu
- 9) Bila bola jatuh ambil dan letakkan di tangannya, lalu katakana berikan bolanya (nama anak) dengan memberikan isyarat bagaimana ia harus bola itu melempar bola itu kepada anda.

10) Bila anak telah berhasil berikan imbalan karena anak telah menyelesaikan permainan.²³

Permainan di atas merupakan permainan yang memiliki tujuan yang sama yaitu untuk melatih kemampuan motorik kasar anak seperti kemampuan melompat, berjalan, berlari, melempar, serta menggerakkan lengan pada anak. Selain itu, permainan di atas tidak hanya dapat mengembangkan motorik kasar anak saja.

Melalui permainan bola tersebut kemampuan anak yang lainnya dapat dikembangkan seperti perkembangan kemampuan kognitif, hal ini terjadi ketika saat bermain guru meminta anak menyebut warna bola dan jumlah bola, secara tidak langsung kognitif anak ikut berkembang. serta melalui kegiatan permainan bola di atas kemampuan sosial anak juga ikut berkembang saat bermain seperti dalam permainan bola estafet anak secara tidak langsung melatih kerja samanya saat bermain.

Adapun permainan yang akan dilakukan adalah permainan yang berisi tantangan serta rintangan yang hampir sama dengan beberapa permainan di atas namun dalam kegiatannya dilakukan dengan hasil inovasi yang disesuaikan dengan indikator dari tingkat kemampuan anak yang ingin diterapkan dengan tujuan untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak.

²³Handojo, *Autisme Pada Anak; Menyiapkan Anak Autis Untuk Mandiri dan Masuk Sekolah Regular dengan Metode ABA Basic*, (Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2009), h. 100.

3. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Permainan Bola

Dalam kegiatan permainan bola, kemampuan yang diharapkan adalah anak dapat melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan motorik kasarnya berkembang. Seperti kemampuan berjalan, berlari, meloncat, melompat, memutar dan membungkuk, serta kemampuan melempar dan menangkap bola.

Prosedur pelaksanaannya dapat dilakukan dengan metode praktik langsung. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran permainan bola yang ingin dilakukan adalah sebagai berikut: kegiatan sebelum bermain, kegiatan tahap awal, kegiatan menengah, kegiatan tahap telah matang, kegiatan penutup.

a. Kegiatan sebelum bermain

Kegiatan sebelum bermain disebut dengan kegiatan pemanasan, dalam kegiatan pemanasan, anak diajak untuk melenturkan otot-otot mereka seperti mengayunkan tangan, memanjangkan tangan, meloncat, dan berlari kecil. Pemanasan berfungsi untuk menaikkan suhu tubuh anak, agar tubuh anak siap untuk melakukan berbagai gerakan fisik.

b. Kegiatan tahap awal

Untuk dapat melakukan permainan bola secara baik anak harus mengetahui langkah-langkah dalam bermain misalnya posisi badan mengayun lengan atau posisi kaki. Anak mengetahui langkah-langkah tersebut setelah guru mempraktekkannya terlebih dahulu kepada anak, selanjutnya adalah mengajak anak untuk dapat mengintegrasikan seluruh gerakan dalam rangkaian gerakan yang dilakukan dalam sekali waktu.

c. Kegiatan tahap menengah

Pada kegiatan tahap menengah ini, anak sudah diberi kebebasan dalam melakukan kegiatan permainan bola dengan sendirinya, akan tetapi masih ada petunjuk ataupun arahan dari guru.

d. Kegiatan tahap telah matang

Pada kegiatan tahap matang ini, anak diminta melakukan kegiatan sendiri tanpa aba-aba dan petunjuk dari guru, pada tahap ini guru hanya mengawasi setiap kegiatan permainan bola yang dilakukan oleh anak.

e. Kegiatan penutup

Kegiatan penenangan diberikan pada anak setelah selesai melakukan kegiatan dengan cara mengajak semua anak untuk duduk bersama secara melingkar sambil mengeluarkan kaki. Kemudian, guru mengajak anak sama-sama untuk menarik nafas kemudian melepaskannya secara pelan-pelan dan mengulanginya sampai 3 kali setelah itu guru mengajak anak untuk minum bersama.²⁴

²⁴ Sumantri, *Model Pengembangan Motorik Anak Usia Dini...*, h. 88.

D. Hubungan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dengan Permainan Bola

Hubungan kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan permainan bola sangat erat kaitannya dikarenakan pembelajaran untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak harus dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan otot-otot tubuh anak bergerak. Sehingga dengan anak bergerak aktif maka secara tidak langsung kemampuan motorik kasar anak berkembang.

Permainan bola merupakan permainan yang melibatkan anak bergerak aktif dimana bola dapat di jadikan sebagai media dalam berbagai bentuk kegiatan khususnya dalam kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar anak. dalam kegiatan permainan bola secara tidak langsung anak bergerak seperti melakukan gerakan berjalan di atas titian sambil membawa bola, melompat sambil membawa bola, berlari sambil membawa bola, serta melempar, dan menangkap bola secara tidak langsung dari kegiatan permainan menggunakan bola yang telah dilakukan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak berkembang. Anak akan memiliki koordinasi ketika berjalan, melompat, dan berlari, serta anak memiliki ketepatan dalam menangkap, dan anak mampu melempar sesuatu secara terarah. Melalui pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak maka fungsi kemampuan otot besar yang anak miliki dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dalam memecahkan suatu masalah.

Dapat dipahami bahwa sangat erat hubungannya antara permainan bola dengan pembentukan perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini, dikarenakan dengan anak belajar sambil bermain menggunakan permainan bola, maka anak akan muda mengenal hal-hal yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Rancangan eksperimen adalah suatu rancangan percobaan dengan setiap langkah tindakan yang terdefinisikan, sehingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang akan diteliti dapat dikumpulkan secara faktual.¹ Sugiyono mengatakan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.²

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksprerimental Designs* dengan pendekatan *one group pre-test post-test design* dengan diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *post-test* setelah perlakuan dengan indikator-indikator perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak. Melalui desain ini, keadaan anak sebelum dan sesudah perlakuan dapat diketahui, karena dengan desain ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu adanya peningkatan

¹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Cetakan I, (Jakarta: Kencana Tahun 2011), h. 112.

² Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 107.

perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak melalui permainan bola pada anak.

Berikut ini tabel desain penelitian *one group pre-test post-test design* menurut Sugiyono.

Tabel 3.1 Desain penelitian *one group pre-test post-test design*

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O ₁	X	O ₂

(Sumber: Sugiono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif dan R&D*)

Keterangan:

O₁ : Tes Awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu menerapkan permainan bola untuk pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak

O₂ : Tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan.³

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 110-111.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah sekelompok besar dari individu-individu, objek-objek atau peristiwa-peristiwa.⁴ Menurut Babbie dalam Sukardi menyatakan bahwa populasi adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian.⁵ Sedangkan menurut sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Sugiyono juga mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel juga merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁶ Dengan demikian sampel dapat dikatakan sebagai suatu kelompok kecil yang ditarik atau diambil yang mewakili suatu populasi dalam penelitian.⁷

Berdasarkan pendapat di atas maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A RA Mutiara Bunda Banda Aceh tahun ajaran 2018/2019. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A pada RA Mutiara Bunda Banda Aceh berusia 4-5 tahun yang berjumlah 8 orang (4 anak perempuan dan 4 anak laki-laki). Teknik pengambilan

⁴ Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), h 105.

⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kopetensi dan Praktiknya*. (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2003), h.53.

⁶ Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktik dalam Penelitian*, (Yogyakarta: Cv. Andi Offset, 2010), h.186.

⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 118.

sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling*, dimana pengambilan sampelnya memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi yang akan menjadi sampel.⁸ Sehingga dengan menggunakan teknik ini, setiap peserta didik mempunyai hak untuk ikut serta sebagai sampel pada kelompok A yang akan diteliti.

C. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Untuk itu, sebuah penelitian harus dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.⁹ Hamsa B Uno dkk mengatakan yang mana terdapat beberapa alat dalam pengumpulan data yang terdiri dari observasi, interview, kuesioner, tes, jurnal anak, asesmen, pekerjaan siswa, catatan tingkah laku dan dokumentasi.¹⁰

Berdasarkan teknik pengumpulan data di atas, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa *observasi* (pengamatan). Sugiyono menyatakan observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki ciri yang spesifik jika dibandingkan teknik pengumpulan data yang lain. Sejalan dengan itu Juliansyah mengatakan bahwa observasi adalah pengamatan yang menyajikan

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 120.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 193.

¹⁰ Hamzah B Uno, Dkk, *Menjadi Peneliti PTK yang Professional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 89.

gambaran realistis perilaku atau kejadian, menjawab pertanyaan, membantu mengerti perilaku manusia dan evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.¹¹

Berdasarkan teknik pengumpulan data di atas maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa observasi (pengamatan) observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi mengenai sampel yang akan diteliti. Pengamatan ini dilakukan pada kelompok A RA Mutiara Bunda Banda Aceh yang mana ditujukan untuk mengamati aktifitas pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan bola saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan menggunakan *observasi partisipasi*, dimana peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian proses pembelajaran berlangsung sehingga akan diperoleh informasi yang akurat sebagai sumber data penelitian.¹² Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai tingkat pengembangan kemampuan motorik kasar anak. Data yang diperoleh melalui observasi ini akan lebih lengkap, tajam dan sampai pada mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik.

¹¹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian...*, h. 140.

¹² Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian...*, h. 140.

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Ada beberapa metode yang dipakai misalnya : *Pertama*, instrumen untuk metode tes adalah tes atau soal tes. *Kedua*, instrumen untuk metode angket atau kuesioner adalah angket atau kuesioner. *Ketiga*, instrumen untuk metode observasi adalah *Checklist*. *Keempat*, instrumen untuk metode dokumentasi adalah pedoman dokumentasi atau dapat pula *checklist*.¹³ Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono mengatakan bahwa instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.¹⁴ Untuk itu instrumen penelitian dapat dikatakan sebagai alat ukur yang digunakan untuk membantu mengumpulkan data dalam penelitian.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang berisi deskripsi karakteristik kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan bola yang berbentuk *checklist*. Dimana pencapaian dari indikator tersebut kemudian diukur dengan skala pengukuran *rating scale* dengan rentang 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup baik), 1 (kurang baik). Dan skala pengukuran yang dipakai dimana berpedoman pada penilaian hasil belajar peserta didik Taman Kanak-kanak yang dibuat oleh Ditjen Mandas DIKNAS 2010 dengan kategorisasi berupa BB (belum berkembang), MB (mulai

¹³ Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian ...*, h. 149-150.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 148.

berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik).¹⁵

2. Validitas Instrumen

Validitas/keshahihan adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur.¹⁶ Penelitian ini menggunakan jenis validitas instrumen dengan pengujian validitas konstruk (*Construct Validity*). Dimana pengujian validitas konstruk ini, instrumen yang digunakan disusun berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur dan dilandasi dengan teori-teori yang relevan, kemudian diuji dan dikonsultasikan dengan pendapat ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu, mungkin para ahli akan memberi keputusan baik instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan dan mungkin di rombak total.¹⁷ Dengan demikian instrumen yang valid dan dapat digunakan adalah instrumen yang telah melewati perbaikan-perbaikan melalui konsultasi dengan pendapat ahli.

3. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen penting untuk dilakukan karena uji reliabilitas akan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya dan diandalkan.¹⁸ Senada dengan hal tersebut Sugiyono menyatakan bahwa instrumen yang reliabel

¹⁵ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Cet I, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 106.

¹⁶ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian...*, h. 132.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 177.

¹⁸ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian...*, h. 130.

adalah instrumen yang dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama serta dengan menggunakan instrumen yang reliabel dalam pengumpulan data, maka hasil yang diharapkan akan menjadi reliabel.¹⁹ Untuk itu, dalam penelitian ini instrumen akan dipakai beberapa kali untuk mengukur suatu fenomena dengan responden yang sama namun dalam waktu yang berbeda.

Dengan demikian, reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *test-retest* yang dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali pada responden dengan instrumen yang sama, responden yang sama namun dalam waktu yang berbeda.²⁰ Suatu alat ukur atau instrumen dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali menunjukkan hasil yang sama dalam kondisi yang sama pula.

Untuk mencari reliabilitas, instrument ini menggunakan rumus korelasi *Rank/Spearman* sebagai berikut:

$$r_{xy} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Berdasarkan kriteria pengujian dengan menggunakan tabel rho/*Rank spearmen* yaitu terima H_0 jika $\rho_{hitung} < \rho_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $\rho_{hitung} > \rho_{tabel}$ dengan hipotesis sebagai berikut :

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 173.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 184.

H_0 : tidak ada kesesuaian

H_a : ada hubungan kesesuaian.²¹

Setelah melakukan pengujian diperoleh H_0 di tolak dan H_a diterima karena $\rho_{hitung} (0,786) > \rho_{tabel} (0,738)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa h_a terdapat hubungan yang signifikan antara percobaan pada instrument pertama dan kedua, maka instrument tersebut dinyatakan reliable.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian. Karena analisis data merupakan satu langkah yang tujuannya untuk menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang tujuannya untuk menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka yang akan menjelaskan karakteristik individu atau kelompok yang diteliti. Dalam penelitian ini, teknis analisis data dilakukan dengan:

1. Uji- T

Uji-T digunakan untuk menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen dilakukan.

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

²¹ Supardi, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Adikita, 2013), h. 173.

Keterangan

d_i = Selisih skor sesudah dengan sebelum dari setiap subjek (i)

M_d = Rerata dari *gain* (d)

X_d = Deviasi skor *gain* (d) terhadap reratanya ($x_d = d_i - m_d$)

X_d^2 = Kuadratdeviasi skor *gain* terhadap reratanya

n = Banyaknya sample (subjek penelitian).

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya hasil dari uji-T (t_{hitung}) akan dibandingkan dengan nilai t (t_{tabel}) dari tabel distribusi t. cara menentukan nilai t_{tabel} didasarkan pada tarafsignifikan $t_{tabel} : \alpha = 0,05$, $dk = n-1 = 7$ dengan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tolak (H_0) jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan

Terimah (H_0), jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.²²

3. Daftar distribusi Frekuensi

Daftar ini berguna untuk memberikan gambaran kepada pembaca mengenai hasil dari suatu penelitian. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tentukan rentang, yaitu data terbesar (minimal) dikurang data terbesar (maksimal).
- b. Tentukan banyak kelas yang diperlukan dengan aturan.

²² Supardi, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*. (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324.

Banyak kelas = $1 + (3,3) \log n$, dengan hasil yang dibulatkan ke angka yang lebih kecil atau yang lebih besar, contohnya 3,979 dapat dibulatkan ke angka 3 atau 4 untuk membuat banyak kelas.

- c. Tentukan rentang kelas interval P dengan aturan

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- d. Pilih ujung kelas bawa interval pertama, bisa diambil sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data terkecil namun selisinya harus kurang dari panjang kelas yang telah ditentukan.²³

Dalam sebuah penelitian selain daftar distribusi frekuensi, data divariabel penelitian perlu kategori tingkat pencapaian perkembangan. Kategori yang dipakai dalam penelitian ini yaitu pengkategorian tingkat pencapaian perkembangan secara umum. Sejalan dengan hal itu Sugiono menyatakan dalam membuat kriteria atau kategori tingkat pencapaian sesuatu dapat dilakukan dengan cara melakukan perhitungan sebagai berikut.²⁴

$$\begin{aligned} \text{Kategori} &= (\text{skor tertinggi}) \times (\text{jumlah indikator}) \times \text{jumlah responden} \\ &= 4 \times 5 \times 8 \\ &= 160 \end{aligned}$$

Pengukuran tingkat pencapaian perkembangan yang dialami anak dapat dilihat pada kategori keberhasilan anak didik dibawah ini:

²³ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tradisional, 2005), h.45-46.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 184.

Tabel. 3.2 *kategori tingkat pencapaian keberhasilan*

Interval	Kategori	Skor
1 – 40	Belum Berkembang (BB)	1
41 – 60	Mulai Berkembang (MB)	2
61-80	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
81-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

(Smber: Johni Dimyanti, Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Mutiara Bunda yang berlokasi pada Jl. Cempaka No.25 Punge Jurong Kec Meuraxa Banda Aceh. RA Mutiara Bunda merupakan sebuah lembaga yayasan pendidikan umum.

Sekolah ini didirikan pada tanggal 12 Maret 2013 dengan jumlah ruang terdiri dari 7 ruang, yaitu 1 ruang kepala sekolah, 3 ruang belajar, 1 ruang UKS (unit kesehatan sekolah), 2 ruang toilet. Pada saat ini memiliki 8 orang pendidik.

