

**PENGEMBANGAN PERMAINAN HULAHOP UNTUK  
MENINGKATKAN KOORDINASI DAN KESEIMBANGAN  
FISIK MOTORIK ANAK**

**Skripsi**

**Diajukan Oleh:**

**RUMI ARDIANITA**

**NIM. 160210044**

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



**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN HULAHOP UNTUK  
MENINGKATKAN KOORDINASI DAN KESEIMBANGAN  
FISIK MOTORIK ANAK**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

**Rumi Ardianita**

**NIM. 160210044**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

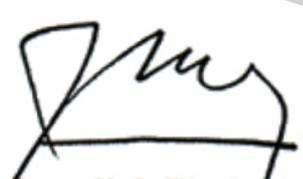
Disetujui oleh:

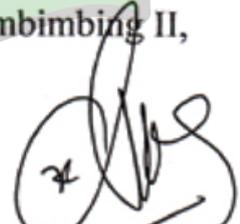
جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Dra. Jamaliah Hasballah, MA**  
NIP. 19610061992032001

  
**Dewi Fitriani, M. Ed**  
NIDN. 2006107803

**PENGEMBANGAN PERMAINAN HULAHOP UNTUK  
MENINGKATKAN KOORDINASI DAN KESEIMBANGAN  
FISIK MOTORIK ANAK**

**SKRIPSI**

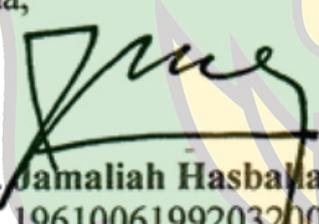
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta  
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 26 Januari 2021 M  
13 Jumadil Akhir 1442 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,

Sekretaris,

  
**Dra. Jamaliah Hasbullah, MA**  
NIP. 19610061992032001

  
**Rafidhah Hanum, M. Pd**  
NIDN. 2003078903

Penguji I,

Penguji II,

  
**Dewi Fitriani, M. Ed**  
NIDN. 2006107803

  
**Faizatul Faridy, M. Pd**  
NIP. 199011252019032019

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



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

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rumi Ardianita

NIM : 160210044

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Hulahop untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkan.
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 karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

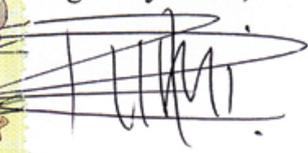
Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN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

AR - RANIRY

Banda Aceh, 20 Januari 2021

Yang menyatakan,



  
Rumi Ardianita

## ABSTRAK

Nama : Rumi Ardianita  
NIM : 160210044  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Hulahop untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M.Ed  
Kata Kunci : Pengembangan, Hula hoop, Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak

Permasalahan yang terdapat di PAUD Bungong Seulanga adalah anak sebagian masih kesulitan dan kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan dengan menggunakan gerakan tubuh. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan permainan hula hoop dalam meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak dan untuk mengetahui hasil penerapan permainan hula hoop terhadap koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate)*. Instrumen yang digunakan berupa angket lembar validasi dan lembar observasi. Berdasarkan hasil analisis permainan hula hoop sangat layak digunakan menurut ahli materi dengan nilai rata-rata 4.28 dengan kategori sangat layak dan menurut ahli permainan dengan nilai rata-rata 4.8 dengan kategori sangat layak. Hasil angket lembar observasi terhadap koordinasi dan keseimbangan anak menunjukkan penerapan permainan hula hoop yang dikembangkan terhadap anak berkualitas yang dibuktikan dengan skor 85% pada kategori sangat setuju.

A R - R A N I R Y

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Permainan Hula Hoop untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak”**. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat. Beliau yang telah membimbing kita umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang disinari ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Merupakan suatu kebahagiaan bagi penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Adapun penulisan Skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan Skripsi dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ribuan terimakasih kepada pihak yang penulis sebutkan dibawah ini:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) sekaligus dosen pembimbing I dan Ibu Dewi Fitriani, M. Ed selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dengan tulus, ikhlas dan penuh kesabaran dan telah

meluangkan waktunya untuk menuntun penulis dalam penulisan Skripsi ini.

2. Ibu Misbahul Jannah, M.Pd. Ph.D selaku penasehat akademik yang telah banyak membantu, mendukung, dan memberikan motivasi serta arahan kepada penulis dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah dalam bentuk Skripsi.
3. Kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh bapak Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag dan wakil Dekan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen, para Asisten, karyawan-karyawan dan semua bagian akademik Fakultas Tarbyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis selama ini.
5. Kepada staf pustaka selaku karyawan yang telah memberikan kemudahan bagi peneliti untuk menambah referensi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Ros Manita selaku Kepala Sekolah PAUD Bungong Seulanga sekaligus guru kelas B dan karyawan lainnya yang banyak membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan. Dan semoga karya tulis ini dapat bermanfaat serta dapat menjadi salah satu pengetahuan bagi para pembaca.

Banda Aceh, 20 Januari 2021  
Penulis,

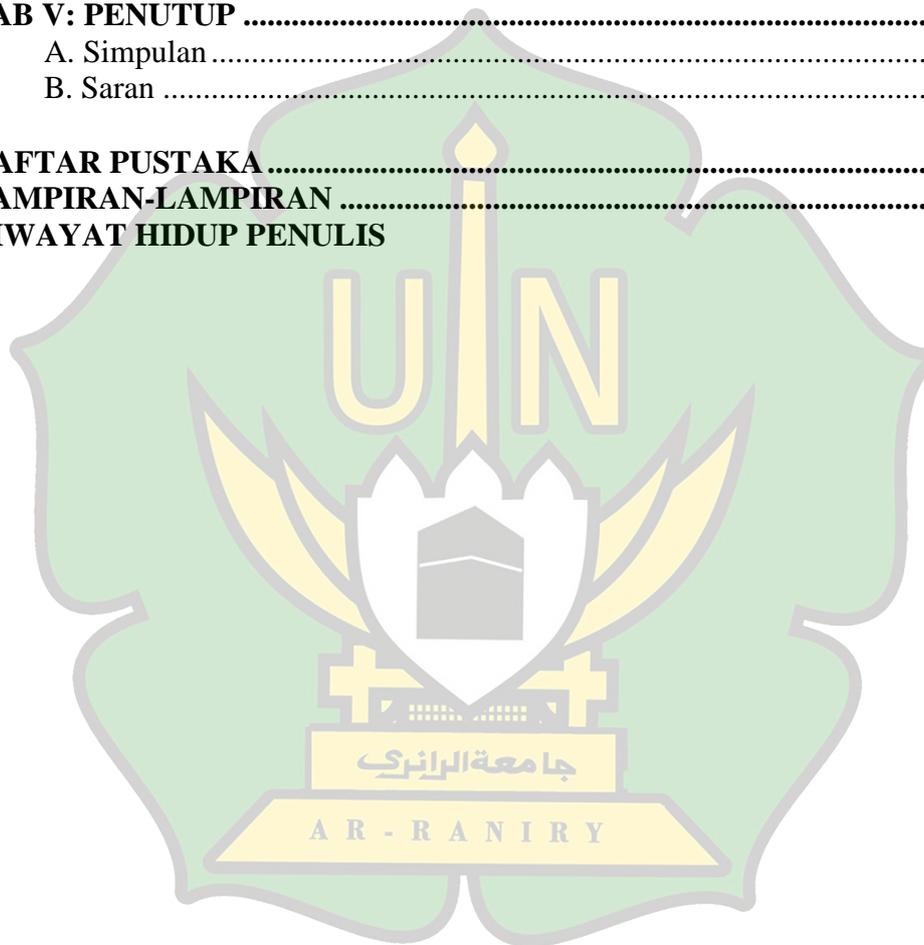
**RUMI ARDIANITA**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPEL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Definisi Operasional.....	6
<b>BAB II: LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>8</b>
A. Fisik Motorik .....	
1. Pengertian Fisik Motorik .....	8
2. Karakteristik Perkembangan Fisik Motorik Anak .....	10
3. Tujuan dan Manfaat Mengembangkan Fisik Motorik Anak .....	11
4. Unsur Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak .....	13
B. Konsep Permainan .....	15
1. Pengertian Permainan .....	15
2. Manfaat Bermain Bagi Anak .....	18
3. Karakteristik Bermain Anak .....	20
4. Tahap-tahap Perkembangan Bermain Anak .....	22
C. Permainan Hula Hoop.....	25
1. Pengertian Permainan Hula Hoop.....	25
2. Keunggulan dan Pentingnya Permainan Hula Hoop .....	26
D. Pengembangan Permainan.....	27
1. Pengertian Pengembangan .....	27
2. Variasi Permainan Hula Hoop .....	29
3. Pengembangan Permainan Hula Hoop .....	31
E. Penelitian Relevan.....	34
<b>BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian .....	37
B. Prosedur Penelitian .....	38

C. Lokasi Penelitian.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan .....	44
B. Hasil dan Pembahasan .....	58
<b>BAB V: PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
A. Simpulan .....	61
B. Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Model pengembangan ADDIE pada perancangan permainan Hula Hoop .....	38
Tabel 3.2	: Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Materi .....	42
Tabel 3.3	: Kriteria Berdasarkan Angket Lembar Observasi untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak .....	43
Tabel 4.1	: Gerakan permainan hula hoop untuk meningkatkan koordinasi .....	45
Tabel 4.2	: Gerakan permainan hula hoop untuk meningkatkan keseimbangan fisik motorik .....	47
Tabel 4.3	: Hasil Validasi dari Ahli Materi .....	49
Tabel 4.4	: Hasil Validasi dari Ahli Permainan .....	51
Tabel 4.5	: Revisi Gerakan koordinasi dan gerakan keseimbangan .....	52
Tabel 4.6	: Hasil Penerapan Angket Observasi Permainan Hula Hoop pada Anak .....	57



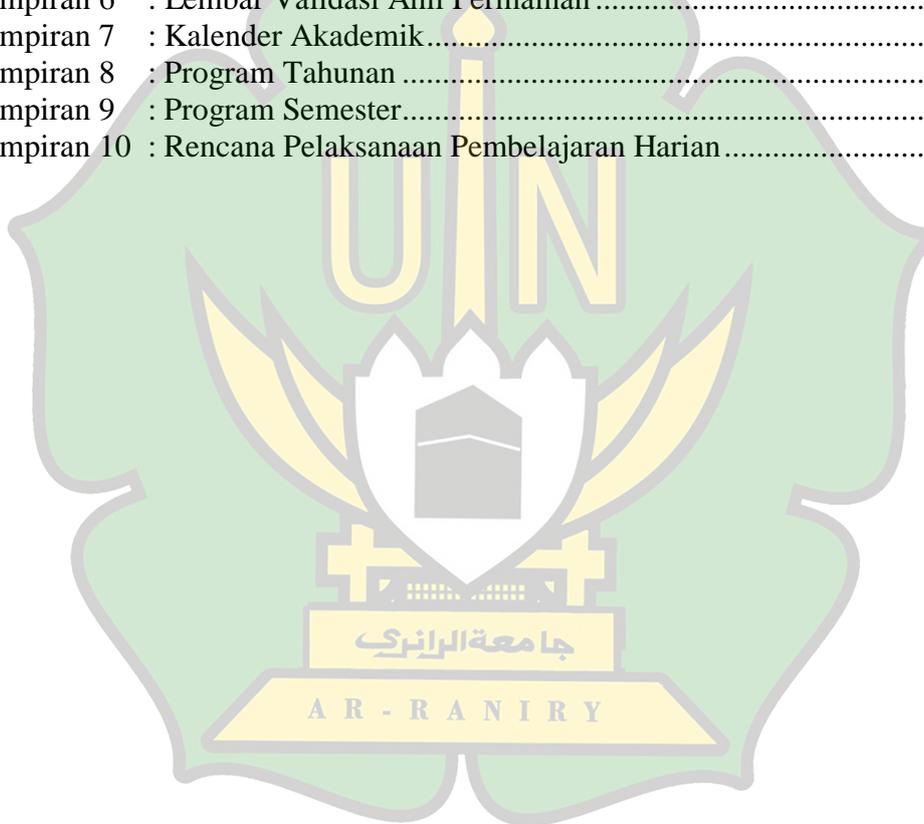
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.....	38
--	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi .....	67
Lampiran 2	: Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data Dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....	68
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Kemampuan Fisik Motorik Anak .....	69
Lampiran 4	: Surat Permohonan Izin Validasi .....	70
Lampiran 5	: Lembar Validasi Ahli Materi .....	73
Lampiran 6	: Lembar Validasi Ahli Permainan .....	75
Lampiran 7	: Kalender Akademik .....	78
Lampiran 8	: Program Tahunan .....	79
Lampiran 9	: Program Semester .....	81
Lampiran 10	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	83