Table 4.1 Daftar pendidik RA Mutiara Bunda Banda Aceh Tahun Ajaran 2018/2019

No	Nama	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1	Nurlely	PNS	Kepala sekolah
2	Siti rahmatun nisa	Tenaga honor sekolah	Operator
3	Efariana	Tenaga honor sekolah	Guru kelas A
4	Leli yana	Tenaga honor sekolah	Guru Pendamping kelas A
5	Nani suryani	Tenaga honor sekolah	Guru kelas B1
6	Marlina	Tenaga honor sekolah	Guru pendamping kelas B1
7	Maulida	Tenaga honor sekolah	Guru kelas B2
8	Sri wahyuni	Tenaga honor sekolah	Guru pendamping kelas B2

(Sumber. Data Sekolah RA Mutiara Bunda Banda Aceh Tahun 2018)

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik pada kelompok A semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Rincian jumlah subjek dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 4.2 Daftar Rincian Peserta Didik RA Mutiara Bunda

No	Nama anak	Usia	Jenis kelamin
1	X ₁	4 Tahun	Laki-laki
2	X ₂	4 Tahun	Laki-laki
3	X ₃	4 Tahun	Laki-laki
4	X ₄	5 Tahun	Laki-laki
5	X ₅	4 Tahun	Perempuan
6	X ₆	5 Tahun	Perempuan
7	X ₇	5 Tahun	Perempuan
8	X ₈	5 Tahun	Perempuan

(Sumber. Data Sekolah RA Mutiara Bunda Banda Aceh Tahun 2018)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17-28 November 2018 penelitian ini dilakukan dengan 1 kali *pre-test*, 5 kali *treatment*, dan 1 kali *post-test*. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A RA Mutiara Bunda Banda Aceh yang berusia 4-5 tahun yang berjumlah 8 orang anak yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini didapat dari data yang diperoleh selama penelitian di RA Mutiara Bunda Banda Aceh. Data yang didapat pada saat penelitian ada dua

data yaitu data sebelum perlakuan (*treatment*) dan data sesudah perlakuan (*treatment*). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan permainan bola di RA Mutiara Bunda Banda Aceh.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari kegiatan permainan bola terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar anak dimana penulis menjabarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) dilakukan. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini dihitung berdasarkan hasil perhitungan skor dari setiap nilai yang telah ditetapkan pada setiap indikator perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Berikut data hasil *pre-test* dan *post-test*:

Table 4.3 Skor Perolehan Tingkat Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Responden	Skor Prolehan	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	X ₁	35	85
2	X ₂	25	75
3	X ₃	30	90
4	X ₄	30	100
5	X ₅	25	80
6	X ₆	30	100
7	X ₇	40	100
8	X ₈	30	95

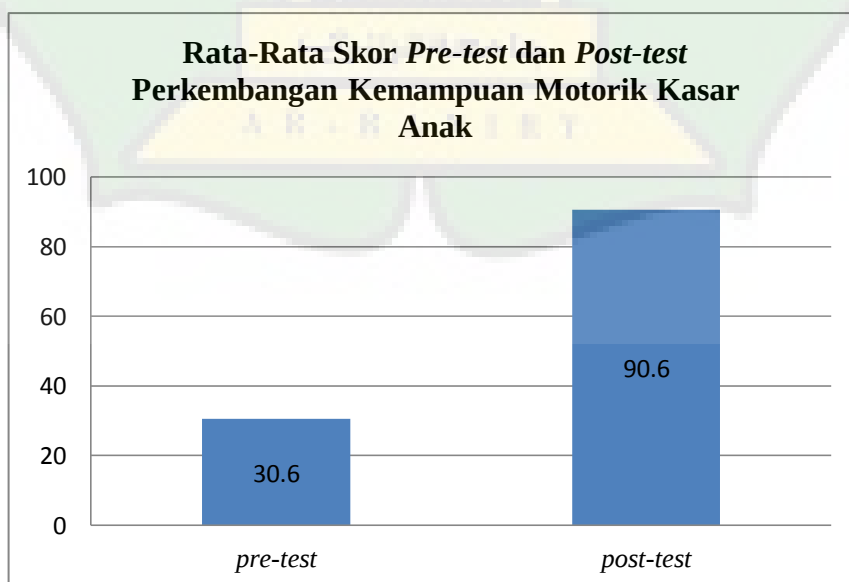
Jumlah skor	245	725
Rata-rata skor	30,62	90,62
Skor tertinggi	40	100
Skor terendah	25	75

(Sumber. Hasil Penelitian di RA Mutiara Bunda Banda Aceh, 2018)

Berdasarkan hasil di atas terlihat bahwa terdapat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari hasil belajar anak pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Pada *Pre-test* anak memperoleh skor tertinggi yaitu 40 dan skor terendah 25 sehingga skor rata-rata sebesar 30,62 dengan kategori Belum Berkembang (BB). Pada *post-test* memperoleh skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah 75 dan skor rata-rata sebesar 90,62 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* tersebut dapat dilihat dari diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.1 Diagram Batang Rata-Rata Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*



Dari diagram batang di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan perkembangan terhadap kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan bola dimana terlihat dari perbedaan nilai yang didapat yaitu tes akhir didapatkan nilai lebih besar dari tes awal.

Berdasarkan data di atas yang mana data tersebut diolah menggunakan rumus *distribusi frekuensi* dalam penjabaran sebagai berikut:

a. Data hasil *pre-test*

$$\begin{aligned}\textbf{Rentang} &= \text{Data Maksimum} - \text{Data Minimum} \\ &= 40 - 25 \\ &= 15\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\textbf{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 (\log 8) \\ &= 1 + 3,3 (0,9030) \\ &= 1 + 2,799 \\ &= 3,97 \text{ dibulatkan menjadi } 4\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\textbf{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{15}{4} \\ &= 3,75 \text{ dibulatkan menjadi } 4\end{aligned}$$

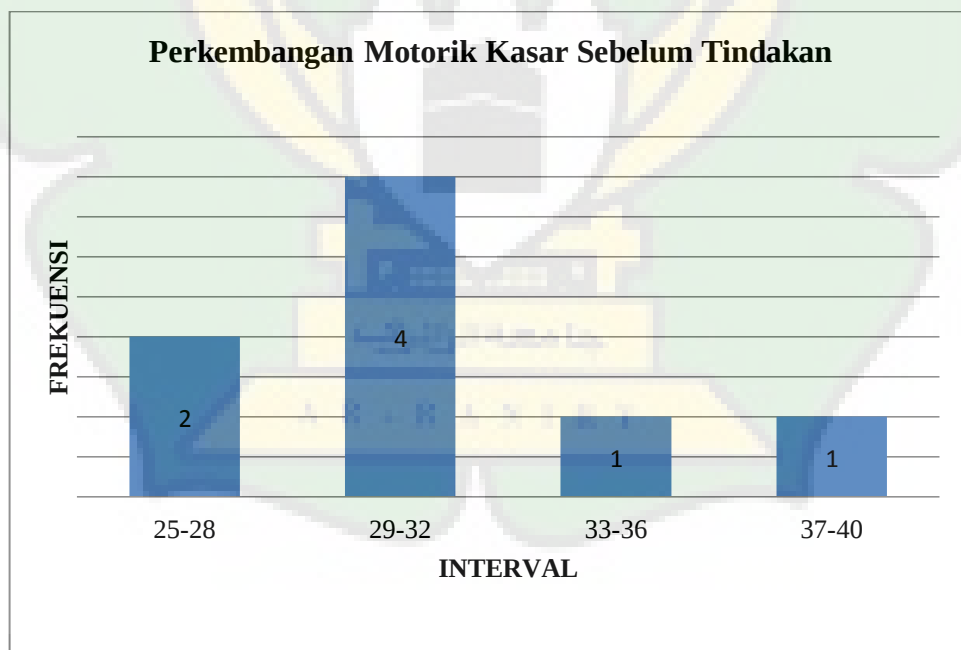
Dari skor *pre-test* yang didapatkan maka dapat disederhanakan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Table 4.4 Distribusi Frekuensi *Pre-Test*

No	Interval	Frekuensi	Persen (%)
1	25-28	2	25 %
2	29-32	4	50 %
3	33-36	1	12,5 %
4	37-40	1	12,5 %
Jumlah		8	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *pre-test* di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 4.2 Diagram Batang Interval Perkembangan Belajar *Pre-Test*



Tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa frekuensi kemampuan motorik kasar anak sebelum perlakuan paling banyak terletak pada

interval (29-32) sebanyak 4 orang dan paling sedikit pada interval (33-36 dan 37-40) sebanyak 1 anak.

b. Data hasil *post-test*

Rentang = Data Maksimum - Data Minimum

$$= 100 - 75$$

$$= 25$$

Banyak kelas = $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 (\log 8)$$

$$= 1 + 3,3 (0,9030)$$

$$= 1 + 2,9799$$

$$= 3,7 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Panjang kelas = $\frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

$$= \frac{25}{4}$$

$$= 6,25 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

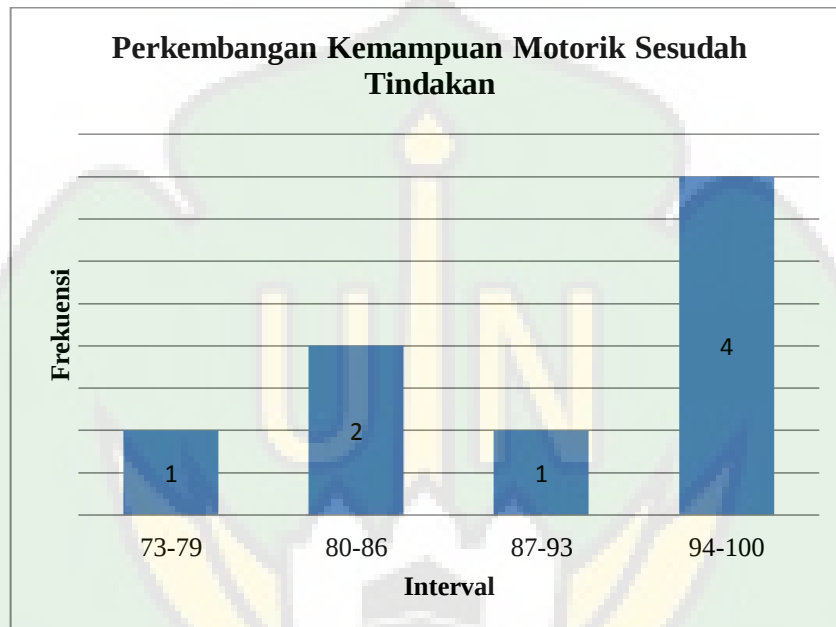
Adapun skor perolehan *post-test* yang didapat, kemudian disederhanakan dalam tabel distribusi frekuensi dibawa ini:

Table 4.5 Distribusi Frekuensi *Post-Test*

No	Interval	Frekuensi	Persen (%)
1	73-79	1	12,5 %
2	80-86	2	25 %
3	87-93	1	12,5 %
4	94-100	4	50 %

Jumlah	8	100
---------------	----------	------------

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *post-test* di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



Tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa frekuensi kemampuan motorik kasar anak sesudah perlakuan paling banyak terletak pada interval (94-100) sebanyak 4 anak dan paling sedikit pada interval (73-79 dan 87-93) sebanyak 1 anak.

B. Analisis Penelitian

1. Uji- T

Table 4.6 Tabel Penolong Uji-T

No	Responden	Skor Prolehan		Gain (d)	Xd	Xd ²
		Pre-test	Post-test	x-y	(d ₁ -m _d)	

1	X ₁	35	85	50	-10	100
2	X ₂	25	75	50	-10	100
3	X ₃	30	90	60	0	0
4	X ₄	30	100	70	10	100
5	X ₅	25	80	55	-5	25
6	X ₆	30	100	70	10	100
7	X ₇	40	100	60	0	0
8	X ₈	30	95	65	5	25
Jumlah (Σ)				480	-	450

a. Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$\begin{aligned}
 M_d &= \frac{\sum d}{n} \\
 &= \frac{480}{8} \\
 &= 60
 \end{aligned}$$

b. Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}} \\
 &= \frac{60}{\sqrt{\frac{450}{8(8-1)}}} \\
 &= \frac{60}{\sqrt{\frac{450}{8(7)}}} \\
 &= \frac{60}{\sqrt{\frac{450}{56}}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{60}{\sqrt{8,03}}$$

$$= \frac{60}{2,83}$$

$$= 21,201$$

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji-T selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Adapun hipotesis yang telah diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : Kegiatan permainan bola tidak dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak RA Mutiara Bunda Banda Aceh.

H_a : Kegiatan permainan bola dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak RA Mutiara Bunda Banda Aceh.

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} dan hipotesis akan diterima apabila t_{hitung} (Uji-T) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor baik itu tes awal (*pre-test*) dan skor tes akhir (*post-test*).

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan

Terimah H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Dari kriteria tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_0 ditolak apabila t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} dan hipotesis akan diterimah apabila t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yang mana diperoleh dengan cara menentukan nilai yang didasarkan pada taraf signifikan (0.05) dan derajat kebebasan ($dk = n - 1$) sehingga melalui cara tersebut diperoleh nilai t_{tabel} sebagai berikut:

$$t_{\text{tabel}} : \alpha = 0,05, dk = n - 1 = 7$$

$$t_{\text{tabel}} = 21,201$$

Dari hasil pengolahan data yang telah dihitung diperoleh t_{tabel} yaitu 21,201. Dengan demikian diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , yaitu $21,201 > 2,365$. Sehingga terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang diterima pada tingkat kepercayaan 95% terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Oleh karena itu hasil hipotesis di atas menunjukkan adanya pengaruh pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan permainan bola dikarenakan H_a diterima.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Kegiatan Permainan Bola untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya, dimana dapat dinyatakan bahwa variabel kegiatan permainan bola memberikan pengaruh terhadap pengembangan kemampuan motorik anak di RA Mutiara Bunda Banda Aceh. Dimana secara keseluruhan apabila dilihat dari data yang telah diperoleh baik data sebelum dan sesudah tindakan kegiatan permainan bola dalam proses belajar mengajar menunjukkan perkembangan yang signifikan. Dimana data hasil *pre-test* dan *post-test* didapat nilai dari total skor untuk *pre-test* sebesar 30,62% dan untuk *post-test* sebesar 90,62%. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan bola memberikan pengaruh terhadap peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak dengan

kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun pembahasan dari hasil data penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.:

a. *Pre-test*

Analisis data awal (*pre-test*) yang dilakukan peneliti berdasarkan 5 indikator untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan permainan bola di RA Mutiara Bunda Banda Aceh yaitu: kemampuan anak berjalan di atas titian secara terkoordinasi, melompat ke depan secara terkoordinasi, berlari secara terkoordinasi, melempar secara terarah, dan menangkap secara tepat.

Secara keseluruhan, data hasil kegiatan yang telah dilakukan saat *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak tergolong masih rendah atau berada pada tahap Belum Berkembang (BB), kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data hasil *pre-test* adalah kegiatan yang dilihat dari permainan meniru gerakan binatang yang dilakukan mulai dari kegiatan berjalan seperti musang di atas titian sepanjang 2 meter, melompat ke depan seperti kangguru sebanyak 3 kali dengan jarak 70 cm setiap lompatannya, berlari seperti kelinci dari ujung kelas ke ujung kelas dengan jarak kurang lebih 6 meter, meniru gerakan monyet melempar dan menangkap pisang dari temannya dimana media pisang digantikan dengan media kertas yang telah dibulatkan seperti bola, dengan kegiatan guru melempar anak menangkap dan sebaliknya anak melempar guru menangkap dengan jarak sejauh 2 meter antara anak dan guru. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melihat tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar tahap awal pada anak sebelum dilakukan tindakan

penerapan kegiatan permainan bola dalam proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan bagian dari kegiatan yang sering dilakukan pada saat senam pagi dilakukan disekolah RA Mutiara Bunda Banda Aceh seperti melompat kedepan sebanyak 3 kali, berjalan ke depan, berlari, dan menganyunkan tangan akan tetapi dari setiap kegiatan sebagian besar anak tidak melakukannya pada saat senam. Dalam mengikuti kegiatan tersebut anak terlihat tidak aktif dan tidak bersemangat serta sibuk dengan kegiatannya sendiri.

Ketika guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan mulai dari berjalan di atas titian sejauh 2 meter, melompat ke depan sejauh 70 cm setiap lompatannya, berlari sejauh 6 meter, melempar, dan menangkap bulatan kertas dari guru sebagian kecil anak sudah paham tentang konsep dari berjalan diatas titian, melompat ke depan, berlari sejauh 6 meter, dan menangkap serta melempar bulatan kertas. Namun secara keseluruhan anak tidak mampu melakukannya. Bahkan ada sebagian kecil anak tidak mampu membedakan antara melompat dan meloncat, serta tidak mampu menaiki titian, dan begitu juga kegiatan yang lainnya dalam hal berlari membawa bola anak tidak mau bergerak dengan alasan capek, ketika melakukan lempar tangkap kertas terlihat anak tidak mampu melakukan kegiatan yang di intruksikan oleh guru. Hal tersebut menunjukan bahwa tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar anak renda dan berada pada tahap Belum Berkembang (BB) yang diukur berdasarkan indikator lembar observasi yang telah ditetapkan dan kategori tingkat pencapaian keberhasilan kemampuan pada anak dengan perolehan skor sebesar 30,62%. Dapat dilihat pada kategori tingkat pencapaian kemampuan anak.

b. Treatment

Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, peneliti melakukan *treatment* sebagai langkah untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan anak melalui kegiatan permainan bola dalam proses pembelajarannya. Adapun permainan bola yang dilakukan adalah permainan ringan yaitu permainan menggunakan bola kecil yang menyenangkan, dan beresiko pengembangan bagi peserta didik. *Treatment* dilakukan di halaman sekolah sebanyak 5 kali.

Adapun kegiatan yang dilakukan saat *treatment* adalah melalui permainan ringan seperti (a) bola kangguru, (b) permainan bola estafet, dan (c) permainan lempar tangkap bola. Permainan-permainan tersebut digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai dengan indikator penilaian yang telah ditetapkan. Untuk setiap *treatment* yang dilakukan peneliti dimana menggunakan 2 atau 3 permainan sekaligus pada setiap harinya.

Pada *treatment* pertama peneliti menggunakan 2 permainan yaitu permainan bola kangguru, dan permainan lempar tangkap bola, pada *treatment* kedua peneliti menggunakan permainan estafet bola dan bola kangguru, pada *treatment* ketiga peneliti menggunakan permainan lempar tangkap bola, dan estafet bola, sedangkan pada *treatment* keempat dan kelima peneliti menggunakan semua permainan mulai dari permainan bola kangguru, lempar tangkap bola, dan estafet bola. Setiap kegiatan yang dilakukan saat *treatment* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

Hal ini terlihat dari sikap anak-anak yang sangat antusias untuk ikut serta melakukan kegiatan yang telah disediakan serta diukur dari indikator penilaian tingkat pengembangan kemampuan motorik kasar anak yang telah ditetapkan pada indikator, seperti kegiatan berjalan di atas titian anak merespon dengan menunjukkan perkembangan yang baik, dimana sebagian besar anak sudah mampu melakukan berjalan di atas titian secara terkoordinasi sejauh 2 meter. Pada indikator melompat sebanyak 3 kali ke depan secara terkoordinasi dengan jarak 70 cm setiap lompatannya, dimana terlihat berkembang dengan baik untuk setiap anak yang menjadi sample pada saat *treatment* dilakukan. Secara keseluruhan dimana dalam *treatment* yang telah dilakukan terlihat anak sangat bersemangat dan aktif serta sudah mampu melakukan lompatan dengan baik secara terkoordinasi.

Pada indikator berlari juga menunjukkan perkembangan yang baik, dimana anak terlihat begitu semangat dan ceria serta mampu berlari secara terkoordinasi, saat kegiatan berlangsung anak berusaha berlari secepat mungkin membawa bola ke temannya dengan jarak sejauh 6 meter setiap anak, sedangkan pada indikator melempar dan menangkap secara terarah dan tepat dengan jarak sejauh 2 meter juga terlihat sebagian besar kemampuan anak berkembang meskipun tidak semua anak dapat melakukannya dengan tepat dan terarah akan tetapi terlihat mengalami peningkatan. Terlihat ketika anak melempar bola ke guru dilakukan dengan terarah dan saat menangkap dilakukan dengan tepat. Secara keseluruhan dimana terlihat sebagian besar dari anak memberikan respon positif yaitu mereka terlihat senang dan begitu aktif serta semangat saat melakukan kegiatan yang mana pada

awalnya anak malas untuk bergerak dengan alasan capek, setelah dilakukan kegiatan tersebut, anak mulai mau bergerak melakukan setiap permainan dengan sendirinya.

c. *Post-test*

Analisis data akhir menunjukkan bahwa kegiatan permainan bola memberikan pengaruh terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini dapat diukur dengan 5 indikator kemampuan motorik kasar anak yang dilakukan melalui kegiatan permainan bola yang terdiri dari permainan bola kangguru, permainan estafet bola, dan permainan lempar tangkap bola yang dilakukan di halaman sekolah.

Adapun indikator tersebut yaitu kemampuan anak berjalan di atas titian secara terkoordinasi sesuai dengan jarak yang telah ditetapkan, melompat ke depan secara terkoordinasi sesuai dengan jarak yang telah ditetapkan, kemampuan anak dalam berlari secara terkoordinasi sejauh jarak yang telah ditetapkan, kemampuan anak dalam menangkap secara tepat dengan jarak yang telah ditetapkan, dan melempar secara terarah sesuai jarak yang telah ditetapkan. Melalui indikator kegiatan yang dilakukan untuk *post-test* terlihat anak sangat bersemangat aktif dan antusias untuk melakukan berbagai permainan yang telah disediakan. Secara keseluruhan anak dapat menyelesaikan dengan baik dari setiap permainan yang diberikan oleh guru yang berdasarkan pada 5 indikator pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak.

Perkembangan lainnya juga terlihat dalam proses belajar dimana anak sudah aktif dalam mengikuti pelajaran yang sebelumnya anak tidak mau belajar

dengan alasan capek serta terlihat anak dengan penuh antusias tanpa ada paksaan dari guru ikut serta dalam melakukan kegiatan senam pagi. Anak juga terlihat sangat aktif mengikuti gerakan guru seperti melompat ke depan dan ke belakang berlari kecil, dan mengayunkan tangan ke kiri dan ke kanan, dimana sebelumnya anak hanya berdiri dalam barisan tidak mengikuti gerakan guru yang ada di depan.

Hal ini dapat terjadi karena telah dilakukannya *treatment* sebanyak 5 yaitu kegiatan yang menggunakan bola dalam proses pembelajarannya yang dilakukan melalui kegiatan permainan ringan dan menyenangkan yang dilakukan secara perorangan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Adapun pengaruh dari penerapan kegiatan permainan bola adalah untuk memperkenalkan dan memberikan pemahaman kepada anak arti pentingnya kemampuan motorik kasar dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, pada kegiatan permainan bola secara perorangan yang didasarkan pada 5 indikator pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

2. Tingkat Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Permainan Bola.

Tingkat pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak yang diambil dari data observasi sebelum *treatment* dimana dari jumlah 8 orang anak, hanya 1 orang anak yang mempunyai kemampuan motorik kasar dengan kategori yang menunjukkan pada tahap mulai berkembang yang berada pada tahap rendah,

sehingga dapat disimpulkan semua anak yang menjadi sampel dalam penelitian mempunyai tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar yang berada pada tahap Belum Berkembang (BB), khususnya pada kemampuan anak dalam melompat, berjalan, berlari, melempar, dan menangkap. Terlihat berbeda pada hasil observasi setelah perlakuan terdapat 6 anak yang mempunyai kemampuan motorik kasar khususnya kemampuan melompat berjalan, berlari, melempar dan menangkap dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 2 orang anak yang mempunyai kemampuan motorik kasar khususnya kemampuan melompat, berjalan, berlari, melempar dan menangkap Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sehingga secara keseluruhan, kemampuan motorik kasar pada anak setelah dilakukan kegiatan permainan bola dalam proses pembelajaran menunjukan perkembangan pada kemampuan motorik kasar anak baik itu melompat, berjalan, berlari, melempar, dan menangkap Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan bola dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A RA Mutiara Bunda Banda Aceh. Adapun deskripsi pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan bola terlihat dari peningkatan hasil perolehan total rata-rata dari setiap indikator yang telah ditetapkan yaitu: kemampuan melompat sambil membawa bola dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1,25 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,5, kemampuan berjalan di atas titian sambil membawa bola di atas kepala dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,62, kemampuan berlari sambil membawa bola dengan nilai rata-rata

yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1,5 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,87, kemampuan melempar bola dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1,25 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,62, kemampuan menangkap bola dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1,12 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,5. Dari keseluruhan indikator di atas maka diperoleh nilai rata-rata sebelumnya sebesar 6,12 dan meningkat setelah perlakuan menjadi 18,12.

Berdasarkan hasil analisis sebelum tindakan dan sesudah tindakan terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan bola dengan nilai rata-rata sebelum tindakan sebesar 30,62 dan nilai rata-rata setelah dilakukan tindakan sebesar 90,62. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan bola dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak RA kelompok A Mutiara Bunda Banda Aceh dengan tingkat pencapaian keberhasilan sebesar 90,62% yang berada pada kategori pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Berujuk pada tingkat pencapaian anak yang telah di buat.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil simpulan sebagai berikut :

Permainan bola memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Mutiara Bunda Banda Aceh. Hal tersebut dibuktikan melalui pengujian hipotesis menggunakan Uji-t, yang mana pada kategori kemampuan motorik kasar anak didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian pengembangan kemampuan motorik kasar anak saat dilakukan kegiatan permainan bola dapat diketahui melalui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*, dimana kegiatan permainan bola dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Mutiara Bunda Banda Aceh. Hal ini dibuktikan pada kategori kemampuan motorik kasar anak diperoleh nilai rata-rata pada skor *pre-test* sebesar 30,62 dan meningkat ketika *post-test* diperoleh nilai sebesar 90,62.

Kegiatan permainan bola memberikan pengaruh terhadap pengembangan kemampuan motorik kasar anak di RA Mutiara Bunda Banda Aceh. Pengaruh tersebut terlihat dari perubahan kemampuan yang ditunjukkan oleh anak ketika melakukan kegiatan. Adapun pengaruh kemampuan tersebut meliputi kemampuan anak yang sudah terkoordinasi ketika melakukan kegiatan berjalan di atas titian,

melompat ke depan, berlari, dan kemampuan melempar yang terarah, serta kemampuan menangkap yang tepat. Secara keseluruhan anak sudah mampu melakukan setiap kegiatan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu terlihat anak mulai suka bergerak dan mau melakukan kegiatan dalam setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan perbedaan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa kegiatan permainan bola untuk pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di kelompok A RA Mutiara Bunda Banda Aceh memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengembangan kemampuan motorik kasar anak dengan kategori tingkat pencapaian keberhasilan anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik (BSB).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak akan berkembang apabila pendidik memberikan stimulus berupa kegiatan-kegiatan yang aktif, kreatif, dan inovatif melalui kegiatan dan penggunaan media yang menarik bagi anak dan tentunya kegiatan atau penggunaan media yang tidak membosankan.
2. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan anak usia dini dengan bertambah lengkapnya kegiatan dan media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya yang berhubungan dengan gerakan tubuh anak sehingga memberikan variasi

pilihan pembelajaran bagi anak jadi tidak hanya senam saja yang dapat dilakukan melainkan menggunakan permainan dengan media yang menarik bagi anak dimana melibatkan anak bergerak dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan kemampuan anak.

3. Bagi lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dapat menerapkan kegiatan permainan menggunakan media bola pada anak didik untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak dalam hal berjalan di atas titian sambil memegang beban berupa bola di atas kepala, melompat sambil memegang beban yaitu bola yang diberi jarak sejauh 70 cm, berlari sambil membawa bola sejauh 5 meter, dan melakukan lempar tangkap bola dengan dua tangan sejauh 2 meter.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, Hamka. (2011). *Pendidikan Karakter Berpusat pada Hati: Akhlak mulia; Pondasi Membangun Karakter Bangsa*. Jakarta Selatan: Al-Mawardi Prima.
- Asti, Muchlisin Badiatul. (2009). *Fun Games For Kids; 100 Jenis Permainan Rekreatif dan Edukatif Untuk Anak (PAUD)*. Jogjakarta: Power Books.
- Aghnaita. (2017). “Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun pada PERMENDIKBUD No 137. *Jurnal Pendidikan Anak*,. Vol. 3, No. 2.
- Azzet Muhaimin, muhammad. (2011). *Pendidikan yang Membebaskan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bachtiar, Dkk. (2007). *Permainan Besar II Bola Voli dan Bola Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dewi, Rosmala. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Dimiyanti, Johni. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Cet I. Jakarta: Kencana.
- Febrialismanto. (2017). “Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau”. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 5, No. 2.
- Ghony Djunaidi, dan Fauzan Almanshur. (2009). *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*. Malang: UIN Malang Press.
- Hasil Observasi di RA Mutiara Bunda Banda Aceh Tanggal 15 Januari 2018.

- Hasanah, Uswatun. (2016). "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, Edisi 1.
- Hariwijaya dan Bertiani Eka Sukaca. (2009). *PAUD; Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadhika Publishing, 2009.
- Handojo. (2009). *Autisme Pada Anak; Menyiapkan Anak Autis Untuk Mandiri dan Masuk Sekolah Regular dengan Metodel ABA Basic*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Poplar.
- Hendarwati, Endah. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Sosial di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pedagogi*, Volume 1, Nomor 1.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional, ;Prosedur dan Manfaat Analisis Manfaat Psikologis*, Cet. I. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kurniadi, Andi. (2005). "Pengembangan Media Bola Tangkup untuk Simulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Tuna Netra". Semarang: UNS.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2005). Cet. III. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Balai Pustaka.
- Khasanah, Nur dan Mallewi Agustin Ningrum. (2017). "Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Metode Bermain Bola Estafet di PPT Hasanah Terpadu Sambikerep Surabaya ". *Jurnal PAUD Teratai* vol. 6, no, 3.
- Latif, Mukhtar, Dkk. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini:Teori dan Aplikasi*. Cet. II. Jakarta: Kenana.

- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Cet. I. Jakarta: Kencana.
- Mulyasana, dedi. (2012). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, Cet. II. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Maulidiya, Cahaya Eka. (2017). "Asesmen Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 1, No. 1.
- Nur, Lutfi, Dkk. (2017). "Permainan Bola Kecil untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Kelompok B di Tk Pertiwi DWP Kota Tasik Malaya". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 1, No. 1.
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*, Cetakan I. Jakarta: Kencana.
- Ni Kadek Dwi Pradnya Sari. (2016). "Penerapan Permainan Bola Glinding (Boling) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A". *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini* , Vol. 4, No. 2.
- Nurhayati. "Permasalahan Anak Usia Taman Kanak-kanak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, PGTK Fkip UMY.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Nomor 137. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 4-5.
- Risaldy, Sabil dan Meity H. Idris. (2014). *Panduan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Syamsidah, (2013). "Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini TK Arum Puspita Ciren Triharjo Pandak Bantul", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 2, EDISI 2.
- Suherman, Aiy. (2018). *Kurikulum Pembelajaran Penjas*, Cet. II. Sumedang Jawa Barat :UPI Sumedang Press.

- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Adikita.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sher, Barbara. (2009). *Smart For Kids, : 101 Permainan & Outbound yang Mencerdaskan Anak*, Cet. 1. Jogjakarta: Bookmarks.
- Sangadji, Mamang Eta, dan Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Cv. Andi Offset.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kopetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Uno, B Hamzah, Dkk. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Professional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudha, dkk. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tingkat.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-8561/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2018

TENTANG:
IGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengakatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

: Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh tanggal 23 Februari 2017

MEMUTUSKAN

: Menunjuk Saudara :

1. Loezina Uce, S. Ag, M. Ag
2. Muthmainnah, MA

Sebagai pembimbing Pertama
Sebagai pembimbing Kedua

untuk membimbing Skripsi:

Nama : Cutriani

NIM : 140210056

Judul Skripsi : Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Bola di RA Mutiara Bunda Banda Aceh.

: Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2018

: Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester genap tahun Akademik 2018/2019

: Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada tanggal : 12 September 2018



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : Ra Mutiara Bunda Banda Aceh
Sem/Minggu : I/20
Tema/ Subtema : Binatang/ Macam-Macam Binatang di Darat
Sub-Sub Tema : Binatang Berkaki Empat (Musang, Kangguru, Kelinci, dan Monyet)
Kelompok Usia : 4-5 Tahun
Hari/Tanggal : Sabtu 17 November 2018
Model Sentra : persiapan
Pertemuan : Ke 1 (*pretest*)

A. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya
- 2.2 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.6 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.9 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuann
- 3.2 Mengenal prilaku baik sebagai akhlak mulia
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.2 Menunjukkan prilaku santun sebagai akhlak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

B. Tujuan

1. Mengenal binatang darat ciptaan tuhan
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang macam-macam binatang yang hidup di darat
3. Melatih anak untuk bertanggung jawab menyelesaikan permainan yang di sediakan dan membereskan peralatan main
4. Mengembangkan kemampuan anak untuk mempunyai jiwa sosial yang tinggi yang tampak dari proses interaksi anak dengan guru dan anak lainnya .