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>1</sup> Nabi Muhammad SAW bersabda dalam hadist tentang pentingnya pendidikan terhadap anak dalam riwayat Imam Al-Bukhari adalah sebagai berikut:<sup>2</sup>

حَدَّثَنَا عَبْدَانُ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ أَخْبَرَنَا يُونُسُ عَنِ الزُّهْرِيِّ أَخْبَرَنِي أَبُو  
سَلَمَةَ بْنُ عَبْدِ الرَّحْمَنِ أَنَّ أَبَا هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ  
صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ  
وَيُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ كَمَا تُنْتَجُ الْبَيْهَمَةُ بِبَيْمَةِ جَمْعَاءَ هَلْ تُجْسُونَ فِيهَا  
مِنْ جَدْعَاءَ

Artinya: “Abdan menceritakan kepada kami (dengan berkata) ‘Abdullah memberitahukan kepada kami (yang berkata) Yunus menceritakan pada kami (yang berasal) dari al-Zuhri (yang menyatakan) Abu Salamah bin ‘Abd al-Rahman memberitahukan kepadaku bahwa Abu Hurairah ra berkata: Rasulullah Saw berkata: setiap anak dilahirkan (dalam keadaan) fitrah, kedua orang tuanya (memiliki andil dalam) menjadikan anak beragama Yahudi, Nasrani, atau bahkan beragama Majusi, sebagaimana bintang ternak memperankan seekor binatang (yang sempurna anggota tubuhnya). Apakah anda melihat anak binatang itu ada yang cacat (putus telinganya atau anggota tubuhnya yang lain). (HR. Bukhari).

<sup>1</sup>Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, h. 2

<sup>2</sup>Imam al-Bukhari, *Shahih al-Bukhari* (Beirut: Dar Ibn Katsir\_al-Yamamah, (1987), Kitab al-Janaiz, Bab idza aslam al-shabiyu fa mata hal yushalli ‘alaih, Hadis No 1293, Jilid I, h.456

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek keperibadian anak. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan keperibadian anak, oleh karena itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi nilai agama moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Dengan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan, maka anak akan berkembang semua potensinya dengan baik dan seimbang.<sup>3</sup>

Dari keenam aspek perkembangan, salah satunya adalah kemampuan fisik motorik anak. Kemampuan ini sangat penting bagi anak usia dini, karena terjadi lebih awal dibandingkan kemampuan yang lain. Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi.<sup>4</sup>

Sedangkan Menurut Depdiknas, fisik motorik adalah salah satu bagian pengembangan kemampuan dasar di TK dengan tujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh

---

<sup>3</sup> Nilawati Tadjuddin. *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandar Lampung: Aura Printing & Publisng, 2013), h. 2

<sup>4</sup> Rohyana Fitriani. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jurnal Golden Age Hamzanwadi University, Vol. 3, No. 1, Tahun 2018

dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.<sup>5</sup>

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi awal pada tanggal 28 Januari 2021 di PAUD Bungong Seulanga, khususnya pengamatan mengenai kemampuan motorik kasar anak yang masih belum optimal. Saat proses pembelajaran yang melakukan kegiatan dengan menggunakan gerakan tubuh, anak melakukan permainan gerak lokomotor seperti melompat, meloncat, berlari, merangkak, melempar dan lainnya, anak masih kurang mampu dan kurang bersemangat saat melakukan gerakannya. Fisik motorik anak juga dipicu oleh strategi guru dan alat permainan yang diberikan. Pemahaman dan keterbatasan alat permainan seperti, bola besar, hula hoop, APE tradisional dan lainnya, membuat anak kurang tertarik dan bosan dalam belajar. Ketersediaan alat permainan tersebut sebenarnya mampu dimanfaatkan dalam aktivitas *outdoor* misalnya dengan menggunakan alat permainan hula hoop disitu anak dapat melakukan gerakan-gerakan yang bervariasi dalam gerakan melompat, meloncat, berlari, merangkak agar dapat melatih koordinasi dan keseimbangan yang dapat memfasilitasi anak dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak.<sup>6</sup>

Senada dengan penelitian Maria Hidayani bahwa permainan bakiak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan bakiak dapat meningkatkan kemampuan motorik

---

<sup>5</sup>Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi TK*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, 2004), h. 9

<sup>6</sup>Ros Manita, tanggal 28 Februari 2021 di Paud Bungong Seulanga

kasar anak.<sup>7</sup> Menurut Luthfi Aji Ramdani bahwa permainan outbound dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan outbound dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Veny Iswatiningtyas bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.<sup>9</sup>

Dari hasil pemaparan penelitian terdahulu bahwasanya mengembangkan fisik motorik kasar anak dapat ditingkatkan dengan permainan bakiak, permainan outbound, dan permainan gobak sodor. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti tentang pengembangan permainan hula hoop untuk meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak. Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik mengangkat judul penelitian, yaitu **“Pengembangan Permainan Hula Hoop untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kelayakan permainan hula hoop untuk meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak?
2. Bagaimana hasil penerapan permainan hula hoop terhadap koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak?

<sup>7</sup> Maria Hidayani. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Bakiak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7, No.1, Tahun 2013

<sup>8</sup> Luthfi Aji Ramdani. *Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4, No.1, Tahun 2019

<sup>9</sup> Veny Iswatiningtyas. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Gobak Sodor*, Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, Vol.1, No.2, Tahun 2015

### C. Tujuan Penulisan

1. Untuk mengetahui kelayakan permainan hula hoop untuk meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan permainan hula hoop terhadap koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak sehingga dapat diterapkan lebih lanjut di sekolah.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak atau peserta didik, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak melalui permainan hula hoop di PAUD Bungong Seulanga.
- b. Bagi guru, pengembangan permainan hula hoop dapat memudahkan guru dalam memberikan stimulus kepada anak untuk mengasah motoriknya khususnya koordinasi dan keseimbangan fisik motorik kasar anak.
- c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian pengembangan permainan hula hoop ini memberikan referensi dalam meningkatkan koordinasi dan

keseimbangan fisik motoric anak untuk kedepannya serta sekolah dapat memberikan dukungan kepada guru untuk menciptakan atau mengembangkan gerakan-gerakan permainan hula hoop yang dapat mengasah motorik kasar anak.

- d. Bagi peneliti, peneliti mampu mengembangkan gerakan yang sesuai untuk meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak. Serta peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai gerakan-gerakan yang sesuai dengan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak.

#### **E. Definisi Operasioanal**

##### **1. Pengembangan**

Sebuah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>10</sup>

##### **2. Hula Hoop**

Suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mngembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa di lakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan kelompok, dan secara umum dapat di lakukan di mana saja.<sup>11</sup>

##### **3. Koordinasi**

<sup>10</sup>Sukmadinata, N.S. *Metode Pengembangan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakrya, 2007),h. 164

<sup>11</sup>Muhammad Muhyi Faruq.*Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetika Anak dengan Media Hulahop*, (Jakarta:Gramdia Widiasarana Indonesia,2009), h. 2

Kemampuan untuk mengintegrasikan jenis gerakan kebentuk yang lebih khusus.<sup>12</sup>

#### 4. Keseimbangan

Hal yang berhubungan dengan kemampuan *neuromuscular system* untuk mempertahankan suatu posisi atau sikap tubuh yang efisien ketika tubuh dalam keadaan diam atau sedang bergerak.<sup>13</sup>

#### 5. Fisik motorik

Gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya: berjalan, berlari, berlompat, merangkak dan mengayunkan tangan.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>Richard Decaprio. *Aplikasi Teori...*h.51

<sup>13</sup>Wira Indra Satya. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan melalui Bermain*, (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional,2006),h.17

<sup>14</sup>Achroni Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh ...*h.16

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Konsep Permainan

##### 1. Pengertian Permainan

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan sejak lahir bahwa manusia akan menghibur dirinya sampai ia mati. Setiap manusia selalu memiliki keinginan untuk menjadikan setiap kondisi yang dihadapinya menjadi situasi yang senantiasa *fun* dan *happy*, kondusif dan stabil. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadist Rasul, antara lain sebagai berikut:<sup>15</sup>

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا هشام عن معمر عن الزهري عن ابن المسيب عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : بينا الجبشة يلعبون عند النبي صلى الله عليه و سلم بحراهم دخل عمر فأهوى إلى الحصى فحصبهم بما فقال ( دعهم يا عمر ) . وزاد علي حدثنا عبد الرزاق أخبرنا معمر في المسجد

Artinya: *Dari Abu Hurairah r.a ujarinya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah Saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khatab r.a lalu ia mngambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah Saw bersabda: “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang*

<sup>15</sup>Bukhari, *Al jami' Al shokih Al Bukhari*, (Bairut: Dar Al Kutub Al Ilmiyah, 2000), Jilid 3, h.1063

*juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid.*(HR. Bukhari).

Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa. Bagi anak, permainan merupakan wahana belajar yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, membantu menjaga stabilitas emosi, mendorong perilaku prososial, sekaligus memperkenalkannya terhadap dunia yang lebih luas. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi.<sup>16</sup>

Istilah permainan, menurut pengertiannya, adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas-aktivitas kegiatan bermain. Kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, barang (mainan), atau hewan yang dapat terjadi dalam konteks tertentu, baik pembelajaran (*learning*) maupun kreatif yang bersifat menyenangkan. Dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan, serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan.<sup>17</sup>

Parten dalam buku Fathul Mujib, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa, dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan,

<sup>16</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h.25-26

<sup>17</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan...* h.26

mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.<sup>18</sup> Menurut Dockett dan Fler dalam buku Sujiono, bermain adalah kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan dirinya.<sup>19</sup>

Menurut Bettelheim dalam buku Fathul Mujib, bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain, kecuali yang diterapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Bagi anak, bermain memiliki nilai dan ciri yang penting bagi kemajuan perkembangan kehidupannya sehari-hari.<sup>20</sup> Menurut Moeslichatoen, bermain adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.<sup>21</sup>

Berkaitan dengan permainan anak, Pellegrini dan Saracho, menyatakan bahwa permainan memiliki beberapa sifat. *Pertama*, permainan dimotivasi secara personal karena memberi rasa kepuasan. *Kedua*, pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifat spontan) daripada tujuan yang ingin dicapai. *Ketiga*, aktivitas permainan dapat bersifat nonliterat. *Keempat*, permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh pemainnya. *Kelima*, permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemain.<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan...* h.27

<sup>19</sup>Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media, 2011), h. 144

<sup>20</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan...* h.27

<sup>21</sup> Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 395

<sup>22</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan...* h.28

## 2. Manfaat Bermain Bagi Anak

Bermain memberikan banyak manfaat untuk anak usia dini menurut Acroni, antara lain mendapatkan kegembiraan dan hiburan, mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi, meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah, mendorong spontanitas pada anak, mengembangkan kemampuan sosial anak, sebagai media untuk mengungkapkan pikiran dan untuk kesehatan.<sup>23</sup>

Bredenkamp dalam buku Montolalu, menyatakan bahwa bermain mempunyai manfaat memampukan anak menjelajah dunianya, mengembangkan pengertian sosial dan cultural, membantu anak-anak mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka, memberikan kesempatan mengalami dan memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan berbahasa dan melek huruf, serta mengembangkan pengertian dan konsep.<sup>24</sup>

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain untuk perkembangan aspek fisik, untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, untuk perkembangan aspek sosial, untuk perkembangan aspek emosi, untuk perkembangan aspek

---

<sup>23</sup>Acroni Keen. *Mengoptimalkan Tubuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jakarta: Javalitra,2012), h.16

<sup>24</sup>Montolalu. *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2007),h.1.13

kognisi, untuk mengasah ketajaman penginderaan dan untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.<sup>25</sup>

Adapun manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan yaitu:

- a. Perkembangan kognitif, melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektual.
- b. Perkembangan bahasa, memperkaya pembendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak.
- c. Perkembangan moral, membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya.
- d. Perkembangan sosial emosional, bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya.
- e. Perkembangan fisik, memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan.
- f. Perkembangan kreativitas, dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai idenya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta:Grasindo,2001),h.30-45

<sup>26</sup>Elfiadi.*Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*, Vol,VII. No.1. 2016) ,h. 53-55

### 3. Karakteristik Bermain Anak

Menurut George W Maxim, mengungkapkan karakteristik bermain anak meliputi motivasi instrisik, aktivitas bertujuan untuk kesenangan dan motivasi dating dari dalam diri anak, penekanan pada proses bukan hasil, perilaku nonliteral, anak-anak menggunakan kekuatan yang luar biasa untuk berpura-pura selama bermain, kebebasan dan kesenangan.<sup>27</sup>

Sedangkan Menurut Smith Garvey dalam buku Andang Ismail, mengemukakan karakteristik bermain anak meliputi motivasi instrinsik, perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai dengan emosional yang positif, adanya *fleksibilitas* yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas kepada aktivitas lainnya, lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil, bebaskan anak memilih dan mempunyai kualitas pura-pura.<sup>28</sup>

Adapun karakteristik bermain anak, yaitu rasa ingin bermain muncul dari dalam diri anak, bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk diamati, bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, bermain harus didominasi oleh pemain, bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.<sup>29</sup>

Adapun karakteristik bermain menurut Hughes adalah sebagai berikut:

- a. Bermain didorong oleh motivasi instristik, yang mendorong anak melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatan itu sendiri, bukan faktor-faktor luar yang bersifat instristik.

<sup>27</sup>Wira Indra Satya. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*, (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, 2006),h.43

<sup>28</sup>Andang Ismail. *Education Games*, (Yogyakarta:Pilar,2006),h.20

<sup>29</sup>M. Fadillah. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017),h.43

- b. Bermain bersifat aktif dan bebas dapat diikuti oleh siapa saja, bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya dan terbuka dapat diikuti oleh siapa saja tanpa ada paksaan dan anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang diinginkannya.
- c. Bermain itu menyenangkan, bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi pelakunya.
- d. Bermain lebih berorientasi pada proses bukan hasil yang sesungguhnya.<sup>30</sup>

Secara singkat dapat dikatakan bahwa bermain memiliki karakteristik yang perlu diketahui, adapun karakteristik bermain adalah sebagai berikut:

- a. Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut dan mereka tampak senang dan riang.
- b. Bermain muncul dari anak bukan dari paksaan orang lain, anak melakukan kegiatan karena memang mereka ingin.
- c. Anak melakukan karena spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan, (anak begitu saja berlari, mengejar, mengincar, merebut, dan menendang bola tanpa ada rencana sebelumnya. Tidak ada seorangpun yang menkenario perilaku anak dalam bermain).
- d. Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
- e. Anak berlaku pura-pura, tidak sungguhan, atau memerankan sesuatu, anak pura-pura marah atau pura-pura menangis.

<sup>30</sup>Huges, F.P. *Children Play, and Development (4<sup>th</sup> edition)*, (USA: Sage Publishing, 2010), h. 4

- f. Anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi oleh orang lain maupun aturan yang baru, aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain.
- g. Anak berlaku aktif, mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
- h. Anak bebas memilih mau bermain atau beralih kegiatan bermain lain, bermain bersifat *fleksibel*.<sup>31</sup>

#### 4. Tahap-Tahap Perkembangan Bermain Anak

Tahapan perkembangan bermain dikemukakan oleh Piaget dalam buku Tedjasaputra, yaitu tahap *sensory motor play*, tahap perkembangan sensori motor gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikatakan bermain, *symbolic atau make believe play*, tahap praoperasional yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura, *social play game with rules*, kegiatan anak lebih banyak diatur oleh aturan dan tahap *games rules dan sport*, tahap ini dimana anak menyukai dan menikmati kegiatan olahraga.<sup>32</sup>

Menurut Montolalu, bermain pada anak usia dini dapat dilihat melalui tingkatan dan tahap yaitu tahap manipulatif, pada tahapan ini dapat dilihat pada anak usia 2-3 tahun dengan alat-alat atau benda-benda yang dipegang anak akan melakukan penyelidikan dengan cara membolak-balik, tahapan simbolis peralihan dari tahap manipulatif hampir tidak dapat dilihat hal ini disebabkan karena anak yang sudah sampai pada tahap simbolis kadang melakukan kegiatan yang sama

<sup>31</sup>Tadkiroatun Musfiroh. *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015),h. 1.12

<sup>32</sup>Tedjasaputra. *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2011),h.24-27

pada tahap manipulatif, tahapan eksplorasi tahap ini anak sering bermain sendiri dan lebih senang tidak berteman dalam bermain, tahapan eksperimen pada tahap ini anak usia 4-5 tahun mulai melakukan percobaan-percobaan dan perhatian mulai tertuju pada kegiatan bentuk tertentu dan tahap dapat dikenal, pada tahap ini anak berada pada usia 5-6 tahun yang pada umumnya telah mencapai tahapan bermain.<sup>33</sup>

Tahapan perkembangan bermain lainnya dikemukakan oleh Rubin, yaitu sebagai bermain fungsional (*Functional Play*), pada usia 1-2 tahun aktivitas bermain pada masa ini dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat permainan, bermain bangun-membangun (*Construktive Play*), pada usia 3-6 tahun anak sudah mampu menciptakan sesuatu berdasarkan suatu konsep yang tersusun sebelumnya walaupun masih sangat sederhana, bermain pura-pura (*Make-believe Play*), kegiatan pura-pura ini dapat dilakukan anak pada usia 3-7 tahun secara individual maupun kelompok baik dengan alat maupun tanpa alat, dan permainan dengan peraturan (*Games With Rules*), anak usia 6-11 peraturan yang dipergunakan dalam kegiatan bermain ini dimulai dari peraturan yang sederhana maupun yang kompleks, anak mulai mengenal peraturan dan menaati peraturan yang diterapkan.<sup>34</sup>

Sedangkan pada teori yang lain Mildred Partendalam buku Tedjasaputra, mengemukakan bahwa ada enam tahapan perkembangan bermain anak yaitu:

---

<sup>33</sup>Montolalu.*Bermain dan Permainan*...h.201-202

<sup>34</sup>Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan*...h.28-30

- a. *Unoccupied play*(permainan tidak kentara), dimana anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak.
- b. *Onlooker Play*(pengamatan), kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan bermain sehingga timbul minat terhadap permainan.
- c. *Solitary Play*(bermain sendiri), anak sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat permainan.
- d. *Paralel Play* (bermain paralel), bermain dengan melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat bersamaan, misalnya anak yang sedang bermain mobil-mobilan. Anak belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain.
- e. *Assosiative play* (bermain asosiatif), adanya interaksi antara anak yang bermain, saling tukar alat permainan tetapi bila diamati akan tampak masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerjasama.
- f. *Cooperative play* (bermain bersama), adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan...*h.21

## B. Permainan Hula Hoop

### 1. Pengertian Permainan Hula Hoop

hula hoop adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan kelompok, dan secara umum dapat dilakukan di mana saja.<sup>36</sup> Menggunakan alat seperti hula hoop bisa digunakan di rumah dan bisa juga digunakan di sekolah dengan berbagai aktivitas gerak yang menyenangkan, menarik dan menantang bagi anak-anak. Penggunaan alat seperti hula hoop masih sedikit padahal dengan satu alat ini banyak aktivitas gerak yang dapat anak-anak lakukan dan kembangkan sehingga gerakan tubuh bisa dilakukan dan ditunjukkan dengan performa (*performance*) yang optimal.<sup>37</sup>

Gerakan-gerakan yang bervariasi akan menjadi bagian dari dunia bermain anak-anak sehingga mereka tidak bosan dengan permainan yang variatif, secara umum hula hoop digunakan untuk mengembangkan kelincahan dan kelenturan, diletakkan dipinggang kemudian digerakan sedemikian rupa dengan bantuan pinggang sehingga hula hoop berputar dengan cepat atau juga dengan gerakan yang lambat (*slow motion*). Gerakan hula hoop tidak hanya pada itu saja, dengan hula hoop anak-anak bisa mengembangkan aktivitas gerak yang bertujuan untuk keseimbangan badan (*body balance*), selain itu dengan alat ini bisa untuk koordinasi mata, tangan dan kaki (*coordination*).<sup>38</sup> Semakin bervariasi aktivitas gerak yang dilakukan oleh anak-anak dengan satu media itu akan membantu

<sup>36</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan*...h. 2

<sup>37</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan*...h. 2

<sup>38</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan*...h. 2-3

memperkaya pengalaman anak-anak tentang gerak atau pengalaman gerak sehingga anak tersebut akan menjadi anak yang berpotensi besar untuk dapat mengembangkan kecerdasan gerak sesuai dengan keinginan anak, kekayaan akan pengalaman gerak ikut membantu mengembangkan kreativitas anak (*creativity*).<sup>39</sup>

## 2. Keunggulan dan Pentingnya Permainan Hula Hoop

Setiap alat permainan memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Keunggulan hula hoop menurut M.Muhyi Faruq, yaitu sebagai eksplorasi penggunaan alat seperti hula hoop masih sedikit padahal dengan satu alat tersebut banyak aktivitas gerak yang dapat anak-anak lakukan dan kembangkan sehingga gerakan tubuh yang cerdas (*smart move*) bisa dilakukan dan ditunjukkan dengan performa (*performance*) yang optimal, penggunaan alat hula hoop bisa digunakan di rumah maupun di sekolah dengan berbagai variasi aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak-anak, harga hula hoop relatif murah dan mudah didapat di toko-toko olahraga, dan gerakan yang bervariasi dengan menggunakan hula hoop akan menjadi bagian dari dunia bermain anak-anak sehingga mereka tidak bosan.<sup>40</sup>

Beberapa alasan mendasar mengapa permainan hula hoop bisa dianggap sangat penting untuk pengembangan kekayaan pengalaman gerak anak. Dengan satu alat permainan hula hoop bisa peroleh beragam aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak-anak, sangat mudah, praktis, aman penggunaannya, mempunyai tingkat keselamatan yang relatif lebih aman bagi anak-anak, dapat

---

<sup>39</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan...*h. 3

<sup>40</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan...*h. 2

dikembangkan dengan berbagai macam aktivitas gerak yang tidak hanya individual, berpasangan tetapi juga berkelompok, mudah digunakan dan sekaligus dapat mengembangkan berbagai macam gerakan-gerakan yang kreatif sehingga ikut membantu mengembangkan kreativitas anak, bisa digunakan di berbagai tempat dimana saja tergantung dari jenis kegiatan yang diinginkan.<sup>41</sup>

### C. Fisik Motorik

#### 1. Pengertian Fisik Motorik

Secara garis besar, pembelajaran motorik di sekolah meliputi pembelajaran motorik halus dan motorik kasar. Menurut Depdiknas, fisik motorik adalah salah satu bagian pengembangan kemampuan dasar di TK dengan tujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.<sup>42</sup> Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Umar bin Khatab r.a berkata.<sup>43</sup>

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ الرَّمَايَةَ وَالسَّبَاحَةَ وَمُرُوهُمْ أَنْ يَتَّبِعُوا عَلَى الْخَيْلِ وَثَبَاتًا

Artinya :*“Ajarkanlah memanah dan berenang kepada anak-anak kamu, dan suruhlah mereka melompat keatas kuda dengan sekali lompatan.*

<sup>41</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan...*h.4

<sup>42</sup>Depdiknas.*Kurikulum Berbasis...* h. 9

<sup>43</sup>Ahmad Izzan Saehudin. *Hadis Pendidikan*, (Bandung: Humainiora, 2016),h. 36

Menurut Decaprio, motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri.<sup>44</sup> Menurut Rahyubi, aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya, motorik kasar meliputi gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.<sup>45</sup>

Menurut Sujiono, motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti: merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat, dan berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap.<sup>46</sup> Sedangkan menurut Hurlock Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi.<sup>47</sup> Menurut Jamaris motorik kasar merupakan kecerdasan jamak yang berkaitan erat dengan kecerdasan kinestetik pada anak mencakup kemampuan anak dalam kepekaan dan keterampilan dalam mengontrol dan mengkoordinasi gerakan-gerakan tubuh serta terampil dalam menggunakan peralatan-peralatan tertentu yang dimanfaatkan anak dalam aktivitas bermainnya.<sup>48</sup>

<sup>44</sup>Richard, Decaprio. *Aplikasi Teori...*h.18

<sup>45</sup>Rahyubi, Heri. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Majalengka: Referens,2012), h. 222

<sup>46</sup>Sujiono, Yuliani. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks,2010), h. 45

<sup>47</sup>Rohyana Fitriani. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jurnal Golden Age Hamzanwadi University, Vol. 3, No. 1, Tahun 2018

<sup>48</sup>Jamaris, Martin. *Dasar Aktivitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gramedia, 2013), h.55

Sedangkan pembelajaran motorik kasar yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh, sebagian, atau seluruh anggota tubuh, seperti berlari, berjalan, melompat, menendang, berlari dan lain-lain.<sup>49</sup> Sedangkan menurut Acroni motorik kasar adalah gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya: berjalan, berlari, berlompat, merangkak dan mengayunkan tangan.<sup>50</sup>

## **2. Karakteristik Perkembangan Fisik Motorik Anak**

Fisik motorik setiap anak harus dikembangkan agar dapat berkembang dengan optimal. Agar berkembang dengan optimal harus memperhatikan karakteristik fisik motorik. Menurut Mudjito karakteristik anak meliputi, berdiri diatas salah satu kaki selama 5-10 detik, menaiki dan menuruni tangga dengan berpegangan dan berganti-ganti kaki, berjalan pada garis lurus, berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter, berjalan mundur dan melompat ditempat, melompat kedepan dengan dua kaki sebanyak empat kali, bermain dengan bola (menendang dengan mengayunkan kaki kebelakang, menangkap bola yang melambung dengan mendekapnya kedada, mendorong), menarik dan mengendarai sepeda roda tiga atau mainan beroda lainnya, dan dapat melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan seperti menggunakan papan luncur.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> Richard, Decaprio. *Aplikasi Teori...* h.18

<sup>50</sup> Achroni Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh ...*h.16

<sup>51</sup> Mudjito. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen

Sedangkan menurut Bredekamp dan Copple menyatakan bahwa, karakteristik fisik motorik anak berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik, berdiri dengan satu kaki, menguasai keseimbangan, berdiri diatas balok 4 inci (10,16 cm), tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kaki, menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki, dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat, mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntang untuk menompang akroba), menunjukkan peningkatan daya tahan dalam priode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan kontrol diri dalam kegiatan kelompok.<sup>52</sup>

### **3. Tujuan dan Manfaat Mengembangkan Fisik Motorik Anak**

Menurut Mudjito bahwa pengembangan motorik kasar anak bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan dasar, untuk melatih kesinambungan tubuh, melenturkan otot-otot anak, untuk kelincihan gerakan anak, mengembangkan kecerdasan anak karena dapat merangsang otak melalui gerak aliran atau peredaran darah yang lancar dapat mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf otak dapat berkembang dan sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil.<sup>53</sup>

---

Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar,2007), h.5-6

<sup>52</sup>Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono. *Menu pembelajaran anak usia din*, (Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia, 2005),h.15-16

<sup>53</sup>Mudjito. *Pedoman Pembelajaran ...*h.2

Menurut Sumantri, mengatakan tujuan pengembangan fisik motorik anak adalah mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerjasama, mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.<sup>54</sup>

Sedangkan menurut Depdiknas, tujuan pengembangan fisik motorik anak adalah memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.<sup>55</sup>

Adapun manfaat perkembangan fisik motorik menurut Elizabeth Hurlock dalam buku Syamsul Bahri Thaib, adalah dapat menghibur dirinya dan memperoleh rasa senang, dapat beranjak dari kondisi "*helplessness*" (tidak berdaya) ke kondisi "*independence*" (bebas, tidak bergantung), dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah memungkinkan anak dan dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya penting bagi perkembangan keperibadian anak (*self-concept*).<sup>56</sup>

Menurut Depdiknas manfaat mengembangkan fisik motorik anak adalah untuk melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan, memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak, membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, melatih keterampilan/keta

<sup>54</sup> Sumantri MS. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta:Depdiknas,2005),h. 9-10

<sup>55</sup> Depdiknas.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta:Dikmenum, Depdiknas,2008),h.2

<sup>56</sup> Syamsul Bahri Thaib. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, (Jakarta: Kencana, 2010),h.104-105

ngkasan gerak dan berpikir anak, meningkatkan perkembangan emosional anak, meningkatkan perkembangan sosial anak dan menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.<sup>57</sup>

Sedangkan manfaat lainnya dari pengembangan motorik kasar anak adalah mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu meningkatkan kerja sama, mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.<sup>58</sup>

#### 4. Unsur Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak

Menurut Richard Decaprio, pembelajaran motorik di TK merupakan pembelajaran pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Secara garis besar pembelajaran motorik anak usia dini meliputi pembelajaran motorik kasar dan motorik halus. Pembelajaran motorik kasar yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh.<sup>59</sup> Adapun penjelasan yang mengenai unsur koordinasi dan keseimbangan adalah sebagai berikut:

Koordinasi adalah faktor lain yang menjadi dasar pelaksanaan, khususnya gerakan yang lebih kompleks. Koordinasi diartikan sebagai kemampuan pelaksanaan untuk mengintegrasikan jenis gerakan ke bentuk yang lebih khusus, ada banyak bentuk gerakan yang dipengaruhi koordinasi (gerakan tidak akan

<sup>57</sup>Depdiknas. *Kurikulum Tingkat...h.2*

<sup>58</sup>Miller, Susan E, Murray. An Application To Integration of Fine and Gross Motor Skills of Young Children. *Penceptual and Motor Skills*, Vol 52.No 3.1981, h.91-98

<sup>59</sup>Richard Decaprio. *Aplikasi Teori ... h.18*

maksimal bila tidak dilandasi oleh koordinasi yang baik) seperti gerakan, ketangkasan, keseimbangan, kecepatan, dan kinesiitas.<sup>60</sup> Koordinasi adalah kemampuan melakukan gerak pada berbagai tingkat kesukaran dengan cepat dan tepat secara efisien.<sup>61</sup>

Menurut Richard Decaprio, koordinasi sebagai kemampuan pelaksana melakukan untuk mengintegrasikan jenis gerakan kebentuk yang lebih khusus.<sup>62</sup> Sedangkan menurut M.Sajoto, koordinasi sebagai kemampuan seseorang mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda kedalam pola gerakan tunggal secara efektif. Kemampuan koordinasi adalah dasar yang baik dari kemampuan belajar yang bersifat sensomotorik, makin baik tingkat kemampuan koordinasi akan makin cepat efektif pula gerakan sulit dapat dipelajari.<sup>63</sup>

Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan system syaraf. Sebagai contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakanya apabila anak mampu bergerak dengan mudah, lancer dalam rangkaian dan irama gerakanya terkontrol dengan baik.<sup>64</sup>

---

<sup>60</sup>Richard Decaprio. *Aplikasi Teori...*h.42-52

<sup>61</sup> Djoko Pekik Irianto. *Dasar-Dasar Kepelatihan*, (Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta,2002), h.77

<sup>62</sup>Richard Decaprio. *Aplikasi Teori...*h.51

<sup>63</sup>M.Sajoto. *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olah Raga*, (Semarang: Dahara Prize,1990),h.16

<sup>64</sup>Mutohir, Toho, Cholik dan Gusril. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*, (Jakarta:Depdiknas,2004),h.50-51

Keseimbangan adalah aspek dari respons gerak yang efisien dan faktor gerak dasar. Dalam hal ini keseimbangan terbagi dua, yang pertama keseimbangan diam dan keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis adalah kemampuan dalam berpindah dari satu titik ke titik lain dengan cara seimbang (dapat mempertahankan keseimbangan).<sup>65</sup> Senada dengan Mikdar, yang mendefinisikan keseimbangan sebagai kemampuan mempertahankan sikap dan posisi tubuh secara tepat dan saat berdiri diam atau pada saat melakukan gerakan (*dynamic balance*). Keseimbangan adalah hal yang berhubungan dengan kemampuan *neuromuscular system* untuk mempertahankan suatu posisi atau sikap tubuh yang efisien ketika tubuh dalam keadaan diam atau sedang bergerak.<sup>66</sup>

Keseimbangan adalah kemampuan mempertahankan sikap tubuh yang tepat pada saat melakukan gerakan, keseimbangan bergantung pada kemampuan integrasi antara indera penglihatan pusat keseimbangan (kanalis semi sirkularis), dan reseptor pada otot.<sup>67</sup> Keseimbangan adalah kemampuan tubuh untuk menjaga tubuh saat melakukan keseimbangan maupun saat tegak dan melakukan aktifitas.<sup>68</sup>