5. Melatih keterampilan motorik halus anak saat menebalkan garis putus-putus dari gambar kelinci.
6. Mengembangkan kemampuan bahasa anak saat menulis huruf A dan B
7. Melatih kognitif anak dengan kegiatan mengenal macam-macam binatang berkaki empat dan melingkari gambar binatang berkaki empat

C. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Menyebutkan macam-macam binatang darat
5. Bernyanyi tentang binatang darat
6. kegiatan bermain bola
7. Memahami ciri-ciri binatang darat berkaki empat
8. Menebalkan garis putus-putus dari gambar kelinci
9. Menulis huruf A dan B
10. Membuat lingkaran pada gambar binatang berkaki empat
11. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
12. Makan dan istirahat
13. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
14. Membaca doa kepada kedua orangtua
15. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. ALAT, BAHAN, MEDIA, SUMBER

Alat Dan Bahan	: Papan tulis dan spidol
Media	: Gambar binatang darat , Sketsa dari gambar kelinci, kangguru, musang, dan monyet, lembar kerja anak, pensil, macam macam gambar binatang, papan titian, karton.
Sumber	: Jus amah

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembukaan (8.00-9.10)	-Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.15)	- kegiatan baris berbaris di halaman sekolah dan senam pagi	Disiplin	Anak mau mengikuti kegiatan baris berbaris dan senam pagi (MOTORIK 4.4)	15 menit
	Circle time (08.15-09.10)	- Memberi salam dan bertanya kabar, - Bernyanyi - Membaca doa sebelum belajar dan Murajaah hafalan surah pendek - Menginformasikan tentang tema - Guru menjelaskan tema	Relegius ,Ramah Ceriah Religious Ingin tahu Kerja keras	Memberi salam ketika guru masuk kelas dan menjawab dengan santun ketika ditanya kabar (NAM 3.2) Mengikuti kegiatan ibadah sehari-hari dengan mengikuti arahan guru (NAM 4.1) Mengenal macam-macam binatang di darat berkaki empat mengungkapka	55 menit

		tentang macam- macam binatang darat melalui gambar anak mengamati mengumpul kan informasi dan bertanya - Melakukan kegiatan meniru gerakan binatang		n pertanyaan mengenai tema dan materi yang disampaikan,(K OG 2.2.1) Melakukan kegiatan meniru gerakan binatang yang diperagakan oleh guru (MOTORIK 4.3)	
	Snack time dan istirahat (09.10- 09.30)	- Berdoa sebelum dan sesudah makan - Merapikan tempat dan peralatan makan - Istirahat	Relegius Bertanggun g jawab	Menunjukan prilaku mandiri (SOSEM 2.8)	20 menit

		ayam - Membuat huruf A dan B - Menlingkar i gambar binatang berkaki empat		(KOG 2.2.1) Membuat lingkaran pada gambar binatang yang berkaki empat (KOG 2.2.2)	
	Pijakan setelah bermain (10.40-11.00)	- Guru mengajak anak merapikan kembali alat dan bahan permainan - Guru mengajak anak berdiskusi tentang apa saja yang telah diketahui anak	Bertanggung jawab Percaya diri ingin tahu	Menunjukkan sifat peduli dan mau menolong serta bertanggung jawab terhadap mainan (SOSEM 2.9) Menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru baik berdasarkan tema maupun diluar tema dan menyampaikan pengetahuan tentang binatang yang hidup di udara (BAHASA	20 menit

Kegiatan Penutup (11.00-11.20)	(11.00-11.20)	- Guru menceritakan sedikit tentang tema esok hari		4.11) Mempertanyakan tentang kegiatan esok hari (KOG 2.2.3)	20 menit
		Bernyanyi dan bergerak lagu tentang meniru gerakan binatang - membaca doa kepada kedua orang tua dan Berdoa -salam	Ceriah Relegius santun	Menunjukkan karya dalam bentuk bernyanyi sambil bergerak mengikuti gerakan binatang (4.7) Membaca doa kepada orang tua dan berdoa setelah melakukan kegiatan belajar (NAM 4.1) Memberi salam kepada guru setelah selesai belajar (NAM 4.2)	Observasi

F. PENILAIAN

Program Pengembangan	Materi Penilaian	BB	MB	BSH	BSB	Ket
NAM	- Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah belajar - Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah makan - Anak terbiasa memberi salam kepada guru					
FISMOT	- Anak terbiasa memegang pensil untuk menulis dan menebalkan garis putus-putus - Anak terbiasa melakukan permainan yang melibatkan otot kasarnya bergerak seperti menirukan gerakan binatang berkaki empat					
KOGNITIF	- Anak sudah mengenal macam-macam binatang darat berkaki empat - Anak mengetahui bagaimana bentuk huruf A dan B					
BAHASA	- Anak terbiasa menceritakan pengalaman yang telah didengar - Anak terbiasa bertanya tentang segala sesuatu khususnya tentang binatang darat - Anak terbiasa menjawab pertanyaan guru tentang					

	binatang darat					
SOSEM	- Anak terbiasa membantu kawan - Anak bertanggung jawab merapikan alat main setelah bermain					
SENI	Anak mampu menebalkan garis putus-putus dengan rapi					

Ket:

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Guru Kelas,

Banda Aceh 17 November 2018
Peneliti

Efariana

Cutriani

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : Ra Mutiara Bunda Banda Aceh
Sem/Minggu : I/20
Tema/ Subtema : Binatang/ Perkembangbiakan Binatang Darat
Sub-Sub Tema : (proses perkembangbiakan kelinci dan monyet)
Kelompok Usia : 4-5 Tahun
Hari/Tanggal : Rabu 21 November 2018
Model Sentra : seni
Pertemuan : Ke 2 (*treatment* pertama)

A. Kompetensi Dasar

- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuann
- 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai akhlak mulia
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai akhlak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

B. Tujuan

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang proses perkembangbiakan kelinci dan monyet
2. Melatih anak untuk bertanggung jawab menyelesaikan permainan yang di sediakan dan membereskan peralatan main
3. Mengembangkan kemampuan anak untuk mempunyai jiwa sosial yang tinggi yang tampak dari proses interaksi anak dengan guru dan anak lainnya .
4. Melatih keterampilan motorik halus anak saat membentuk platinisn
5. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak saat melakukan kegiatan bermain bola

6. Mengembangkan kemampuan bahasa anak pada kegiatan tanya jawab tentang proses perkembangbiakan kupu-kupu
7. Melatih kognitif anak dengan kegiatan menyebutkan tahapan perkembangbiakan kupu-kupu dan capung
8. Melatih seni anak saat membentuk telur dan kupu-kupu
9. Melatih kognitif anak saat bermain platisin membentuk sesuka hati

C. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Menjelaskan cara perkembangbiakan kelinci dan monyet
5. Bernyanyi tentang binatang darat
6. kegiatan bermain bola
7. Mengetahui cara perkembangbiakan kelinci dan monyet
8. Membentuk dari platisin
9. Menjiplak gambar kelinci
10. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
11. Makan dan istirahat
12. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
13. Membaca doa selamat dunia akhirat
14. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. ALAT, BAHAN, MEDIA, SUMBER

Alat dan Bahan Bahan	: Kertas origami, lem fox,
Media	: Gambar binatang di darat, Sketsa gambar kelinci, bola kecil warna warni, keranjang, pluit, papan titian, kardus, lembar kerja anak, pensil warna.
Sumber	: Jus amma, internet

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembukaan (8.00-10.00)	-Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.15)	- kegiatan baris berbaris di halaman sekolah dan senam pagi	Disiplin	Anak mau mengikuti kegiatan baris berbaris dan senam pagi (4.4)	15 menit
	<i>Circle time</i> (08.15-08.35)	- Memberi salam dan bertanya kabar, - Bernyanyi - Membaca doa sebelum belajar dan Murajaah hafalan surah pendek Menginformasikan tentang tema - Guru menjelaskan tema tentang perkembangan binatang berkaki empat melalui gambar anak mengamati mengumpulkan informasi	Religius ,Ramah Ceriah Religious Ingin tahu Kerja keras	Memberi salam ketika guru masuk kelas dan menjawab dengan santun ketika ditanya kabar (NAM 3.2.1) Mengikuti kegiatan ibadah sehari-hari dengan mengikuti arahan guru (NAM 4.1.1) Mengetahui bagaimana cara perkembangan binatang	30 menit

		dan bertanya		binatang darat mengungkap kan pertanyaan mengenai tema dan materi yang disampaikan, (KOG 2.2.1)	
	(08.35- 09.15)	- Melakukan kegiatan permainan bola		Melakukan kegiatan permainan bola yang diperagakan oleh guru (MOTORIK 4.3)	30 menit
Kegiatan inti (09.45-11.00)	Snack time dan istirahat (09.15- 09.30)	- Berdoa sebelum dan sesudah makan - Merapikan tempat dan peralatan makan - Istirahat	Relegius Bertanggung jawab	Menunjukan prilaku mandiri (SOSEM 2.8)	15 menit
	Pijakan lingkungan bermain (09.30- 09.45)	Guru mempersiapkan lingkungan bermain disentra persiapan - Mempersiapkan semua alat dan bahan			15 menit

		permainan			
	Pijakan sebelum bermain (09.45-11.00)	- Guru mengajak anak bernyanyi tentang binatang udara	Ceria	Menunjukkan seni dalam bernyanyi binatang udara (SENI 4.2.1)	15 menit
		-Guru menginformasikan tentang permainan yang ingin dilakukan dan menjelaskan prosedur dan aturan dalam bermain	Ingin tahu	Taat kepada aturan dan mau mendengarkan guru (SOSEM 2.6)	10 menit
	Pijakan saat main (09.45-10.30)	Sentra seni: - Membentuk dari platisin	Kerja keras	Membentuk sesuka hati dengan platisin menggunakan kedua tangan (MOTORIK 4.3)	30 menit
		- Mewarnai gambar binatang yang didarat	Kerja keras Kerja keras	Mengetahui gambar binatang darat dengan cara	

		- Membuat gambar monyet		mewarnainya yaitu mewarnai gambar kelinci (KOG 2.2.1) Menggambar monyet dengan cara menjiplak gambar monyet (SENI 4.2.2)	
Kegiatan Penutup (11.20-11.40)	Pijakan setelah bermain (11.00-11.20)	- Guru mengajak anak merapikan kembali alat dan bahan permainan - Guru mengajak anak berdiskusi tentang apa saja yang telah diketahui anak	Bertanggung jawab Percaya diri	Menunjukan sifat peduli dan mau menolong serta bertanggung jawab terhadap mainan (SOSEM 2.9)	20 menit
		- Guru menceritakan sedikit tentang tema esok hari	ingin tahu	Menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru baik berdasarkan tema	20 menit

				maupun diluar tema dan menyampaikan pengetahuan tentang binatang yang hidup di udara (BAHASA 4.11) Mempertany akan tentang kegiatan esok hari (KOG 2.2.3)	
		Bernyanyi dan bergerak lagu tentang meniru gerakan binatang binatang - membaca doa selamat dunia akhirat dan doa penutup belajar -salam	Ceriah Relegius santun	Menunjukan karya dalam bentuk bernyanyi sambil bergerak mengikuti gerakan binatang (4.7) Berdoa kepada kedua orang tua dan doa	Observasi

				setelah melakukan kegiatan belajar (NAM 4.1.2) Memberi salam kepada guru setelah selesai belajar (NAM 4.2.2)	
--	--	--	--	--	--

F. PENILAIAN

Program Pengembangan	Materi Penilaian	BB	MB	BSH	BSB	Ket
NAM	- Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah belajar - Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah makan - Anak terbiasa memberi salam kepada guru					
FISMOT	- anak terbiasa memegang pensil untuk menjiplak gambar kelinci - anak memiliki kekuatan saat meremas platisin - anak terbiasa melakukan permainan yang melibatkan otot kasarnya bergerak seperti bermain bola					
KOGNITIF	- anak sudah mengetahui bagaimana perkembangbiakan kelinci dan monyet - anak mampu membentuk dari platisin					

BAHASA	• anak terbiasa menceritakan pengalaman yang telah didengar • anak terbiasa bertanya tentang segala sesuatu khususnya tentang binatang darat • anak terbiasa menjawab pertanyaan guru tentang binatang darat					
SOSEM	• anak terbiasa membantu kawan • anak bertanggung jawab merapikan alat main setelah bermain					
SENI	• anak mampu membentuk dari platin • anak mampu menjiplak gambar kelinci dengan rapi					

Ket:

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Guru Kelas,

Banda Aceh 21 November 2018
Peneliti

Efariana

Cutriani

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : Ra Mutiara Bunda Banda Aceh
Sem/Minggu : I/20
Tema/ Subtema : Binatang/ Macam-Macam Binatang di Darat
Sub-Sub Tema : Binatang Yang Berkaki Dua (ayam dan bebek)
Kelompok Usia : 4-5 Tahun
Hari/Tanggal : Jumat/ 23 November 2018
Model Sentra : persiapan
Pertemuan : Ke 3 (*treatment* kedua)

A. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya
- 2.2 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.6 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.9 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuann
- 3.2 Mengenal prilaku baik sebagai akhlak mulia
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.2 Menunjukan prilaku santun sebagai akhlak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

B. Tujuan

1. Mengenal binatang darat ciptaan tuhan
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang macam-macam binatang yang hidup di darat yang berkaki dua
3. Melatih anak untuk bertanggung jawab menyelesaikan permainan yang di sediakan dan membereskan peralatan main
4. Mengembangkan kemampuan anak untuk mempunyai jiwa sosial yang tinggi yang tampak dari proses interaksi anak dengan guru dan anak lainnya .

5. Melatih keterampilan motorik halus anak saat menebalkan garis putus-putus dari gambar ayam
6. Mengembangkan kemampuan motorik anak saat melakukan kegiatan bermain bola
7. Mengembangkan kemampuan bahasa anak saat menulis huruf A dan B
8. Melatih kognitif anak dengan kegiatan mengenal macam-macam binatang berkaki dua dan melingkari gambar binatang berkaki dua

C. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Menyebutkan macam-macam binatang darat
5. Bernyanyi tentang binatang darat
6. kegiatan bermain bola
7. Memahami ciri-ciri binatang darat berkaki dua
8. Menebalkan garis putus-putus dari gambar ayam
9. Menulis huruf A dan B
10. Membuat lingkaran pada gambar binatang berkaki dua
11. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
12. Makan dan istirahat
13. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
14. Membaca doa kepada kedua orang tua
15. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. ALAT, BAHAN, MEDIA, SUMBER

Alat Dan Bahan	: papan tulis dan spidol
Media	: Gambar binatang darat , Sketsa dari gambar ayam, bola kecil berwarna warni, keranjang, pluit, lembar kerja anak, pensil, macam macam gambar binatang, papan titian, karton.
Sumber	: Jus amma, internet

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembukaan (8.00-10.00)	-Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.15)	- kegiatan baris berbaris di halaman sekolah dan senam pagi	Disiplin	Anak mau mengikuti kegiatan baris berbaris dan senam pagi (MOTORIK 4.4)	15 menit
	Circle time (08.15-09.30)	- Memberi salam dan bertanya kabar, - Bernyanyi	Relegius ,Ramah Ceriah	Memberi salam ketika guru masuk kelas dan menjawab dengan santun ketika ditanya kabar (NAM 3.2)	25 menit
		- Membaca doa sebelum belajar dan Murajaah hafalan surah pendek Menginformasi kan tentang tema - Guru menjelaskan	Religious	Mengikuti kegiatan ibadah sehari-hari dengan mengikuti arahan guru (NAM 4.1) Mengenal macam-macam binatang di darat berkaki dua, mengungkapkan	15 menit

		n tema tentang macam-macam binatang darat berkaki dua melalui gambar anak mengamati mengumpulkan informasi dan bertanya - Melakukan kegiatan permainan bola	Ingin tahu Kerja keras	pertanyaan mengenai tema dan materi yang disampaikan,(KOG 2.2.1) Melakukan kegiatan permainan bola yang diperagakan oleh guru (MOTORIK 4.3)	30 menit
	Snack time dan istirahat (09.30-10.55)	- Berdoa sebelum dan sesudah makan - Merapikan tempat dan peralatan makan - Istirahat	Relegius Bertanggung jawab	Menunjukkan perilaku mandiri (SOSEM 2.8)	25 menit

		ayam - Membuat huruf A dan B - Menlingkar i gambar binatang berkaki dua	Kerja keras Unjuk kerja	Mampu menulis huruf A dan B (KOG 2.2.1) Membuat lingkaran pada gambar binatang yang berkaki dua (KOG 2.2.2)	
	Pijakan setelah bermain (10.55-11.15)	- Guru mengajak anak merapikan kembali alat dan bahan permainan - Guru mengajak anak berdiskusi tentang apa saja yang telah diketahui anak	Bertanggung jawab Percaya diri ingin tahu	Menunjukkan sifat peduli dan mau menolong serta bertanggung jawab terhadap mainan (SOSEM 2.9) Menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru baik berdasarkan tema maupun diluar tema dan menyampaikan pengetahuan tentang binatang yang	20 menit

Kegiatan Penutup (11.15-11.35)		- Guru menceritakan sedikit tentang tema esok hari		hidup di udara (BAHASA 4.11) Mempertanyakan tentang kegiatan esok hari (KOG 2.2.3)	20 menit
		Bernyanyi dan bergerak lagu tentang meniru gerakan binatang - membaca doa kepada kedua orang tua dan Berdoa -salam	Ceriah Relegius santun	Menunjukkan karya dalam bentuk bernyanyi sambil bergerak mengikuti gerakan binatang (4.7) Membaca doa kepada orang tua dan berdoa setelah melakukan kegiatan belajar (NAM 4.1) Memberi salam kepada guru setelah selesai belajar (NAM 4.2)	

F. PENILAIAN

Program Pengembangan	Materi Penilaian	BB	MB	BSH	BSB	Ket
NAM	- Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah belajar - Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah makan - Anak terbiasa memberi salam kepada guru					
FISMOT	- anak terbiasa memegang pensil untuk menulis dan menebalkan garis putus-putus - anak terbiasa melakukan permainan yang melibatkan otot kasarnya bergerak seperti bermain bola					
KOGNITIF	- anak sudah mengenal macam-macam binatang darat berkaki dua - anak mengetahui bagaimana bentuk huruf A dan B					
BAHASA	- anak terbiasa menceritakan pengalaman yang telah didengar - anak terbiasa bertanya tentang segala sesuatu khususnya tentang binatang darat berkaki dua - anak terbiasa menjawab pertanyaan guru tentang binatang darat berkaki dua					
SOSEM	- anak terbiasa membantu kawan - anak bertanggung jawab merapikan alat main setelah bermain					

SENI	anak mampu menebalkan garis putus-putus dengan rapi					
------	---	--	--	--	--	--

Ket:

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Guru Kelas,

Banda Aceh 23 November 2018
Peneliti

Efariana

Cutriani



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : Ra Mutiara Bunda Banda Aceh
Sem/Minggu : I/20
Tema/ Subtema : Binatang/ Proses Perkembangbiakan Binatang Darat
Sub-Sub Tema : Proses perkembangbiakan binatang berkaki dua (ayam dan bebek)
Kelompok Usia : 4-5 Tahun
Hari/Tanggal : Sabtu 24 November 2018
Model Sentra : Seni
Pertemuan : Ke 4 (*treatment* ketiga)

A. Kompetensi Dasar

- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuann
- 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai akhlak mulia
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.2 menunjukan perilaku santun sebagai akhlak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.4 mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

B. Tujuan

1. Mengetahui proses perkembangbiakan binatang darat
2. Melatih anak untuk bertanggung jawab menyelesaikan permainan yang di sediakan dan membereskan peralatan main
3. Mengembangkan kemampuan anak untuk mempunyai jiwa sosial yang tinggi yang tampak dari proses interaksi anak dengan guru dan anak lainnya .
4. Melatih keterampilan motorik halus anak saat menebalkan garis putus-putus dari gambar ayam
5. Mengembangkan kemampuan motorik anak saat melakukan kegiatan bermain bola

6. Mengembangkan kemampuan bahasa anak saat menjelaskan proses perkembangbiakan binatang darat ayam dan bebek
7. Melatih kognitif anak saat mewarnai gambar ayam sesuai dengan gambar yang ada di papan tulis

C. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Menjelaskan cara perkembangbiakan binatang berkaki dua
5. Bernyanyi tentang ayam dan bebek
6. kegiatan bermain bola
7. Mewarnai gambar ayam sesuai dengan warna ayam yang ada di papan tulis
8. Membuat gambar ayam dengan cara menjiplaknya
9. Kolase gambar ayam menggunakan kulit telur
10. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
11. Makan dan istirahat
12. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
13. Membaca doa kepada kedua orang tua
14. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. ALAT, BAHAN, MEDIA, SUMBER

Alat dan Bahan : Spidol papan tulis, lem foxs

Media : Gambar binatang diudara, Sketsa gambar ayam dan bebek, bola kecil warna warni, keranjang, pluit, lembar kerja anak, pensil warna, kulit telur, papan titian dan kardus.

Sumber : Jus amma, internet

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	Penilaian
Kegiatan Pembukaan (8.00-10.00)	-Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.15)	- kegiatan baris berbaris di halaman sekolah	Disiplin	Anak mau mengikuti kegiatan baris baris dan ikrar santri (NAM 2.6)	15 menit
	Circle time (08.15-09.30)	- Memberi salam dan bertanya kabar,	Religius, Ramah	Memberi salam ketika guru masuk kelas dan menjawab dengan santun ketika ditanya kabar (NAM 3.2)	15 menit
		- Bernyanyi - Membaca doa sebelum belajar dan Murajaah hafalan surah pendek Menginformasikan tentang tema - Guru menjelaskan tema tentang perkembangan biakan binatang darat	Ceriah Religious Ingin tahu	Mengikuti kegiatan ibadah sehari-hari dengan mengikuti arahan guru (NAM 4.1.1) Mengetahui proses perkembangan biakan binatang darat	20 menit

		melalui gambar anak mengamati mengumpulkan informasi dan bertanya - Melakukan kegiatan permainan bola		mengungkapkan pertanyaan mengenai tema dan materi yang disampaikan,(KOG 2.2.1) Melakukan kegiatan permainan bola yang diperagakan oleh guru (MOTORIK 4.3)	30 menit
	Snack time dan istirahat (09.30-09.45)	- Berdoa sebelum dan sesudah makan - Merapikan tempat dan peralatan makan - Istirahat	Relegius Bertanggung jawab	Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah makan (NAM 4.1.2) Menunjukkan perilaku mandiri (SOSEM 2.8)	15 menit
	Pijakan lingkungan bermain (09.45-10.00)	Guru mempersiapkan lingkungan bermain disentra persiapan - Mempersiapkan semua alat dan bahan			15 menit

Kegiatan inti (10.00-11.00)		permainan			
	Pijakan sebelum bermain (10.00-10.15)	-Guru mengajak anak bernyanyi tentang binatang darat ayam dan bebek	Ceria	Menunjukkan seni dalam bernyanyi binatang darat (SENI 4.2.)	15 menit
	Pijakan saat main (10.15-11.00)	-Guru menginformasikan tentang permainan yang ingin dilakukan dan menjelaskan prosedur dan aturan dalam bermain Sentra seni: - Membuat kolase gambar ayam dari kulit telur	Ingin tahu Kerja keras	Taat kepada aturan dan mau mendengarkan guru (SOSEM 2.6) Mampu menyusun kulit telur dengan rapi pada gambar ayam menggunakan keterampilan tangan (MOTORIK 4.3)	15 menit
		- Mewarnai gambar ayam sesuai dengan warna ayam yang ada di papan tulis	Kerja keras	Mewarnai gambar ayam sesuai warna yang ada pada gambar (KOG 2.2.1)	30 menit

		- Membuat gambar ayam dengan cara menjiplak gambar		Membuat gambar ayam dengan cara menjiplak sesuai dengan pengetahuan anak (KOG 2.2.2)	
	Pijakan setelah bermain (11.00-11.20)	- Guru mengajak anak merapikan kembali alat dan bahan permainan - Guru mengajak anak berdiskusi tentang apa saja yang telah diketahui anak	Bertanggung jawab Percaya diri ingin tahu	Menunjukkan sifat peduli dan mau menolong serta bertanggung jawab terhadap mainan (SOSEM 2.9) Menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru baik berdasarkan tema maupun diluar tema dan menyampaikan pengetahuan tentang binatang yang hidup di udara (BAHASA	20 menit

Kegiatan Penutup (11.20-11.40)		- Guru menceritakan sedikit tentang tema esok hari		4.11) Mempertanyakan tentang kegiatan esok hari (KOG 2.2.3)	20 menit
		Bernyanyi dan bergerak lagu tentang meniru gerakan binatang	Ceria	Menunjukkan karya dalam bentuk bernyanyi sambil bergerak mengikuti gerakan binatang (4.7)	
		- membaca doa kepada kedua orang tua dan Berdoa	Religius	Membaca doa kepada orang tua dan berdoa setelah melakukan kegiatan belajar (NAM 4.1)	
		-salam	santun	Memberi salam kepada guru setelah selesai belajar (NAM 4.2)	

F. PENILAIAN

Program Pengembangan	Materi Penilaian	BB	MB	BSH	BSB	Ket
NAM	- Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah belajar - Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah makan - Anak terbiasa memberi salam kepada guru					
FISMOT	- anak terbiasa memegang pensil untuk mewarnai gambar ayam - anak terbiasa melakukan permainan yang melibatkan otot kasarnya bergerak seperti bermain bola					
KOGNITIF	anak sudah mengetahui bagaimana proses berkembang biak ayam dan bebek					
BAHASA	- anak terbiasa menceritakan pengalaman yang telah didengar - anak terbiasa bertanya tentang segala sesuatu khususnya tentang binatang udara - anak terbiasa menjawab pertanyaan guru tentang binatang udara					

SOSEM	• anak terbiasa membantu kawan • anak bertanggung jawab merapikan alat main setelah bermain					
SENI	• anak mampu menjiplak gambar ayam dengan baik dan rapi					

Ket:

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Guru Kelas

Banda Aceh 24 November 2018
Peneliti

Efariana

Cutriani

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : Ra Mutiara Bunda Banda Aceh
Sem/Minggu : I/20
Tema/ Subtema : Binatang/ Manfaat Binatang di Darat
Sub-Sub Tema : Manfaat Binatang Yang hidup didarat (ayam dan bebek)
Kelompok Usia : 4-5 Tahun
Hari/Tanggal : Senin 26 November 2018
Model Sentra : persiapan
Pertemuan : Ke 5 (*treatment* keempat)

A. Kompetensi Dasar

- 2.2 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.6 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.9 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuann
- 3.2 Mengenal prilaku baik sebagai akhlak mulia
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.2 Menunjukkan prilaku santun sebagai akhlak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- 4.11 Menunjukkan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal maupun non verbal)

B. Tujuan

1. Mengetahui manfaat dari ayam dan bebek
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang manfaat dari binatang berkaki dua
3. Melatih anak untuk bertanggung jawab menyelesaikan permainan yang di sediakan dan membereskan peralatan main
4. Mengembangkan kemampuan anak untuk mempunyai jiwa sosial yang tinggi yang tampak dari proses interaksi anak dengan guru dan anak lainnya .
5. Mengembangkan kemampuan motorik anak saat melakukan kegiatan bermain bola

6. Mengembangkan kemampuan bahasa anak saat menengajak anak bercerita tentang manfaat ayam dan bebek
7. Melatih kognitif anak dengan kegiatan menyebutkan bagian-bagian dari tubuh ayam yang disukai anak
8. Mengembangkan rasa percaya diri anak saat di minta bernyanyi ayam dan bebek

C. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Menyebutkan macam-macam binatang darat
5. Bernyanyi tentang binatang darat
6. kegiatan bermain bola
7. Menyebutkan manfaat daging ayam dengan melihat gambar
8. Bercerita tentang bagian ayam yang paling disukai anak
9. Melakukan gerakan dan bernyanyi ayam dan bebek
10. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
11. Makan dan istirahat
12. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
13. Membaca doa kepada kedua orang tua
14. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. ALAT, BAHAN, MEDIA, SUMBER

Alat Dan Bahan	: papan tulis dan spidol
Media	: Gambar berbagai macam masakan dengan bahan ayam dan bebek, bola kecil, keranjang, pluit, kardus, dan papan titian.
Sumber	: Jus amma, internet

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	penilaian
Kegiatan Pembukaan (8.00-10.00)	-Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.15)	- kegiatan baris berbaris di halaman sekolah dan senam pagi	Disiplin	Anak mau mengikuti kegiatan baris baris dan senam pagi (MOTORIK 4.4)	15 menit
	Circle time (08.15-09.30)	- Memberi salam dan bertanya kabar,	Relegius ,Ramah	Memberi salam ketika guru masuk kelas dan menjawab dengan santun ketika ditanya kabar (NAM 3.2)	15 menit
		- Bernyanyi	Ceria	Mengikuti kegiatan ibadah sehari-hari dengan mengikuti arahan guru (NAM 4.1)	20 menit
		- Membaca doa sebelum belajar dan Murajaah hafalan surah pendek	Religious		
		Menginformasikan tentang tema		Mengenal macam-macam manfaat binatang darat	20 menit
		- Guru menjelaskan	Ingin tahu		

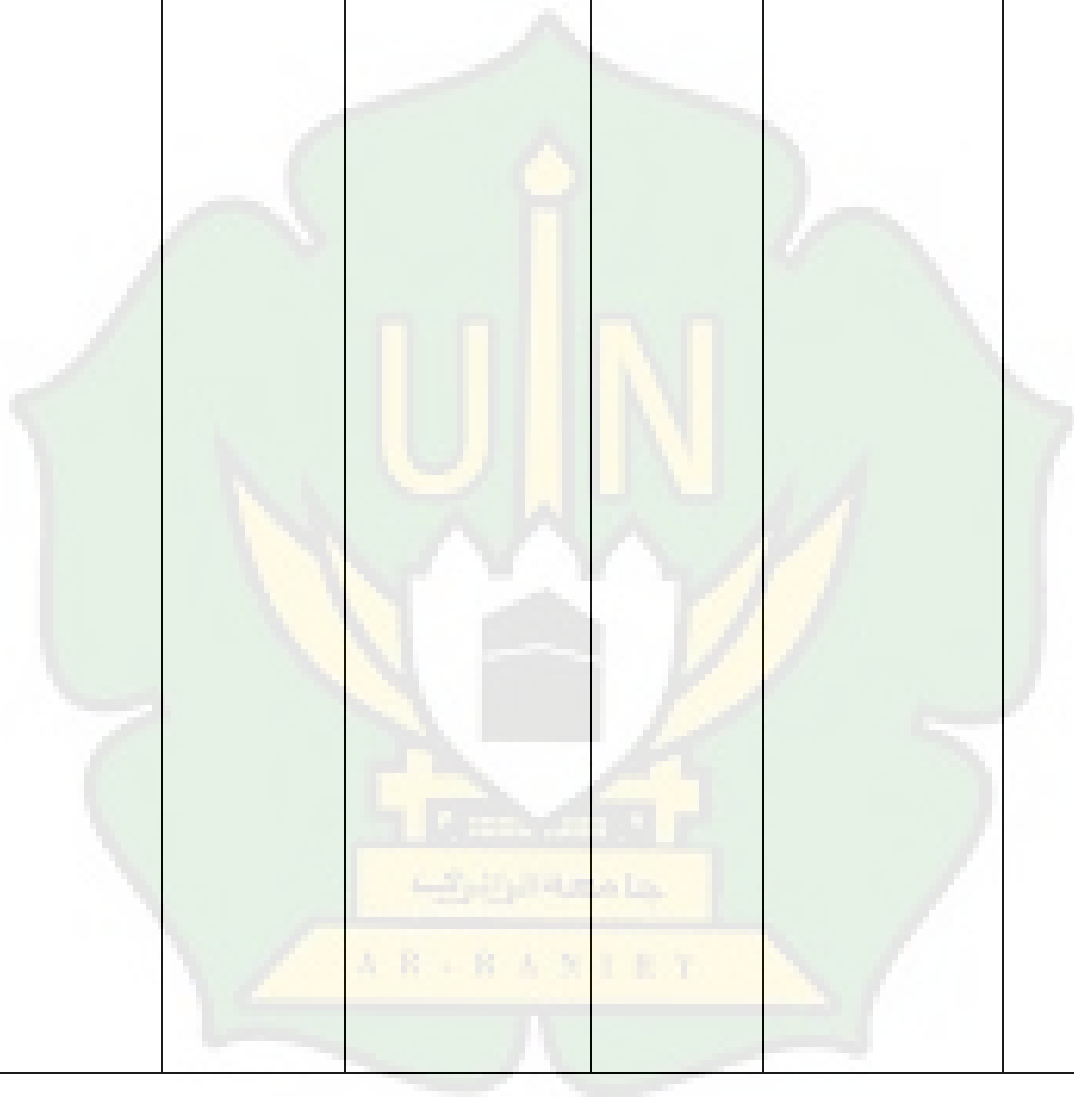
		tema tentang macam-macam makanan binatang udara. melalui gambar anak mengamati mengumpulkan informasi dan bertanya - Melakukan kegiatan permainan bola	Kerja keras	mengungkapkan pertanyaan mengenai tema dan materi yang disampaikan,(KOG 2.2 .1) Melakukan kegiatan permainan bola yang diperagakan oleh guru (MOTORIK 4.3)	30 menit
Kegiatan inti (09.50-11.00)	Snack time dan istirahat (09.30-09.50)	- Berdoa sebelum dan sesudah makan - Merapikan tempat dan peralatan makan - Istirahat	Relegius Bertanggung jawab	Menunjukan perilaku mandiri (SOSEM 2.8)	20 menit
	Pijakan lingkungan bermain (09.50-	Guru mempersiapkan lingkungan bermain disentra			15 menit

	10.00)	persiapan - Mempersiap kan semua alat dan bahan permainan			
	Pijakan sebelum bermain (10.00- 10.15)	-Guru mengajak anak bernyanyi tentang binatang udara	Ceria	Menunjukan seni dalam bernyanyi binatang udara (SENI 4.2.)	15 menit
	Pijakan saat main (09.45- 10.30)	-Guru menginformasika n tentang permainan yang ingin dilakukan dan menjelaskan prosedur dan aturan dalam bermain Sentra persiapan: - Bernyanyi sambil bergerak lagu ayam dan bebek - Menceritaka n bagian ayam yang paling disukai anak	Ingin tahu Kerja keras Kerja keras Percaya diri	Taat kepada aturan dan mau mendengarkan guru (SOSEM 2.6) Mampu menggerakan badannya saat diminta bernyanyi sambil bergerak (MOTORIK 4.3) Mampu menyebutkan bagian dari ayam (KOG 2.2 .2)	30 menit