Terdapat dua macam keseimbangan yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis adalah kemampuan untuk menjaga keseimbangan dalam keadaan diam, sedangkan keseimbangan dinamis adalah kemampuan menjaga keseimbangan dalam keadaan bergerak, misalnya berlari,

---

<sup>65</sup>Richard Decaprio. *Aplikasi Teori...*h.42-52

<sup>66</sup>Wira Indra Satya. *Membangun Kebugaran...*h.17

<sup>67</sup>Depdiknas. *Pedoman Dan Modul Pelatihan Kesehatan Olahraga: Bagi Pelatih Dan Olahragawan Pelajar*, (Jakarta:Depdiknas,2005),h.57

<sup>68</sup>Berg K.O & Dahlia K. *Balance Intervention to Prevent Falls. Generation winter. Vol.26 No.4.2002*,h.75

berjalan, melompat, dan sebagainya. Keseimbangan merupakan kemampuan yang penting karena digunakan dalam aktivitas sehari-hari, misalnya berjalan, berlari, dan sebagian olahraga dan permainan.<sup>69</sup>

## D. Pengembangan Permainan

### 1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah penerapan dari poin-poin penting yang didesain dalam lapangan, kemudian apabila sudah didesain dan sudah di uji coba maka, desain tersebut diperbaiki dan diperbaharui sesuai dengan masukan.<sup>70</sup> Menurut Seels dan Richey, pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rencana kedalam bentuk fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.<sup>71</sup> Menurut Sukmadinata, pengembangan adalah sebuah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>72</sup>

Menurut Modhofir, pengembangan adalah cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>73</sup> Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui

<sup>69</sup> Ismaryanti. *Tes dan Pengukuran Olahraga*, (Solo: Universitas Sebelas Maret, 2008), h.48

<sup>70</sup> Dewi S. Prawiradilaga. *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, 2009), h.15

<sup>71</sup> Alim Sumarno. *Perbedaan Pengembangan dan Pengembangan*, (Surabaya: Elearning UNESA, 2012), h.39

<sup>72</sup> Sukmadinata, N.S. *Metode Pengembangan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakrya, 2007), h. 164

<sup>73</sup> Mudhofir. *Teknologi Intruksional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 1999), h.29

pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>74</sup>

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan.<sup>75</sup>

Sedangkan menurut Iskandar Wiryokusuma, pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup>Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2005),h.24

<sup>75</sup>Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013),h.222-223

<sup>76</sup> Ali, M. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*, (Bandung:CV. Angkasa,2013),h.5

## 2. Variasi Permainan Hula Hoop

Kegiatan permainan hula hoop dapat meningkatkan fisik motorik anak khususnya koordinasi dan keseimbangan. Berikut ini ada beberapa macam variasi permainan hula hoop yang dapat meningkatkan koordinasi, diantaranya meliputi:

a. Merangkak melewati hula hoop

Anak berdiri di depan hula hoop kemudian mengambil posisi jongkok dengan cara meletakkan telapak tangan di dalam hula hoop kemudian di susul dengan meletakkan telapak kaki di hula hoop yang lainnya. Lakukan gerakan merangkak dari satu hula hoop ke hula hoop lain dengan kriteria setiap menampakkan kaki atau tangan kedalam bagian pinggir hula hoop tidak boleh menyentuh bagian pinggir hula hoop yang ditata sebanyak 8 sampai 10.<sup>77</sup>

b. Melompati 2 kaki kedalam setiap hula hoop

Anak berdiri dalam keadaan sikap sempurna dengan keseimbangan yang baik kemudian mulai melakukan lompatan dengan dua kaki kedalam hula hoop yang sudah dibentuk dengan lurus.<sup>78</sup>

c. Meloncat kedalam hula hoop

Anak berdiri didepan hula hoop sebanyak 9 buah yang ditata dengan pola 1-2-1-2 satu posisi kaki berada dalam hula hoop yang sama dengan tangan dilipat kedepan kemudian dua kaki berada dalam hula hoop dengan tangan direntangkan.

---

<sup>77</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan ...*h. 14

<sup>78</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan ...*h. 20

d. Memindahkan hula hoop dari depan kebelakang

Berbaris lurus memindahkan hula hoop dari depan kebelakang dengan posisi tangan saling berpegangan, berpindahnya hula hoop ke teman selanjutnya.<sup>79</sup>

Adapun komponen yang dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak yaitu:

a. Berjalan pada garis lurus

Anak berjalan pada garis lurus dengan tangan direntangkan, berjalan jinjit serta berjengket pada tepi lingkaran hula hoop kemudian pada saan anak sampai pada lintasan hula hoop yang terdapat bintang anak harus berjengket melintasi sisi luar hula hoop sedangkan saat melintasi sisi luar terdapat bintang anak berjinjit.

b. Berdiri dengan satu kaki

letakkan hula hoop dilantai kemudian anak melangkah masuk kedalam hula hoop dengan posisi berdiri tegak atau sikap sempurna. Perlahan-lahan angkat salah satu kaki keatas dengan cara menekukkan lutut terlebih dahulu.<sup>80</sup>

c. Menggoyangkan hula hoop dipinggang

Anak masuk kedalam lingkaran hula hoop, kemudian anak memutar hula hoop sambil merentangkan tangannya, dan selanjutnya anak berjinjit.

d. Berdiri satu kaki didalam hula hoop

<sup>79</sup>Muhammad Muhyi Faruq.*Permainan Pengembangan ...*h. 138

<sup>80</sup>Muhammad Muhyi Faruq.*Permainan Pengembangan ...*h. 6

Dua anak masuk kedalam masing-masing hula hoop kemudian setiap anak berusaha berdiri menggunakan satu kaki dengan menekukan lutut kedua tangan disilangkan didepan dada kemudian pertemukan bahu kanan/kiri untuk mendorong salah satu dari mereka sampai keluar dari dalam hula hoop.<sup>81</sup>

### 3. Pengembangan Permainan Hula Hoop

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KKBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.<sup>82</sup> Pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).<sup>83</sup> Menurut Borg dan Gall, pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan atau memvalidasi produk pendidikan.<sup>84</sup> Pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya, media, bahan ajar, dan juga proses.<sup>85</sup>

Pengembangan adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk *software*, ataupun *hardware* seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Pengembangan dapat menghasilkan produk yang bisa langsung digunakan.<sup>86</sup> Pengembangan adalah suatu proses

<sup>81</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan ...*h. 120

<sup>82</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta:Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014),h.201

<sup>83</sup> Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta:PT, Pustaka Insan Madani,2012),h.53

<sup>84</sup>Sukiman. *Pengembangan Media ...*h.53

<sup>85</sup>Sugiyono. *Meode Penelitian Pendekatan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung:Alfabeta,2010),h.389

<sup>86</sup>Sri Haryati. *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Bidang Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Vol. 37 No.1, (Tahun 2012),h.11

pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.<sup>87</sup> Menurut Emzir mengatakan tujuan utama pengembangan dalam bidang pendidikan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.<sup>88</sup>

Permainan, adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas-aktivitas kegiatan bermain, permainan sebagai suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Permainan adalah kegiatan yang dimulai oleh anak. Anak-anak memilih dan menjelajah dengan bebas dalam lingkungan permainan yang kaya.<sup>89</sup>

Kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, barang (mainan), atau hewan yang dapat terjadi dalam konteks tertentu, baik pembelajaran (*learning*) maupun kreatif yang bersifat menyenangkan.<sup>90</sup> Menurut Moeslichatoen, bermain adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.<sup>91</sup> Bermain

<sup>87</sup> Moh. Ali, M. Ansori. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 105

<sup>88</sup> Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 263

<sup>89</sup> Jaipaul L. Roopnarine & James E. Johnson. *Pendidikan Anak Usia Dini: Dalam Berbagai Pendekatan*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 426

<sup>90</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan...* hlm. 26

<sup>91</sup> Moeslichatoen. *Metode Pengajaran...* h. 395

merupakan sarana belajar bagi anak yang menyenangkan dan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak.<sup>92</sup>

Menurut Atmaja Budi Sarjana dan Bambang Trijono, hula hoop adalah suatu alat yang terbuat dari kayu, rotan atau plastik dengan berat minimum 300 gram, hula hoop harus bulat, dengan diameter 60-75 cm untuk anak-anak dan 80-90 cm untuk orang dewasa.<sup>93</sup> hula hoop adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan kelompok, dan secara umum dapat dilakukan di mana saja.<sup>94</sup>

Menurut Yudiana, bermain hula hoop dapat menghasilkan kelenturan, kelincahan, keseimbangan bagi anak usia dini juga bisa melatih daya tahan tubuh anak misalnya melompat dan berjalan agar daya tahan keseimbangan tubuh anak terlatih sejak dini.<sup>95</sup>

#### **E. Penelitian Relevan**

Ada beberapa penelitian yang melakukan penelitian tentang motorik kasar dengan menggunakan permainan-permainan. Jadi secara lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

<sup>92</sup>Martuti. *Mengelola PAUD Dengan Mengelola Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008), h.37-56

<sup>93</sup>Atmaja Budi Sarjana & Bambang T.J. Sunarto. *Pendidikan Jasmani Melalui Permainan, Olahraga dan Kesehatan*, (Jakarta: Teguh Karya, 2010), h.124-125

<sup>94</sup>Muhammad Muhyi Faruq. *Permainan Pengembangan ...* h. 2

<sup>95</sup>Ersayanti W. *Mencerdaskan Kecerdasan ...* h.4-5

Pertama, Penelitian relevan yang dilakukan oleh Efri Febriani (2015) dengan judul “Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016”. Efri Febriani menjelaskan dimana pada kesimpulan akhir bahwa melalui permainan lompat tali ini dapat meningkatkan pengembangan motorik kasar anak. Penelitian diatas mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian penulis. Adapun perbedaanya penelitian sebelumnya menggunakan permainan lompat tali. Sedangkan persamaanya sama-sama meningkatkan motorik kasar anak.<sup>96</sup>

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Alfi Roihatul Jannah (2018) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Injak Ekor”. Alfi Roihatul Jannah menjelaskan dimana pada kesimpulan akhir bahwa melalui permainan injak ekor ini dapat meningkatkan motorik kasar. Penelitian diatas mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian penulis. Adapun perbedaanya penelitian sebelumnya menerapkan permainan injak ekor. Sedangkan persamaanya sama-sama meningkatkan motorik kasar anak.<sup>97</sup>

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dwiana Asih Wiranti (2018) dengan judul “Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Dwiana Asih Wiranti menjelaskan dimana pada

<sup>96</sup>Efri Febriani. *Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016*, Jurnal Fkip. Uns, Vol. 1 No. 2, 2015

<sup>97</sup>Alfi Roihatul Jannah. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Injak Ekor*, Jurnal of Early Childhood Care & Education, Vol. 1, No.1, Tahun 2018

kesimpulan akhir bahwa melalui permainan engklek ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian diatas mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian penulis. Adapun perbedaanya penelitian sebelumnya menerapkan permainan engklek. Sedangkan persamaanya sama-sama meningkatkan motorik kasar anak.<sup>98</sup>



---

<sup>98</sup> Dwiana Asih Wiranti. *Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 9 No 1, Tahun 2018

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat di aplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari limatahapan pengembangan, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*).<sup>99</sup>