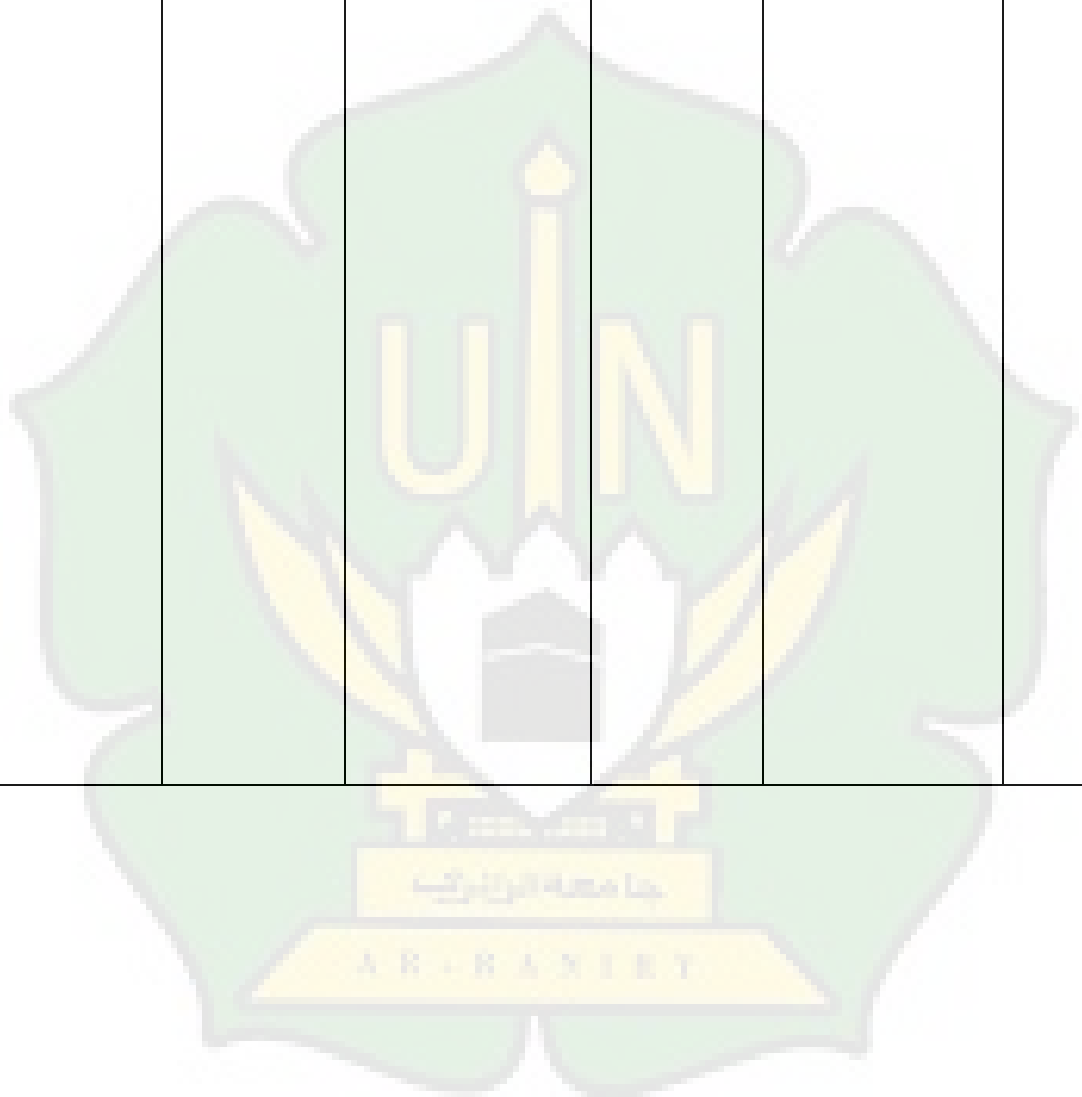
		- Menjelaskan manfaat ayamam dan bebek		Mampu menjelaskan dengan menggunakan bahasa yang bisa dimengerti (4.11.1)	
	Pijakan setelah bermain (11.00-11.20)	- Guru mengajak anak merapikan kembali alat dan bahan permainan - Guru mengajak anak berdiskusi tentang apa saja yang telah diketahui anak	Bertanggung jawab Percaya diri	Menunjukan sifat peduli dan mau menolong serta bertanggung jawab terhadap mainan (SOSEM 2.9) Menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru baik berdasarkan tema maupun diluar tema dan menyampaikan pengetahuan tentang binatang yang hidup di udara (BAHASA 4.11.2) Mempertanyak	20 menit

Kegiatan Penutup (11.20-11.40)		- Guru menceritakan sedikit tentang tema esok hari Bernyanyi dan bergerak lagu tentang meniru gerakan binatang - membaca doa kepada kedua orang tua dan Berdoa -salam	ingin tahu Ceria Relegius santun	an tentang kegiatan esok hari (KOG 2.2. 3) Menunjukan karya dalam bentuk bernyanyi sambil bergerak mengikuti gerakan binatang (4.7) Membaca doa kepada orang tua dan berdoa setelah melakukan kegiatan belajar (NAM 4.1) Memberi salam kepada guru setelah selesai	20 menit
--	--	---	--	---	-----------------

				belajar (NAM 4.2)	
--	--	--	--	----------------------	--



--	--	--	--	--	--



F. PENILAYAN

Program Pengembangan	Materi Penilaian	BB	MB	BSH	BSB	Ket
NAM	- Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah belajar - Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah makan - Anak terbiasa memberi salam kepada guru					
FISMOT	- anak terbiasa bergerak seperti bergerak saat bernyanyi ayam dan bebek - anak terbiasa melakukan permainan yang melibatkan otot kasarnya bergerak seperti bermain bola					
KOGNITIF	anak sudah mengetahui manfaat dari ayam dan bebek					
BAHASA	- anak terbiasa menceritakan pengalaman yang telah didengar - anak terbiasa bertanya tentang segala sesuatu khususnya tentang binatang udara - anak terbiasa menjawab pertanyaan guru tentang binatang udara					
SOSEM	- anak terbiasa membantu kawan - anak bertanggung jawab merapikan alat main setelah bermain					

SENI	Anak mampu bergerak dengan gerakan yang indah saat bernyanyi ayam dan bebek					
------	---	--	--	--	--	--

Ket:

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Guru Kelas,

Banda Aceh 26 November 2018
Peneliti

Efariana

Cutriani



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : Ra Mutiara Bunda Banda Aceh
Sem/Minggu : I/20
Tema/ Subtema : Binatang/ Macam-Macam Binatang di Udara
Sub-Sub Tema : (kupu-kupu, capung dan kumbang)
Kelompok Usia : 4-5 Tahun
Hari/Tanggal : Selasa 27 November 2018
Model Sentra : seni
Pertemuan : Ke 6 (*treatment* kelima)

A. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya
- 2.2 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.6 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.9 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuann
- 3.2 Mengenal prilaku baik sebagai akhlak mulia
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.2 Menunjukan prilaku santun sebagai akhlak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- 4.11 Menunjukan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal maupun non verbal)

B. Tujuan

1. Mengenal bahwa binatang udara ciptaan tuhan
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang macam-macam binatang udara
3. Melatih anak untuk bertanggung jawab menyelesaikan permainan yang disediakan dan membereskan peralatan main
4. Mengembangkan kemampuan anak untuk mempunyai jiwa sosial yang tinggi yang tampak dari proses interaksi anak dengan guru dan anak lainnya .

5. Mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar anak
6. Membuat dan menunjukkan karya melalui kegiatan kolase kupu-kupu menggunakan kacang hijau dan membuat kupu-kupu dari origami, serta mewarnai gambar binatang udara.(kupu-kupu, capung dan kumbang)

C. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Menyebutkan binatang-binatang yang hidup di udara
5. Memperagakan gerakan binatang terbang di udara dan kegiatan bermain bola
6. Memahami ciri-ciri binatang yang hidup di udar
7. Membuat kolase gambar kupu-kupu menggunakan kacang hijau
8. Membuat kupu-kupu dari origami
9. Mewarnai gambar kupu-kupu
10. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
11. Makan dan istirahat
12. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
13. Membaca doa selamat dunia akhirat
14. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. ALAT, BAHAN, MEDIA, SUMBER

Alat dan Bahan : Gunting, Kertas origami, lem fox,
 Media : Gambar binatang di udara, Sketsa gambar kupu-kupu,papan titian,
 bola kecil berwarna, keranjang, pluit, lembar kerja anak, pensil warna
 Sumber : Jus amma, internet

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	Alokasi waktu
Kegiatan Pembukaan (8.00-10.00)	-Kegiatan baris-berbaris	- kegiatan baris berbaris di halaman sekolah	Disiplin	Anak mau mengikuti kegiatan baris	15 menit

	(08.00-08.15)	dan dilanjutkan dengan ikrar santri		berbaris dan ikrar santri (NAM 2.6.)	15 menit
	Circle time (08.15-09.30)	- Memberi salam dan bertanya kabar, - Bernyanyi - Membaca doa sebelum belajar dan Murajaah hafalan surah pendek - Menginformasikan tentang tema - Guru menjelaskan tentang tema binatang yang ada di udara. melalui gambar anak mengamati mengumpul	Relegius ,Ramah Ceria Religious Ingin tahu	Memberi salam ketika guru masuk kelas dan menjawab dengan santun ketika ditanya kabar (NAM 3.2.1) Mengikuti kegiatan ibadah sehari-hari dengan mengikuti arahan guru (NAM 4.1.1) Mengenal macam-macam binatang udara, mengungkapkan pertanyaan mengenai tema dan materi yang disampaikan,(KOG 2.2.1) Menirukan	15 menit 20 menit

		an informasi dan bertanya - Melakukan gerakan terbang untuk menirukan gerakan burung, kupu-kupu untuk dan melakukan kegiatan permainan bola		gerakan binatang udara dan melakukan kegiatan permainan bola yang diperagakan oleh guru (MOTORIK 4.3.1)	30 menit
Kegiatan inti (10.00-11.20)	Snack time dan istirahat (09. 30-10.00)	- Berdoa sebelum dan sesudah makan - Merapikan tempat dan peralatan makan - Istirahat	Relegius Bertanggung jawab	Menunjukan perilaku mandiri (SOSEM 2.8)	20 menit
	Pijakan lingkungan bermain (10.00-10.15)	Guru mempersiapkan lingkungan bermain disentra persiapan - Mempersiapkan semua alat dan bahan permainan			15 menit
	Pijakan sebelum bermain (10.15-	-Guru mengajak anak bernyanyi tentang binatang udara	Ceriah Ingin tahu	Menunjukan seni dalam bernyanyi binatang udara	15 menit

	10.35)			(SENI 4.2.1)	
	Pijakan saat main (10.35- 11.00)	-Guru menginformasika n tentang permainan yang ingin dilakukan dan menjelaskan prosedur dan aturan dalam bermain	Kreatif Kerja keras Kreatif	Taat kepada aturan dan mau mendengarkan guru (SOSEM 2.6)	10 menit
		Sentra seni: - Membuat kolase kupu- kupu dengan menggunaka n biji kacang hijau - Membuat kupu-kupu dari origami - Mewarnai gambar kupu-kupu		Membuat karya kolase gambar kupu- kupu dengan biji kacang hijau (SENI 3.15) Mampu melipat kertas membentuk kupu-kupu (MOTORIK 4.3.2) Mewarnai gambar kupu- kupu seuka hati anak (KOG 2.2.2)	25 menit

Kegiatan Penutup (11.20-11.40)	Pijakan setelah bermain (11.00-11.20)	- Guru mengajak anak merapikan kembali alat dan bahan permainan	Bertanggung jawab	Menunjukkan sifat peduli dan mau menolong serta bertanggung jawab terhadap mainan (SOSEM 2.9)	20 menit
		- Guru mengajak anak berdiskusi tentang apa saja yang telah diketahui anak	Percaya diri	Menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru baik berdasarkan tema maupun diluar tema dan menyampaikan pengetahuan tentang binatang yang hidup di udara (BAHASA 4.11)	
		- Guru menceritakan sedikit tentang tema esok hari	ingin tahu	Mempertanyakan tentang kegiatan esok hari (KOG 2.2.3)	20 menit

		Bernyanyi dan bergerak lagu tentang meniru gerakan binatang binatang	Ceria	Menunjukan karya dalam bentuk bernyanyi sambil bergerak mengikuti gerakan binatang (4.7)	Observasi
		-Membaca doa selamat dunia akhirat dan membaca doa penutup belajar	Religius		
		-salam	santun	Membaca doa untuk kedua orangtua dan berdoa setelah melakukan kegiatan belajar (NAM 4.1.2)	
				Memberi salam kepada guru setelah selesai belajar (NAM 4.2.2)	

F. PENILAIAN

Program Pengembangan	Materi Penilaian	BB	MB	BSH	BSB	Ket
NAM	Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah belajar					

	• Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah makan • Anak terbiasa memberi salam kepada guru					
FISMOT	• anak terbiasa memegang pensil untuk mewarnai • anak mengetahui cara terbang binatang udara melatih otot kasar anak • anak mampu melipat kertas membentuk sebuah karya • anak terbiasa melakukan permainan yang melibatkan otot kasarnya bergerak seperti bermain bola dan mengikuti gerakan burung terbang					
KOGNITIF	• anak sudah mengenal macam-macam binatang udara • anak mampu mewarnai dengan indah sesuai imajinasinya					
BAHASA	• anak terbiasa menceritakan pengalaman yang telah didengar • anak terbiasa bertanya tentang segala sesuatu khususnya tentang binatang udara • anak terbiasa menjawab pertanyaan					

	guru tentang binatang udara					
SOSEM	• anak terbiasa membantu kawan • anak bertanggung jawab merapikan alat main setelah bermain					
SENI	• anak mampu membuat kolase gambar kupu-kupu dengan menggunakan kacang hijau					

Ket:

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Guru Kelas,

Banda Aceh 27 November 2018
Peneliti

Efariana

Cutriani

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : Ra Mutiara Bunda Banda Aceh
Sem/Minggu : I/20
Tema/ Subtema : Binatang/ Perkembangbiakan Binatang Udara
Sub-Sub Tema : (proses perkembangbiakan capung dan kupu-kupu)
Kelompok Usia : 4-5 Tahun
Hari/Tanggal : Rabu/ 28 November 2018
Model Sentra : seni
Pertemuan : Ke 7 (*post-test*)

A. Kompetensi Dasar

- 2.2 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.6 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.9 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuann
- 3.2 Mengenal prilaku baik sebagai akhlak mulia
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.2 Menunjukkan prilaku santun sebagai akhlak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

B. Tujuan

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang proses perkembangbiakan kupu-kupu dan capung
2. Melatih anak untuk bertanggung jawab menyelesaikan permainan yang di sediakan dan membereskan peralatan main
3. Mengembangkan kemampuan anak untuk mempunyai jiwa sosial yang tinggi yang tampak dari proses interaksi anak dengan guru dan anak lainnya .
4. Melatih keterampilan motorik halus anak saat membentuk platinis
5. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak saat melakukan kegiatan bermain bola

6. Mengembangkan kemampuan bahasa anak pada kegiatan tanya jawab tentang proses perkembangbiakan kupu-kupu
7. Melatih kognitif anak dengan kegiatan menyebutkan tahapan perkembangbiakan kupu-kupu dan capung
8. Melatih seni anak saat membentuk telur dan kupu-kupu
9. Melatih kognitif anak bagaimana cara membuat kupu-kupu dari platisin

C. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Menjelaskan cara perkembangbiakan kupu-kupu dan capung
5. Bernyanyi tentang binatang udara
6. kegiatan bermain bola
7. Mengetahui cara perkembangbiakan kupu-kupu dan capung
8. Membentuk kupu-kupu dari platisin
9. Menjiplak gambar kupu-kupu
10. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
11. Makan dan istirahat
12. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
13. Membaca doa selamat dunia akhirat
14. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. ALAT, BAHAN, MEDIA, SUMBER

Alat dan Bahan	: papan tulis, spidol
Media	: Gambar perkembangbiakan binatang diudara, Sketsa gambar kupu-kupu, bola kecil warna warni, keranjang, pluit, papan titian, kardus, lembar kerja anak, pensil warna.
Sumber	: Jus amma, internet