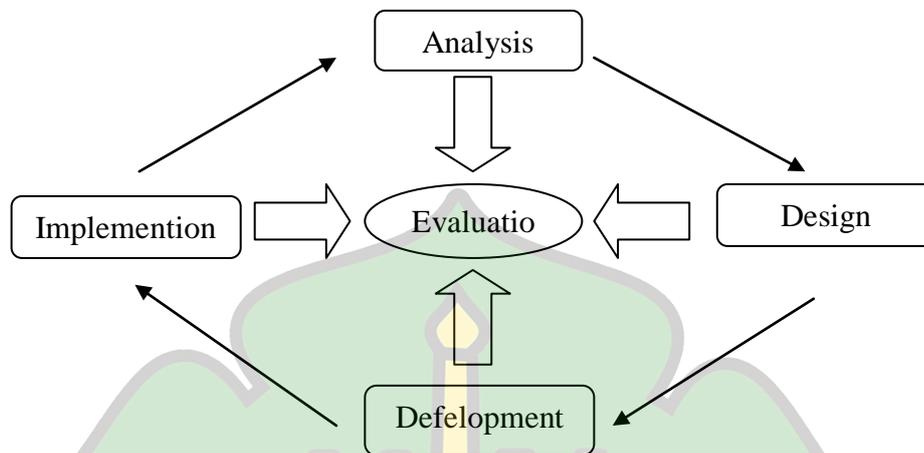
*Research and Development (R&D)* adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran para ahli, sebagai bahan pertimbangan merivisi dan mengembangkan permainan hula hoop pada anak usia dini.<sup>100</sup>

---

<sup>99</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung:Alfabeta,2010), h. 26

<sup>100</sup>Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model ADDIE



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.<sup>101</sup>

## B. Prosedur Penelitian

Pengembangan permainan hula hoop dalam meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak dalam penelitian ini ada beberapa tahap dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 3.1 Model Pengembangan ADDIE pada perancangan Permainan hula hoop

Tahapan	Kegiatan yang dilakukan peneliti	Luaran
(1)	(2)	(3)
<i>Analyze</i>	Menganalisis permasalahan permasalahan dalam meningkatkan fisik motorik anak yang masih kesulitan dalam melakukannya kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih kurang, dan masalah lainnya disekolah PAUD	Solusi terhadap permasalahan

<sup>101</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian...* h. 26

	Bungong Seulanga Simeulue Timur.	
<i>Design</i>	Setelah dianalisis permasalahan dan kebutuhan, selanjutnya membuat desain permainan hula hoop	Desain permainan hula hoop: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ hula hoop</li> <li>▪ Jenis Gerakan (gambar)</li> </ul>
<i>Develop</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahap pengembangan permainan hula hoop.</li> <li>2. Selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator (ahli materi dan ahli permainan). Tim validator pada penelitian pengembangan permainan hula hoop ini yaitu 2 orang ahli materi (1 dosen) dan ahli permainan (1 dosen dan 1 pendidik), yaitu: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Rani Puspa Juwita, M.Pd</li> <li>b. Ibu Dr. Yeni Marlina, M.Pd</li> <li>c. Ibu Nelly Isnayanti</li> </ol> </li> <li>3. Melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh tim validator untuk mendapatkan permainan hula hoop yang baik dan sesuai yang diinginkan.</li> <li>4. Data yang diperoleh dari hasil validasi permainan hula hoop dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari permainan yang dikembangkan.</li> </ol>	Permainan hula hoop siap dilaksanakan
<i>Implement</i>	Implementasi kelayakan permainan hula hoop dilakukan dengan validasi ahli A (dosen A dan R guru) yang ditunjukkan kepada anak PAUD Bungong Seulanga hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak pada saat mengenal permainan hula hoop serta melihat aspek kualitas kepraktisan permainan hula hoop yang telah dikembangkan.	Hasil uji validasi ahli pada pengembangan permainan hula hoop di PAUD Bungong Seulanga.
<i>Evaluated</i>	Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan permainan hula hoop oleh tiga pakar ahli (2 orang dosen dan 1 orang guru) sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak permainan hula hoop yang telah dikembangkan.	Kelayakan permainan hula hoop terhadap permasalahan di PAUD Bungong Seulanga.

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Bungong Seulanga Desa Air Pinang. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan hasil observasi dengan Guru PAUD Bungong Seulanga. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik penilaian kelayakan dan angket penilaian kelayakan yang digunakan untuk menilai kelayakan permainan hula hoop yang telah dikembangkan oleh pakar ahli materi dan angket digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap permainan hula hoop yang telah dikembangkan.

1. Lembar penilaian kelayakan permainan hula hoop, lembar ini dibagikan kepada 3 validator ahli yang terdiri 2 orang dosen PIAUD Uin Ar-raniry. Lembar ini dibagikan sebelum diimplementasikan kesekolah. Setelah dosen menilai permainan hula hoop tersebut, peneliti menganalisis data untuk melihat persentase kelayakan permainan yang telah dikembangkan, dan saran-saran yang diberikan oleh dosen pada lembar penilaian kelayakan permainan hula hoop menjadi masukkan dalam perbaikan.
2. Angket lembar observasi permainan hula hoop. Peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua macam instrumen. Masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut:

### **1. Lembar Kelayakan**

Lembar kelayakan digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur kelayakan permainan hula hoop. Angket penelitian ini akan ditunjukkan kepada dosen ahli PIAUD UIN Ar-Raniry dan guru di PAUD Bungong Seulanga tersebut. Angket ini menentukan apakah pengembangan permainan hula hoop layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak diproduksi. Angket ini berbentuk rating-scale (skala bertingkat) 5 kategori penilaian dari yang tertinggi yaitu: 5, 4, 3, 2, 1.

### **2. Lembar Observasi**

Angket lembar observasi kemampuan mengenal angka permulaan anak. Angket lembar observasi anak digunakan untuk mengukur aspek kepraktisan. Aspek ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan anak menggunakan permainan hula hoop. Angket ini berbentuk rating-scale dengan 5 kategori penilaian yaitu: 5, 4, 3, 2, 1.

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk permainan hula hoop yang berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan.

Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Kelayakan

Angket penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data angket penilaian terhadap permainan hula hoop, kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk setiap validator. Nilai rata-rata validator kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan dan dihitung menggunakan rumus berikut:<sup>102</sup>

$$\text{presentase kelayakan} = \frac{\text{rata - rata keseluruhan aspek}}{\text{skala tertinggi penilaian}} \times 100 \%$$

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Materi

No	Interval	Kategori
1.	$X \leq 2$	Sangat Tidak Layak
2.	$2 < X \leq 2.67$	Tidak Layak
3.	$2.67 < X \leq 3.67$	Kurang Layak
4.	$3.67 < X \leq 4$	Layak
5.	$X > 4$	Sangat Layak

(Sumber: Adopsi dari Saifuddin Azwar, Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar, 2010)<sup>103</sup>

### 2. Angket Lembar Observasi Kemampuan Belajar Anak

Angket ini dilakukan dengan menggunakan angket lembar observasi kemampuan fisik motorik anak. Data angket lembar observasi anak terhadap pembelajaran dengan menggunakan permainan hula hoop dipresentasikan dengan langkah-langkah yang telah ditentukan. Arikunto Menyatakan bahwa

<sup>102</sup>Tampubulon S, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, (Jakarta : Erlangga, 2014 ), h. 44

<sup>103</sup> Tampubulon S, *Penelitian Tindakan...* h. 44

Hasil perolehan data dari angket lembar observasi kemampuan fisik motorik anak terhadap pengembangan permainan hula hoop dikumpulkan dan dihitung menggunakan rumus berikut:<sup>104</sup>

$$P = \frac{\text{Skor hasil penelitian}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Nilai rata-rata dari lembar observasi kemampuan bermain anak kemudian dicocokkan dengan tabel 3.3 katagori berdasarkan angket lembar observasi anak.

Tabel 3.3 Kriteria Berdasarkan Angket Lembar Observasi untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak

No	Interval	Kategori
1.	0-20	Sangat Tidak Setuju
2.	21-40	Tidak Setuju
3.	41-60	Kurang Setuju
4.	61-80	Setuju
5.	81-100	Sangat Setuju

(Sumber:Tampubulon, 2014).<sup>105</sup>

<sup>104</sup>Tampubulon S, *Penelitian Tindakan...* h. 44

<sup>105</sup> Tampubulon S, *Penelitian Tindakan...* h. 44

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan**

Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam pengembangan permainan hula hoop ini berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE yang telah dikemukakan diatas yaitu:

##### **1. *Analysis (Analisis)***

Tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di PAUD Bungong Seulanga Simeulue Timur. Dari hasil observasi, diperoleh keterangan bahwa pemahaman dan keterbatasan permainan seperti hula hoop, bola besar, APE tradisional dan lainnya yang disediakan sekolah membuat anak kurang tertarik dan bosan dalam proses belajar mengajar (PBM).

Selain itu Piaget menjelaskan bahwa anak usia dini masih berada dalam masa praoperasional kongkret, yang didalam proses pembelajarannya masih membutuhkan sumber belajar yang nyata (kognitif). Dengan demikian penyajian sumber belajar yang nyata dan sederhana akan memberikan kesempatan belajar kepada anak sesuai tahap perkembangannya. Permainan edukatif harus dirancang dengan mempertimbangkan dan memperhatikan usia anak.

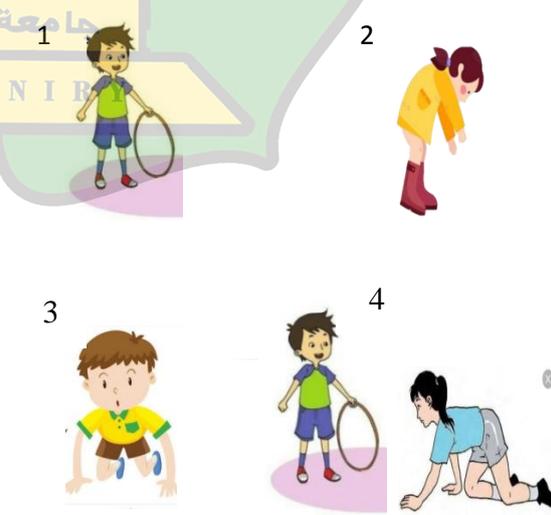
Dimana anak tersebut belajarnya sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Karena bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Oleh Karena itu peneliti mengembangkan sebuah permainan

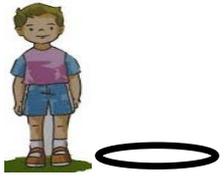
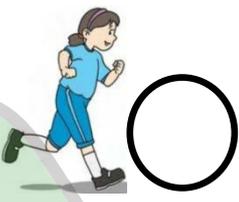
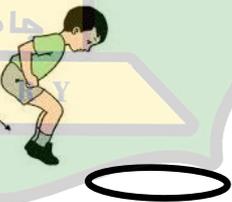
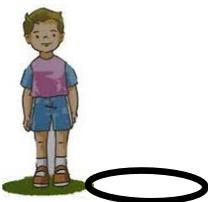
yang menarik dan menyenangkan buat anak serta dapat meningkatkan fisik motorik anak khususnya dalam unsur koordinasi dan keseimbangan. Salah satu permainan yang dikembangkan oleh peneliti yaitu permainan hula hoop. Jadi dengan belajar menggunakan permainan hula hoop ini dapat memberikan rasa senang kepada anak serta pengetahuan dalam belajar. Selain itu permainan hula hoop juga mudah dimainkan oleh anak sekaligus juga dapat melatih motorik kasar anak.