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan pembelajaran	Nama kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	penilaian
Kegiatan Pembukaan (8.00-10.00)	-Kegiatan baris-berbaris (08.00-08.15)	- kegiatan baris berbaris di halaman sekolah dan senam pagi	Disiplin	Anak mau mengikuti kegiatan baris dan senam pagi (4.4)	15 menit
	Circle time (08.15-09.30)	- Memberi salam dan bertanya kabar,	Religius, Ramah	Memberi salam ketika guru masuk kelas dan menjawab dengan santun ketika ditanya kabar (NAM 3.2.1)	15 menit
		- Bernyanyi - Membaca doa sebelum belajar dan Murajaah hafalan surah pendek	Ceria Religious	Mengikuti kegiatan ibadah sehari-hari dengan mengikuti arahan guru (NAM 4.1.1)	20 menit
		Menginformasikan tentang tema - Guru menjelaskan tema tentang perkembangan	Ingin tahu Kerja keras	Mengetahui bagaimana cara	15 menit

		akan binatang udara. melalui gambar anak mengamati mengumpulkan informasi dan bertanya - Melakukan kegiatan permainan bola		perkembang biakan binatang udara, mengungkapkan pertanyaan mengenai tema dan materi yang disampaikan, (KOG 2.2.1) Melakukan kegiatan permainan bola yang diperagakan oleh guru (MOTORIK 4.3)	25 menit
Kegiatan inti (09. 50 -11)	Snack time dan istirahat (09.30-9.50)	- Berdoa sebelum dan sesudah makan - Merapikan tempat dan peralatan makan - Istirahat	Relegius Bertanggung jawab	Menunjukkan perilaku mandiri (SOSEM 2.8)	20 menit
	Pijakan lingkungan	Guru mempersiapkan			15 menit

	bermain (09.50- 10.05)	lingkungan bermain disentra persiapan - Mempersiapkan semua alat dan bahan permainan			
	Pijakan sebelum bermain (10.05- 10.20)	- Guru mengajak anak bernyanyi tentang binatang udara	Ceriah Ingin tahu	Menunjukan seni dalam bernyanyi binatang udara (SENI 4.2.1)	15 menit
	Pijakan saat main (09.45- 10.30)	-Guru menginformasikan tentang permainan yang ingin dilakukan dan menjelaskan prosedur dan aturan dalam bermain Sentra seni: - Membuat kupu-kupu dari platisin - Mewarnai gambar binatang	Kerja keras Kerja keras Kerja keras	Taat kepada aturan dan mau mendengar- kan guru (SOSEM 2.6) Membentuk kupu-kupu dengan platisin menggunaka n kedua tangan (MOTORIK 4.3) Mengetahui gambar binatang	30 menit

		yang bisa terbang - Membuat gambar kupu-kupu		yang bisa terbang pada saat mewarnainya (KOG 2.2.1 Menggambar kupu-kupu dengan cara menjiplak gambar kupu-kupu kupu-kupu (SENI 4.2.2)	
	Pijakan setelah bermain (10.30-11.00)	- Guru mengajak anak merapikan kembali alat dan bahan permainan - Guru mengajak anak berdiskusi tentang apa saja yang telah diketahui anak	Bertanggung jawab Percaya diri	Menunjukan sifat peduli dan mau menolong serta bertanggung jawab terhadap mainan (SOSEM 2.9) Menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru baik berdasarkan tema	10 menit 20 menit

Kegiatan Penutup (11.00-11.20)		maupun diluar tema dan menyampaikan pengetahuan tentang binatang yang hidup di udara (BAHASA 4.11)			
	- Guru menceritakan sedikit tentang tema esok hari	ingin tahu	Mempertanyakan tentang kegiatan esok hari (KOG 2.2.3)	20 menit	
	Bernyanyi dan bergerak lagu tentang meniru gerakan binatang	Ceriah Relegius	Menunjukkan karya dalam bentuk bernyanyi sambil bergerak mengikuti gerakan binatang (4.7)	Observasi	
	- membaca doa selamat dunia akhirat dan doa penutup belajar -salam	santun	Berdoakepad		

				a kedua orang tua dan doa setelah melakukan kegiatan belajar (NAM 4.1.2) Memberi salam kepada guru setelah selesai belajar (NAM 4.2.2)	
--	--	--	--	--	--

F. PENILAIAN

Program Pengembangan	Materi Penilaian	BB	MB	BSH	BSB	Ket
NAM	- Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah belajar - Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah makan - Anak terbiasa memberi salam kepada guru					
FISMOT	- anak terbiasa memegang pensil untuk menjiplak gambar kupu-kupu - anak memiliki kekuatan saat meremas platin - anak terbiasa melakukan permainan yang melibatkan otot kasarnya bergerak					

	seperti bermain bola dan mengikuti gerakan burung terbang					
KOGNITIF	• anak sudah mengetahui bagaimana berkembang biakan kupu-kupu dan capung • anak mampu membuat kupu-kupu dari platisin					
BAHASA	• anak terbiasa menceritakan pengalaman yang telah didengar • anak terbiasa bertanya tentang segala sesuatu khususnya tentang binatang udara • anak terbiasa menjawab pertanyaan guru tentang binatang udara					
SOSEM	• anak terbiasa membantu kawan • anak bertanggung jawab merapikan alat main setelah bermain					
SENI	• anak mampu membuat kupu-kupu dari platisin dengan rapi dan indah • anak mampu menjiplak gambar kupu-kupu dengan baik dan benar					

Ket:

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Guru Kelas,

Banda Aceh 28 November 2018
Peneliti

Efariana

Cutriani



Data Skor *pre-test*

No	Nama	Kemampuan Motorik Kasar					Total Poin	Skor
		Berjalan	Melompat	Berlari	Melempar	Menangkap		
1	X ₁	1	1	2	2	1	7	35
2	X ₂	1	1	1	1	1	5	25
3	X ₃	1	1	2	1	1	6	30
4	X ₄	1	2	1	1	1	6	30
5	X ₅	1	1	1	1	1	5	25
6	X ₆	1	1	2	1	1	6	30
7	X ₇	1	1	2	2	2	8	40
8	X ₈	1	2	1	1	1	6	30
Total		8	10	12	10	9	49	245

Rata-rata	1	1,25	1,5	1,25	1,12	6,12	30,62
-----------	---	------	-----	------	------	------	-------

$$\text{Skor} = \frac{\text{total poin}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum $4 \times 5 = 20$

4 = point tertinggi untuk setiap indikator

5 = jumlah indikator yang menjadi aspek penilaian.

Data Skor *post-test*

No	Nama	Kemampuan Motorik Kasar					Total Poin	Skor
		Berjalan	Melompat	Berlari	Melempar	Menangkap		
1	X ₁	3	4	4	3	3	17	85
2	X ₂	3	3	3	3	3	15	75
3	X ₃	4	3	4	4	3	18	90
4	X ₄	4	4	4	4	4	20	100
5	X ₅	3	3	4	3	3	16	80
6	X ₆	4	4	4	4	4	20	100
7	X ₇	4	4	4	4	4	20	100
8	X ₈	4	3	4	4	4	19	95
Total		29	28	31	29	28	145	725

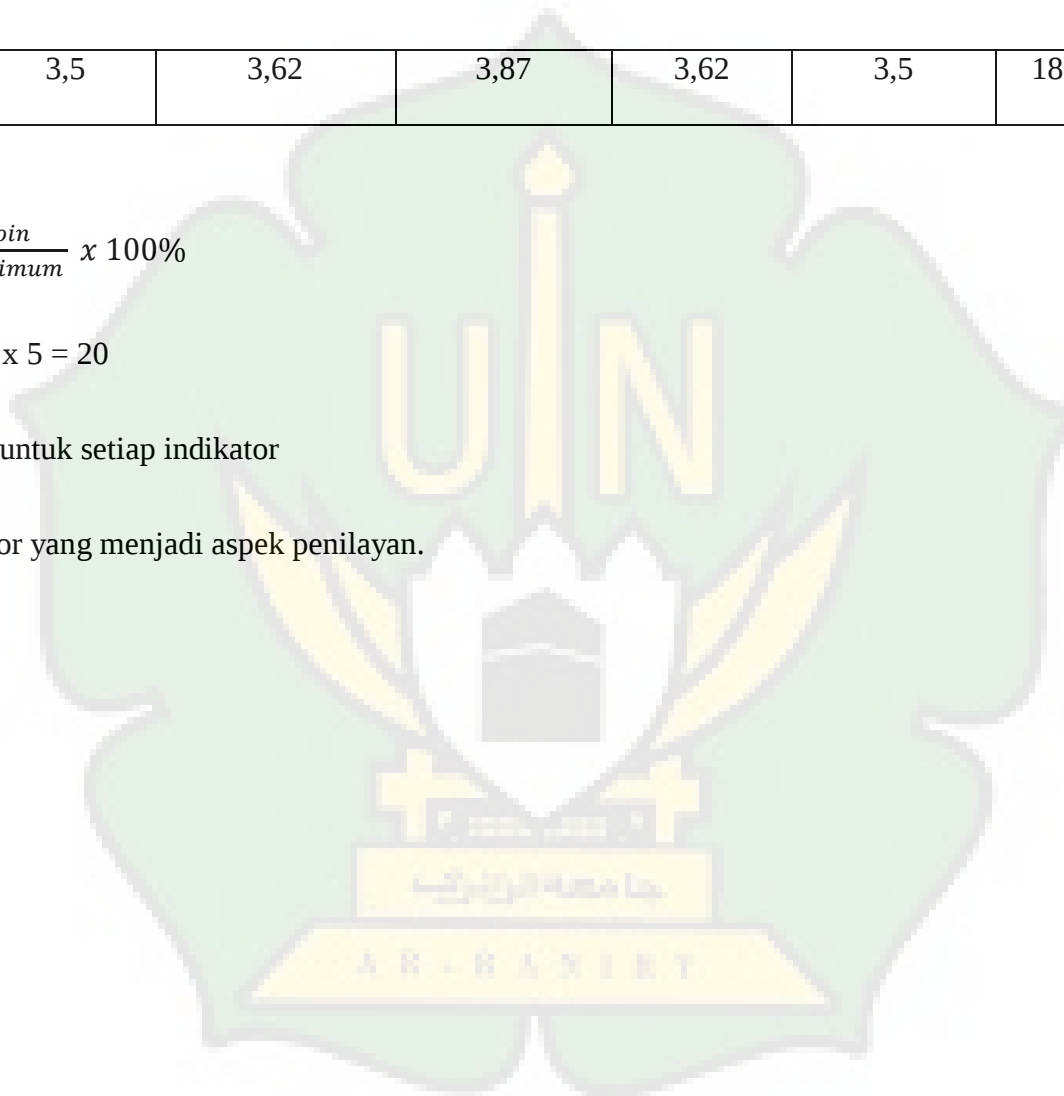
Rata-rata	3,5	3,62	3,87	3,62	3,5	18,12	90,62
-----------	-----	------	------	------	-----	-------	-------

$$\text{Skor} = \frac{\text{total poin}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum $4 \times 5 = 20$

4 = point tertinggi untuk setiap indikator

5 = jumlah indikator yang menjadi aspek penilaian.



Reabilitas

Hubungan Percobaan Instrumen Pertama (X) Dan Instrumen Kedua (Y)

No	Subjek	X	Y	D	D ²
1	X ₁	5	5	-1	1
2	X ₂	6	6	0	0
3	X ₃	5	7	-2	4
4	X ₄	7	5	2	4
5	X ₅	5	5	0	0
6	X ₆	5	6	-1	1
7	X ₇	6	8	-2	4
8	X ₈	5	7	-2	4
N = 8					Σ 18

$$p_{xy} = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2-1)}$$

$$p_{xy} = 1 - \frac{6(18)}{8(8^2-1)}$$

$$p_{xy} = 1 - \frac{108}{504}$$

$$p_{xy} = 1 - 0,214$$

$$p_{xy} = 0,786$$

Pertemuan-1 (*pre-test*)

1. Meniru Gerakan Binatang

Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan pertama digunakan untuk *pre-test* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan meniru gerakan binatang yang dilakukan secara perorangan dimana kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang disesuaikan dengan tema pada hari tersebut yaitu mengenal binatang darat.
- b. Permainan meniru gerakan binatang dilakukan secara perorangan, berlangsung di dalam kelas selama 30 menit pada saat kegiatan inti saat proses belajar mengajar berlangsung.
- c. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan meniru gerakan binatang berlangsung yaitu:
 1. Kegiatan meniru gerakan binatang terdiri dari melompat seperti kangguru sebanyak 3 kali lompatan, berjalan seperti musang yang dilakukan di atas titian yang telah disediakan, berlari seperti kelinci dari ujung ruangan sampai ke ujung ruangan dengan jarak lebih kurang 6 meter, dan memperagakan cara monyet melempar pisang dan menangkap pisang menggunakan media kertas yang dibulatkan sebagai pengganti pisang
 2. Sebelum melakukan permainan guru menjelaskan dan mengarahkan anak untuk melakukan permainan meniru gerakan binatang.

3. Permainan dilakukan secara perorangan agar data yang diperoleh lebih valid dan akurat.



Pertemuan ke-2 (*treatment pertama*)

2. Permainan Bola Kangguru, dan Permainan Lempar Tangkap Bola

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan kedua digunakan untuk *treatment pertama* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan terdiri dari 2 permainan yaitu permainan bola kangguru dan permainan lempar tangkap bola dimana kedua permainan telah diinovasikan kegiatannya.
- b. Permainan dilakukan secara perorangan pada permainan bola kangguru dan kelompok besar pada lempar tangkap bola yang berlangsung di halaman sekolah RA Mutiara Bunda Banda Aceh selama 30 menit pada kegiatan awal saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan.
 1. Satu buah bola karet warna warni dengan ukuran 4 inci
 2. Karton
 3. Titian
 4. Pluit
- d. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan bola kangguru dan lempar tangkap bola yaitu:
 1. Permainan dilakukan di halaman sekolah
 2. Sebelum melakukan permainan bola kangguru dan lempar tangkap bola guru mengajak anak membentuk dua barisan dan melakukan pemanasan dengan gerakan sederhana seperti

merentangkan tangan, jalan di tempat, dan menirukan gaya burung terbang sambil bernyanyi menirukan burung terbang di udara.

3. Setelah selesai melakukan pemanasan guru mempraktekkan terlebih dahulu kegiatan dari permainan bola kangguru dimana kegiatannya yang terdiri dari kegiatan anak berjalan di atas titian sambil membawa bola di atas kepala, dan kegiatan anak melompat kedepan sebanyak 3 kali sambil membawa bola di atas kepala dengan jarak 60 cm. Setelah guru mempraktekkannya kemudian guru meminta anak untuk melakukannya sampai semua anak mendapat giliran, dan setiap anak mendapatkan 3 kali kesempatan untuk melakukan kegiatannya.
4. Pada kegiatan lempar tangkap bola guru mengajak anak membentuk lingkaran sambil bernyanyi lingkaran besar lingkaran kecil, kemudian guru berada di tengah-tengah anak dan memanggil nama anak satu persatu sambil melempar bola kepada anak yang disebut namanya kemudian anak melempar kembali keguru sampai semua anak mendapat giliran dan setiap anak mendapatkan 3 kali kesempatan untuk melempar dan menangkap bola dari guru.
5. Setelah melakukan permainan anak diajak membentuk barisan kembali dan masuk ke dalam kelas melakukan pendinginan.

Pertemuan ke -3 (*treatmen kedua*)

3. Permainan Bola Estafet , dan Bola Kanguru

Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan ketiga digunakan untuk *treatment kedua* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan estafet bola dan permainan bola kanguru yang telah diinovasikan kegiatannya.
- b. Permainan dilakukan secara perorangan dan kelompok besar pada kegiatan estafet bola berlangsung di halaman sekolah RA Mutiara Bunda Banda Aceh selama 30 menit pada awal kegiatan saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Alat dan bahan dalam permainan yaitu:
 1. 10 bola berwarna warni sebesar 4 inci
 2. Keranjang bola
 3. Titian
 4. Kardus
 5. Pluit
- d. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan estafet bola dan bola kanguru yaitu:
 1. Sebelum melakukan kegiatan anak diajak membentuk 2 barisan untuk melakukan pemanasan yaitu bernyanyi kepala pundak lutut kaki dengan diiringi gerakannya, berlari ditempat, melompat ditempat.

2. Pada kegiatan permainan estafet bola guru mempraktekan terlebih dahulu kepada anak cara dalam melakukannya yang dibantu oleh guru lain yaitu guru mengambil bola sesuai dengan warna yang diinginkan dan berlari ke guru lain yang ikut membantu penelitian dengan jarak 6 meter dilakukan secara cepat dan terkoordinasi.
3. Kemudian guru meminta anak menempati posisi yang telah disediakan oleh guru yang mana setiap anak diberi jarak 6 meter, anak pertama mengambil bola dari keranjang dan membawanya berlari ke anak kedua dan seterusnya sampai anak terakhir berlari memasukan bola ke keranjang.
4. Pada kegiatan bola kangguru anak langsung diajak melakukan kegiatan berjalan di atas titian sepanjang 2 meter sambil memegang bola di atas kepala, selanjutnya anak melompat kedepan sebanyak 3 kali dengan membawa bola di atas kepala yang diberi jarak 60 cm setiap lompatannya.
5. Setiap kegiatan anak diberi kesempatan 3 kali untuk melakukan kegiatan dari setiap permainan.
6. Sama seperti *treatment pertama* setelah selesai bermain anak diajak melakukan pendinginan didalam kelas dan minum bersama.