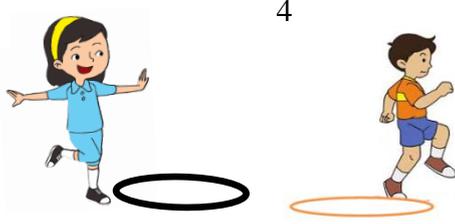
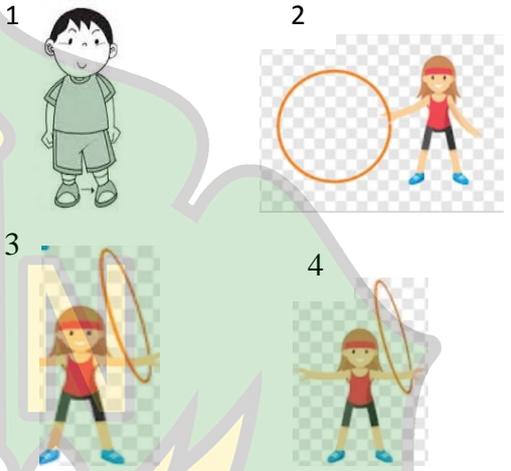
## 2. Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap permainan hula hoop. Yaitu peneliti membuat desain gambar gerakan permainan hula hoop untuk meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak berikut gerakannya antara lain:

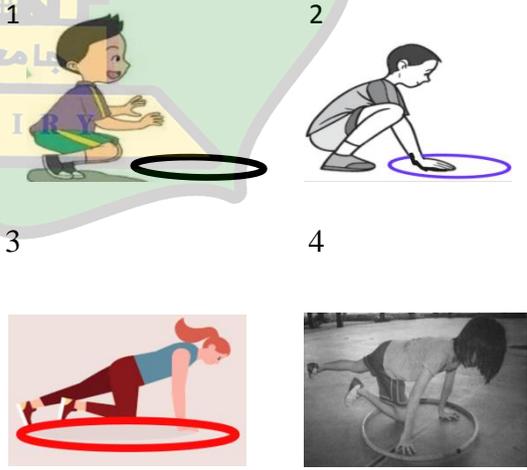
Tabel 4.1 Gerakan permainan hula hoop untuk meningkatkan koordinasi fisik motorik anak

No	Gerakan	Gambar
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak kesatu berdiri memegang hula hoop.</li> <li>▪ Anak kedua membungkukkan badan di depan hula hoop yang di pegang oleh temannya.</li> <li>▪ perlahan-lahan mengambil posisi lutut dan kedua tangan ke lantai.</li> <li>▪ Ambil posisi merangkak ke dalam hula hoop yang dipegang oleh temannya.</li> </ul>	

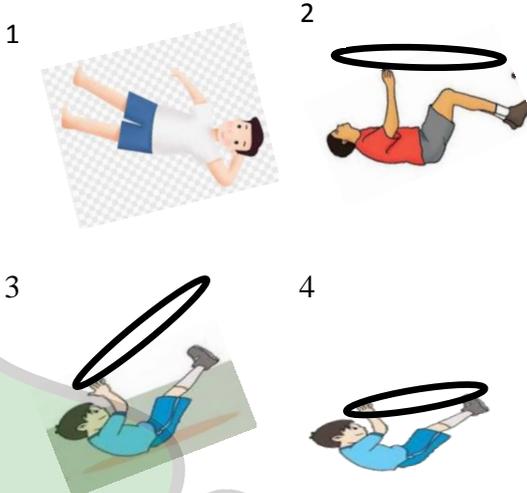
<p>2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak berdiri memegang hula hoop</li> <li>▪ pegang hula hoop dari samping kanan</li> <li>▪ Pegang hula hoop dengan tangan kiri</li> <li>▪ Gulirkan hula hoop sambil berlari.</li> </ul>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>2</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>3</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>4</p>  </div> </div>
<p>3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak berdiri di depan hula hoop</li> <li>▪ Membungkukkan badan dengan menurunkan kedua tangan</li> <li>▪ Melompat kedepan dengan kedua kaki ke dalam hula hoop.</li> <li>▪ Mengambil hula hoop dari belakang letakkan kedepan</li> </ul>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>2</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>3</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>4</p>  </div> </div>
<p>4.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak berdiri di depan hula hoop</li> <li>▪ Melompat dengan 2 kaki.</li> <li>▪ Melompat dengan 1 kaki sambil merentangkan tangan ke dalam hula hoop</li> <li>▪ Melompat keluar dari dalam hula hoop.</li> </ul>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>2</p>  </div> </div>

		
5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak berdiri tegak dengan kaki agak di buka lebar</li> <li>▪ Mengambil hula hoop dengan 1 tangan</li> <li>▪ Memasukan hula hoop ke lengan kiri/kanan</li> <li>▪ Putarkan hula hoop dengan tangan yang direntangkan.</li> </ul>	

Tabel 4.2 Gerakan permainan hula hoop untuk meningkatkan keseimbangan fisik motorik anak

No	Gerakan	Gambar
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak mengambil posisi jongkok di depan hula hoop.</li> <li>▪ Kedua tangan di dalam hula hoop.</li> <li>▪ Salah satu tungkai kaki masuk ke dalam hula hoop untuk menopang badan.</li> <li>▪ Kaki lainnya diangkat lurus ke belakang selama 5 menit.</li> </ul>	

<p>2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak masuk kedalam hula hoop.</li> <li>▪ Angkat hula hoop sejajar dengan pinggang</li> <li>▪ Perlahan-lahan goyangkan hula hoop</li> <li>▪ Rentangkan kedua tangan saat hula hoop berputar.</li> </ul>	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 
<p>3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak melangkah masuk kedalam hula hoop.</li> <li>▪ Angkat salah satu kaki kiri ke atas dengan menekukkan lutut</li> <li>▪ Perlahan-lahan kedua tangan di rentangkan</li> <li>▪ Selang beberapa menit gantikan dengan kaki kanan.</li> </ul>	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 
<p>4.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anak berdiri tegak dengan kaki dibuka lebar</li> <li>▪ Bungkukkan badan ke depan</li> <li>▪ Rentangkan salah satu kaki ke belakang</li> <li>▪ Kedua tangan direntangkan sambil membungkuk ke depan dalam lingkaran hula hoop.</li> </ul>	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 

<p>5.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Posisi tidur di lantai</li> <li>▪ Memegang hula hoop dengan kedua tangan</li> <li>▪ Punggung menempel di lantai</li> <li>▪ Kaki menyentuh hula hoop.</li> </ul>	
--	--

### 3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah permainan hula hoop didesain, selanjutnya melakukan konsultasi kepada validasi ahli materi dan ahli permainan untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap permainan hula hoop dengan mengisi lembar penilaian permainan hula hoop dan juga saran beserta masukan untuk mendapatkan permainan hula hoop sebelum di implementasikan di PAUD Bungong Seulanga Simeulue Timur. Dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a. Validasi Ahli

##### 1) Validasi Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudia divalidasi oleh ahli materi. Hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Validator		$\Sigma$	Rata-rata	Kategori
		V <sub>2</sub>	V <sub>1</sub>			
1.	Materi yang disajikan	4	4	8	4	Sangat Layak

	dalam permainan hula hoop sesuai dengan tujuan pembelajaran (meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak usia (5-6 tahun))					
2.	Kesesuaian materi permainan hula hoop dengan tingkat usia perkembangan anak pada usia dini (5-6 tahun)	4	4	8	4	Sangat Layak
3.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik	4	4	8	4	Sangat Layak
4.	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengembangkan fisik motorik	5	4	9	4.5	Sangat Layak
5.	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak	4	4	8	4	Sangat Layak
6.	Penggunaan gambar dan kualitas gambar gerakan sesuai dengan tingkat usia 5-6 tahun	5	4	9	4.5	Sangat Layak
7.	Melatih kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun	4	5	9	4.5	Sangat Layak
8.	Melatih kemampuan afektif anak usia 5-6 tahun	4	4	8	4	Sangat Layak
9.	Melatih kemampuan psikomotorik anak usia 5-6 tahun	5	5	10	5	Sangat Layak
10.	Pemberian kegiatan pada anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5	5	10	5	Sangat Layak
		<b>Jumlah</b>			30	
		<b>Rata-rata</b>			4,28	Sangat Layak

Sumber: (Hasil pengolahan data)

## 2) Validasi Ahli Permainan

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli permainan.

Hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi dari Ahli Permainan

No	Kriteria Penilaian	Validator		$\Sigma$	Rata-rata	Kategori
		V <sub>2</sub>	V <sub>1</sub>			
1.	Permainan hula hoop mudah dimainkan oleh anak	5	5	10	5	Sangat Layak
2.	Permainan hula hoop dapat meningkatkan kemampuan koordinasi	5	4	9	4.5	Sangat Layak
3.	Permainan hula hoop dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan	5	5	10	5	Sangat Layak
4.	Permainan hula hoop berpengaruh pada fisik motorik anak	5	4	9	4.5	Sangat Layak
5.	Secara kesehatan permainan hula hoop sehat untuk anak usia 5-6 tahun	4	4	8	4	Sangat Layak
6.	Gerakan-gerakan permainan hula hoop tidak cedera anak	4	5	9	4.5	Sangat Layak
7.	Selain perkembangan fisik motorik permainan hula hoop dapat meningkatkan perkembangan aspek kognitif anak	4	5	9	4.5	Sangat Layak
8.	Permainan hula hoop dapat meningkatkan perkembangan aspek afektif anak	5	5	10	5	Sangat Layak
9.	Permainan hula hoop dapat meningkatkan perkembangan aspek psikomotorik	5	5	10	5	Sangat Layak
10.	Gerakan permainan hula hoop sesuai dengan unsur koordinasi dan keseimbangan fisik motorik	4	5	9	4.5	Sangat Layak
		<b>Jumlah</b>			24	
		<b>Rata-rata</b>			4,8	Sangat Layak

Sumber: (Hasil pengolahan data)

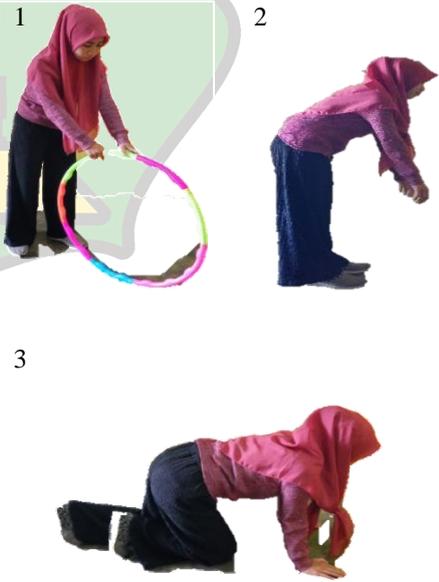
b. Revisi Produk

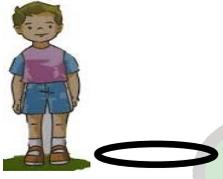
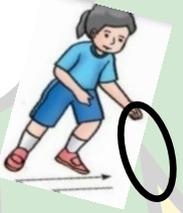
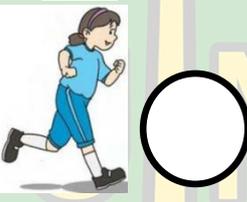
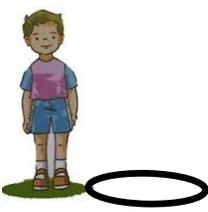
Revisi produk merupakan pengembangan permainan hula hoop dalam unsur koordinasi dan keseimbangan fisik motorik, berdasarkan validasi para ahli. Pada tahap ini dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari validator ahli antara lain:

1) Validasi Ahli Permainan

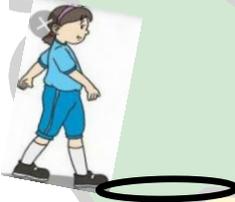
Setelah dilakukan penilain permainan hula hoop yang dilakukan oleh validator ahli permainan didapat saran dari para validator, saran dan masukan dari validator ahli permainan (validator 1) bahwa gerakan yang semula di visualisasikan menggunakan gambar kartun diganti dengan menggunakan gambar manusia agar anak lebih muda memahami gerakan permainan yang akan dilakukan.