Pertemuan ke- 4 (*treatment ketiga*)

4. Lempar Tangkap Bola, dan Estafet Bola

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan ke empat untuk *treatment ketiga* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah lempar tangkap bola dan estafet bola yang telah di inovasikan kegiatannya
- b. Kedua permainan dilakukan dalam kelompok besar yang berlangsung di halaman sekolah RA Mutiara Bunda Banda Aceh selama 30 menit pada kegiatan awal saat proses pembelajaran berlangsung
- c. Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan
 1. 10 bola karet warna warni ukuran 4 inci
 2. Keranjang
 3. Pluit
- d. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan lempar tangkap bola dan estafet bola yaitu:
 1. Sebelum melakukan kegiatan dimana anak diajak melakukan pemanasan dengan cara guru mengajak anak membentuk lingkaran besar sambil bernyanyi lingkaran besar lingkaran kecil.
 2. Kemudian guru berdiri di tengah-tengah anak dan memulai kegiatan dengan memanggil nama anak lalu melempar bola ke anak tersebut kemudian anak melempar kembali ke guru dengan jarak 2 meter antara guru dan anak, setiap anak mendapatkan 3 kali kesempatan dalam melakukan setiap kegiatan baik itu melempar

maupun menangkap bola. Setelah semua anak selesai dilanjutkan dengan estafet bola

3. Pada kegiatan estafet bola anak menempati posisinya masing-masing dan anak pertama mengambil bola dari keranjang kemudian berlari membawa bola tersebut ke anak kedua dengan jarak 6 meter setiap anak sampai seterusnya pada anak terakhir anak berlari memasukan bola ke dalam keranjang.
4. Setelah melakukan kegiatan anak berbaris kembali dan melakukan pendinginan di halaman sekolah.



Pertemuan kelima (*treatment keempat*)

5. Permainan Bola Kangguru, Estafet Bola, dan Lempar Tangkap Bola

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan kelima dilakukan untuk *treatment keempat* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan bola kangguru dan estafet bola, dan lempar tangkap bola.
- b. Dari ketiga permainan dilakukan dalam bentuk yang berbeda pada kegiatan bola kangguru dilakukan secara perorangan dan pada kegiatan estafet bola serta lempar tangkap bola dilakukan dalam kelompok besar berlangsung di halaman sekolah RA Mutiara Bunda Banda Aceh selama 35 menit pada kegiatan awal saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan yaitu
 1. 10 bola karet warna warni berukuran 4 inci
 2. Keranjang bola
 3. Titian
 4. Pluit
 5. Kardus
- d. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan bola kangguru, bola estafet, dan lempar tangkap bola yaitu:
 1. Sebelum melakukan dari ketiga permainan seperti biasa guru mengajak anak membentuk 2 barisan dan mengajak anak melakukan pemanasan yaitu bernyanyi kepala pundak lutut kaki

dengan gerakan, berjalan di tempat, lari di tempat, dan menirukan gerakan burung terbang.

2. Kegiatan selanjutnya dimulai dari kegiatan permainan bola kangguru yang terdiri dari kegiatan berjalan di atas titian sejauh 2 meter sambil membawa bola di atas kepala, kemudian anak melompat ke depan sebanyak 3 kali dengan jarak lompatan pertama dan kedua 60 cm dan lompatan ke tiga 70 cm. dalam kegiatan berjalan dan melompat sambil membawa bola anak diberi kesempatan 3 kali apabila belum mampu melakukannya pada tahap awal
3. Kemudian setelah semua anak mendapatkan giliran anak diajak menempati posisinya masing-masing untuk melakukan estafet bola dimana anak pertama mengambil bola dari keranjang membawanya sambil berlari ketemannya sampai seterusnya anak terakhir membawanya lari dan dimasukan kekeranjang dengan jarak 6 meter setiap anak, dalam kegiatan ini anak tidak boleh berhenti sebelum bola yang telah disediakan dalam keranjang pertama habis dimasukan anak kedalam keranjang kedua.
4. Setelah selesai permainan bola estafet anak diajak membentuk lingkaran dan bernyanyi lingkaran besar lingkaran kecil kemudian memulai lempar tangkap dengan guru setiap anak diberi jarak 2 meter dan di beri kesempatan 3 kali untuk melakukan kegiatan

lempar tangkap bola apabila belum mampu melakukannya pada tahap awal.

5. Setelah ketiga permainan selesai guru mengajak anak membentuk barisan memanjang memasuki kelas melakukan pendinginan.

Pertemuan keenam (*treatment kelima*)

6. Permainan Bola Kangguru, Lempar Tangkap Bola, dan Estafet Bola

Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan keenam digunakan untuk *treatment kelima* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan bola kangguru, permainan lempar tangkap bola, dan permainan estafet bola dimana setiap kegiatannya telah diinovasikan sesuai dengan kebutuhan anak
- b. Sama seperti pada *treatment sebelumnya* yang mana permainan dilakukan dalam dua bentuk yaitu secara perorangan pada permainan bola kangguru dan berkelompok besar pada permainan lempar tangkap bola, dan bola estafet yang dilakukan di halaman sekolah RA Mutiara Bunda Banda Aceh selama 30 menit pada kegiatan awal saat proses pembelajaran berlangsung
- c. Sebelum melakukan dari ketiga permainan yang dilakukan secara bertahap guru mengajak anak membentuk dua barisan dan bernyanyi bersama lagu menirukan burung terbang di udara dan melakukan gerakan pemanasan melompat ditempat, dan lari ditempat
- d. Alat dan bahan
 1. 10 bola karet berwarna warni ukuran 4 inci
 2. Keranjang bola

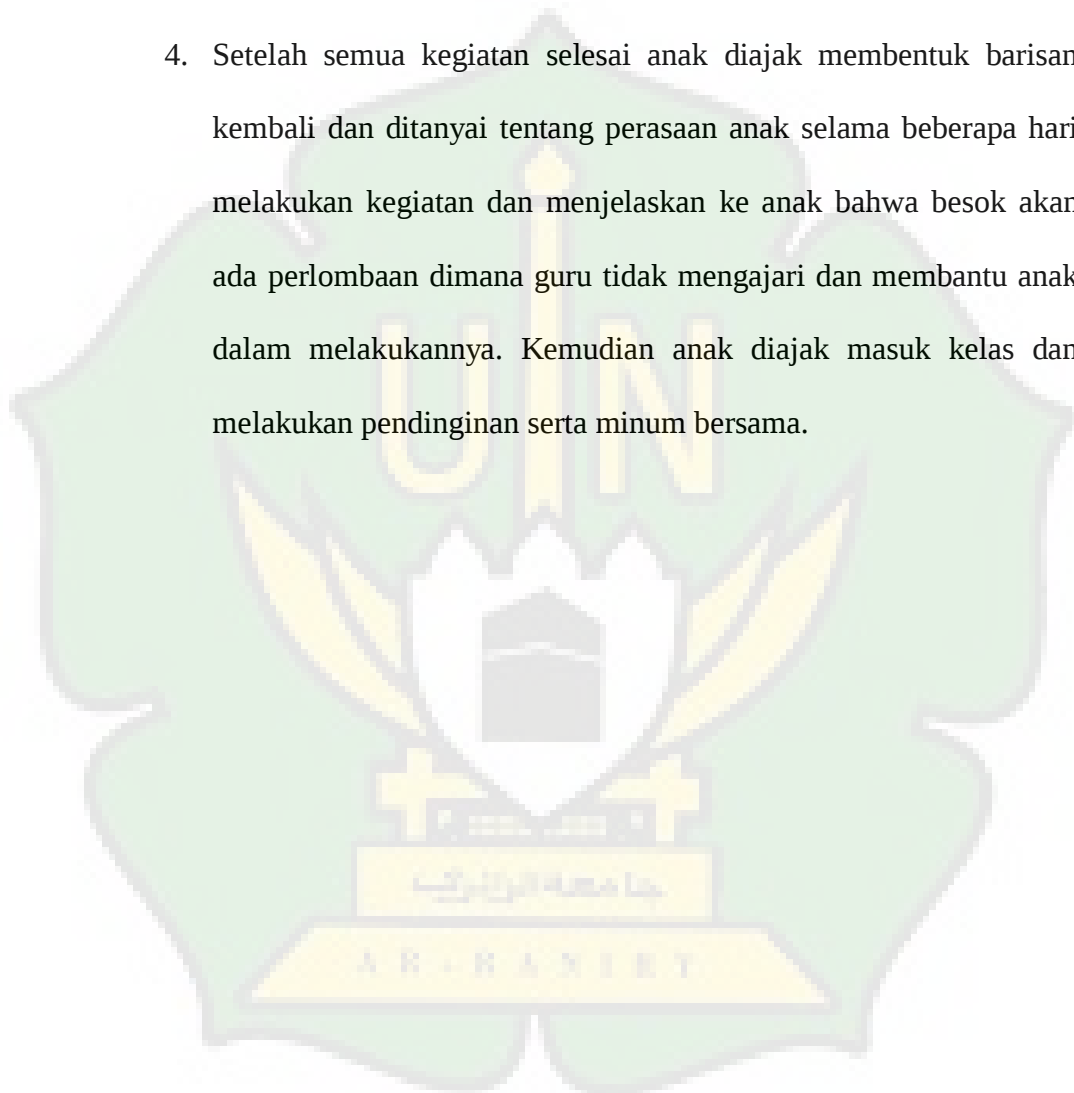
3. Pluit
4. Titian
5. Kardus

e. Adapun kegiatan yang dilakukan ddari ketiga permainan yaitu:

1. Pada kegiatan permainan kangguru anak berjalan melewati titian yang telah disediakan sambil membawa bola di atas kepala dengan jarak sejauh 2 meter, kemudian anak melompat ke depan sebanyak 3 kali dengan jarak 70 cm sambil membawa bola di atas kepala. Kemudian apabila ada anak yang belum mampu melakukannya guru mengajak anak tersebut melakukannya kembali sebanyak 3 kali setelah semuanya selesai melakukan kegiatan tersebut.
2. Setelah selesai permainan pertama anak melakukan permainan kedua sebelum melakukan permainan yang kedua anak diajak membentuk lingkaran besar sambil bernyanyi lingkaran besar dan kecil, kemudian guru berada di tengah anak melempar bola ke anak yang disebut namanya kemudian anak melempar kembali bola ke guru sampai semua anak mendapat giliran diberi jarak 2 meter antara anak dan guru, dan bagi anak yang masi rendah kemampuannya setelah semua kena guru mengulang kembali permainannya bagi anak yang tadinya terlihat kemampuannya masih lemah kegiatannya dilakukan selama 3 sampai 5 kali.
3. Setelah selesai melakukan lempar tangkap guru mengajak anak berlari sambil membawa bola dari dalam keranjang diberikan ke

anak kedua dan seterusnya sampai pada anak terakhir dimana anak terakhir berlari menuju keranjang dan memasukan bola ke keranjang yang telah disiapkan dimana setiap anak diberi jarak 6 meter.

4. Setelah semua kegiatan selesai anak diajak membentuk barisan kembali dan ditanyai tentang perasaan anak selama beberapa hari melakukan kegiatan dan menjelaskan ke anak bahwa besok akan ada perlombaan dimana guru tidak mengajari dan membantu anak dalam melakukannya. Kemudian anak diajak masuk kelas dan melakukan pendinginan serta minum bersama.



Pertemuan ketuju (*post-test*)

Permainan Bola Kangguru, Lempar Tangkap Bola, dan Bola Estafet

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan ketuju digunakan untuk *post-test* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan bola kangguru yang telah dimodifikasikan kegiatannya, bola estafet, dan lempar tangkap bola.
- b. Permainan dilakukan dalam bentuk perorangan pada kegiatan bola kangguru dan kelompok kecil pada permainan bola estafet dan lempar tangkap bola dimana dilakukan di halaman sekolah RA Mutiara Bunda Banda Aceh selama 25 menit sebelum melakukan proses pembelajaran berlangsung.
- c. Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan yaitu:
 1. 10 bola karet warna warni ukuran 4 inci
 2. Keranjang bola
 3. Titian
 4. Pluit
 5. Kardus
- d. Adapun kegiatan yang dilakukan saat melakukan permainan bola kangguru, bola estafet, dan lempar tangkap bola yaitu:

1. Anak diajak membentuk dua barisan antara laki-laki dan perempuan kemudian menjelaskan kepada anak aturan dalam bermain pada hari itu yang mana anak diberi pemahaman bahwa pada hari itu anak harus mampu melakukan semua kegiatan yang telah di ajarkan selama masa *treatmen* berlangsung mulai dari berjalan di atas titian sambil membawa bola, melompat sambil membawa bola, berlari sambil membawa bola, dan lempar tangkap bola.
2. Guru memberikan pemahaman kepada anak bahwa pada hari itu guru ingin melihat siapa saja yang sudah bisa melakukan dari ketiga permainan dengan baik akan diberi hadiah
3. Selanjutnya guru mengajak anak melakukan pemanasan yaitu mengerakan badan sambil bernyanyi kepala pundak lutut kaki, kemudian merentangkan tangan dan mengikuti gerakan burung terbang, kemudian guru mengintruksikan anak untuk tetap dibarisan masing-masing menunggu giliran, sebelum melakukan kegiatan guru hanya mengarahkan anak yang mana anak pertama harus berjalan sambil membawa bola di atas kepala melewati titian sepanjang 2 meter dan tidak boleh jatuh atau tidak konsisten di atas titian.
4. Di awali anak perempuan setelah guru meniup peluit anak pertama mengambil bola dari keranjang dan mulai melakukan berjalan diatas titian sambil membawa bola di atas kepala kemudian melompat ke depan sebanyak 3 kali sambil membawa di atas kepala dengan jarak 80 cm dan memasukan bola kedalam keranjang yang telah disediakan di

akhir lompatan, setelah itu anak kembali kebarisan paling belakang diteruskan anak kedua dan seterusnya sampai semua mendapat giliran.

5. Setelah kegiatan pertama selesai guru memberitahukan anak bahwa akan melakukan permainan berlari dan anak diminta menempati tempat masing-masing guru memberi aba-aba hitungan 1-3 dengan cara meniup pluit maka anak pertama harus mengambil bola dari keranjang memberikannya ke anak kedua dan seterusnya sampai pada anak terakhir membawanya lari dan memasukannya kedalam keranjang yang telah disediakan, setiap anak diberi jarak 5 meter saat bermain guru mengintruksikan agar anak tetap berlari sampai bola habis apabila anak mampu menghabiskan bola dari keranjang pertama memasukannya ke keranjang kedua maka anak akan diberi hadiah
6. Setelah semua bola terkumpul anak diajak sama-sama menghitung jumlah bola.
7. Selanjutnya anak diminta membentuk lingkaran seperti biasa besar sambil bernyanyi, kemudian guru berada di tengah anak dan melempar bola kepada anak yang disebut namanya kemudian anak melempar kembali ke guru dengan jarak 2 meter antara anak dan guru.
8. Dalam kegiatan ini anak tidak dibantu melainkan dari ketiga permainan anak diberi satu kali kesempatan untuk bermain tanpa ada bantuan dari guru.
9. Setelah semuanya selesai anak diajak membentuk barisan memanjang dan melakukan pendinginan.

DOKUMENTASI KEGIATAN PERMAINAN BOLA DI RA MUTIARA
BUNDA BANDA ACEH



Gambar 1.1 Kegiatan berbaris sebelum melakukan permainan bola



Gambar 1.2 Berjalan di atas titian pa membawa bola dengan bantuan guru



Gambar 1.3 Antusias anak dalam melakukan kegiatan permainan bola sambil berjalan di atas titian, beberapa anak sudah menunjukkan pengembangan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan berjalan



Gambar 1.4 Anak sudah mampu berjalan di atas papan titian sambil memegang bola dengan kedua tangan di atas kepala secara konsisten setelah 3 kali *treatment* untuk setiap anak



Gambar 1.5 Persiapan untuk melakukan kegiatan melompat sambil membawa bola di atas kepala tangan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak



Gambar 1.6 Anak melakukan kegiatan melompat dengan jarak awal 60 cm antara satu kardus dengan kardus lain.



Gambar 1.7 Anak melakukan kegiatan melompat sebanyak 3 kali dengan jarak 70 cm sambil membawa bola di atas kepala



Gambar 1.8 Kegiatan berlari etafet sambil membawa bola ke teman



Gambar 1.9 Anak sudah menunjukkan perkembangan motorik dari kegiatan berlari sambil membawa bola secara estafet antara satu anak ke anak lain



Gambar 1.10 Kegiatan melempar dan menangkap bola yang dilakukan secara berulang ulang kepada anak



Gambar 1.11 Anak sudah menunjukkan kemampuan untuk melempir dan menangkap bola dengan kedua tangan secara tepat dan terarah sejauh 2 meter.