Tabel 4.5 Revisi Gerakan koordinasi dan gerakan keseimbangan

1.	Sebelum revisi gerakan koordinasi	Sesudah revisi gerakan koordinasi
		

		<p>4</p> 
<p>2.</p>	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 
<p>3.</p>	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 
<p>4.</p>	<p>1</p>  <p>2</p> 	<p>1</p>  <p>2</p> 

5.		
	Sebelum revisi gerakan keseimbangan	Sesudah revisi gerakan keseimbangan
1.		

		
2.	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 
3.	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p>  <p>4</p> 



Sumber: (Hasil Pengolahan Data)

**4. Implementation (Implementasi)**

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk, peneliti melakukan ujicoba terbatas pada 10 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba permainan hula hoop. Peneliti juga melibatkan guru PAUD Bungong Seulanga Simeulue Timur untuk memberikan penilaian kepada anak saat melakukan permainan hula hoop melalui angket lembar observasi sesuai dengan indikator yang dicapai. Pemberian angket ini bertujuan untuk melihat kepraktisan pembelajaran menggunakan permainan hula hoop. Praktis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran dengan baik, guru dapat melaksanakan kegiatan/aktifitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak. Tahap implementasi terdiri dari ujicoba terbatas yang sudah didesain dan dinilai oleh 1 orang dosen ahli. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Penerapan Angket Observasi Permainan hula hoop pada Anak

No	Indikator	Hasil Indikator yang Dicapai					Presentase %	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	Anak mampu mengenal permainan hula hoop	0	0	1	4	5	88	Sangat Setuju
2.	Anak mampu membedakan gerakan hula hoop	0	0	1	4	5	88	Sangat Setuju
3.	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi	0	0	1	4	4	82	Sangat Setuju
4.	Anak mampu melakukan gerakan keseimbangan	0	0	0	0	1	88	Sangat Setuju
5.	Anak memiliki minat terhadap permainan hula hoop yang dikembangkan.	0	0	2	2	6	82	Sangat Setuju
		<b>Jumlah</b>					428	
		<b>Skor Rata-rata</b>					85%	Sangat Setuju

Sumber: (Hasil pengolahan data)

## **5. *Evaluation* (Evaluasi)**

Setelah diimplementasikan permainan hula hoop di PAUD Bungong Seulanga Simeulue Timur. Selanjutnya peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama di implementasikan permainan hula hoop di PAUD Bungong Seulanga Simeulue Timur dan masukan serta saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna dan memiliki kualitas baik karena memenuhi 2 aspek yaitu layak dan sangat layak.

## **B. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Pengembangan Permainan Hula Hoop**

Penelitian ini menghasilkan suatu permainan pada pembelajaran fisik motorik di PAUD Bungong Seulanga Kecamatan Simeulue Timur. Dalam penelitian ini menggunakan permainan hula hoop pada pembelajaran sehingga anak mampu melakukan gerakan permainan yang dapat meningkatkan fisik motoriknya.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D (*Research & Development*) diawali dengan tahap 1 (*analyze*) yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa permasalahan-permasalahan dalam meningkatkan fisik motorik anak terdapat kesulitan dalam melakukannya kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan masih kurang dan masalah lainnya di sekolah PAUD Bungong

Seulanga Simeulue Timur. Tahap 2 (*design*) setelah dianalisis permasalahan baru mendesain permainan hula hoop. Tahap 3 (*development*) tahap pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh 2 validator masing-masing untuk ahli materi dan ahli permainan. Tahap 4 (*implement*) yaitu melakukan uji coba terbatas pada PAUD Bungong Seulanga Simeulue Timur dengan 10 orang anak. Tahap 5 (*evaluated*) yaitu tersusunlah produk akhir permainan hula hoop yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak di PAUD Bungong Seulanga Simeulue Timur.

## **2. Kelayakan Permainan Hula Hoop**

Permainan ini divalidasi kelayakannya oleh ahli materi dan ahli permainan. Apabila pengembangan permainan dirasa belum layak digunakan para ahli akan memberikan komentar dan saran. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari para validator dijabarkan sebagai berikut:

### **a. Ahli Materi**

Materi dari permainan hula hoop untuk penilaian kelayakan melewati tahap perbaikan atau revisi. Dari penilaian materi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh ahli materi adalah 4,28 sehingga dapat dinyatakan sangat layak digunakan.

### **b. Ahli Permainan**

Penilaian kelayakan pengembangan permainan hula hoop juga melewati tahap perbaikan atau revisi dan ada beberapa saran yang harus diperbaiki. Secara

keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli permainan mencapai 4.8 sehingga dapat dinyatakan bahwa permainan hula hoop sangat layak digunakan.

c. Angket Lembar Observasi Anak

Permainan hula hoop yang telah dikembangkan telah dilakukan uji coba pada anak PAUD Bungong Seulanga dengan jumlah 10 orang anak. Adapun hasil yang diperoleh dari skor rata-rata keseluruhan 85% yang dinilai oleh guru sesuai indikator yang dicapai dengan kategori sangat setuju.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan pembahasan di atas, maka penulisan pengembangan permainan hula hoop ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan hula hoop sangat layak digunakan menurut ahli materi dengan nilai rata-rata 4.28 dengan kategori sangat layak dan menurut ahli permainan dengan nilai rata-rata 4.8 dengan kategori sangat layak.
2. Hasil angket lembar observasi terhadap koordinasi dan keseimbangan anak menunjukkan penerapan permainan hula hoop yang dikembangkan terhadap anak berkualitas yang dibuktikan dengan skor 85% pada kategori sangat setuju.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penulisan dan simpulan diatas, maka saran yang dapat penulis berikan yaitu: dapat menambah wawasan guru-guru PAUD dalam memilih strategi, media, dan permainan yang tepat untuk diterapkan dan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan permainan hula hoop yang bervariasi sangat membantu dan menarik minat anak pada proses pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta anak tidak cepat merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan permainan hula hoop dapat dijadikan sebagai referensi untuk penulis atau peneliti selanjutnya yang

berkaitan dengan fisik motorik kasar anak dengan lebih divariasikan kembali agar lebih menyenangkan bagi anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung:Remaja Rosdakarya
- Achroni Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Javalitera
- Ahmad Izzan Saehudin. (2016). *Hadis Pendidikan*, Bandung: Humainiora
- Aisyah Siti. (2010). *Pembelajaran Terpadu Buku Materi Pokok PGTK*, Jakarta:Universitas Terbuka
- Alim Sumarno. (2012). *Perbedaan Pengembangan dan Pengembangan*, Surabaya:Elearning UNESA
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*, Yogyakarta:Pilar
- Atmaja Budi Sarjana & Bambang T.J.Sunarto. (2010). *Pendidikan Jasmani Melalui Permainan, Olahraga dan Kesehatan*, Jakarta: Teguh Karya
- BambangSujiono, dan Yuliani Nurani Sujiono. (2005). Menu pembelajaran anak usia dini, Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia
- Berg K.O & Dahlia K. (2002). Balance Intervention to Prevent Falls. Generation winter. Vol.26 No.4
- Bukhari. (2000).*Al jami' Al shokih Al Bukhari*, Bairut: Dar Al Kutub Al Ilmiyah, Jilid 3
- Departemen Agama RI.(2014). *Al-Qur'an dan Terjemahannya Al-Ally*, Bandung:Diponegoro

- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. (2007)
- Depdiknas. (2005). *Pedoman dan Modul Pelatihan Kesehatan Olahraga: Bagi Pelatih Dan Olahragawan Pelajar*, Jakarta:Depdiknas
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta:Dikmenum, Depdiknas
- Depdiknas.(2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi TK*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Dewi S.Prawiradilaga. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta:KENCANA
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar-Dasar Kepelatihan*, Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta
- Elfiadi. (2016). *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*, Vol,VII. No.1
- Efri Febriani. (2015). *Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016*, Jurnal Fkip. Uns, Vo. 1 No. 2
- F.P, Huges. (2010). *Children Play, and Development (4<sup>th</sup> edition)*, USA: Sage Publising
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press
- Hidayani Maria, (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Bakiak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7, No.2

- Heri, Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*,  
Majalengka: Referens
- Imam al-Bukhari, *Shahih al-Bukhari* (Beirut: Dar Ibn Katsir\_al-Yamamah,  
(1987), Kitab al-Janaiz, Bab idza aslam al-shabiyyu fa mata hal yushalli  
'alah, Hadis No 1293, Jilid I
- Ismaryanti. (2008). *Tes dan Pengukuran Olahraga*, Solo: Universitas Sebelas  
Maret
- Iskandar Wiryakusumo.(1982).*Kumpulan-Kumpulan Pemikiran dalam  
Pendidikan*,Jakarta: CV. Rajawali
- Jaipaul L.Roopnarine & James E.Johnson. (2011). *Pendidikan Anak Usia  
Dini:Dalam Berbagi Pendekatan*, Jakarta: Kencana
- Kamus Besar Bahasa Indonsia.* (2014). Jakarta:Pusat Bahasa, Departemen  
Pendidikan Nasional Indonsia
- Luthfi Aji Ramdani, (2019). *Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik  
Kasar Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4 (1), 482-490
- M, Ali. (2013). *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*,  
Bandung:CV.Angkasa
- M. Ansori, Moh. Ali.(2014). *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, Jakarta: PT  
Bumi Aksara
- M. Fadillah. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- M.Sajoto. (1990).*Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam  
Olah Raga*, Semarang: Dahara Prize
- Margono. 2010.*Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta)

- Martin, Jamaris. (2013). *Dasar Aktivitas Anak Usia Dini*, Jakarta: Gramedia
- Martuti. (2008). *Mengelola PAUD Dengan Mengelola Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Mayke S, Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Mudhofir. (1999). *Teknologi Intruksional*, Bandung: PT Remaja Rosdakrya
- Mudjito. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar
- Muhammad Muhyi Faruq. (2009). *Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetika Anak dengan Media: hula hoop*, Jakarta: Gramdia Widiasarana Indonesia
- Murray, Miller, Susan E. (1981). An Application To Integration of Fine and Gross Motor Skills of Young Children. *Penceptual and Motor Skills*, Vol 52.No 3
- Mutohir, Toho, Cholik dan Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*, Jakarta: Depdiknas
- N.S, Sukmadinata. (2007). *Metode Pengembangan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakrya

Ni Kadek Lia Ariani, Ni Ketut Suarni, Luh Ayu Tirtayani. (2015). *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kotak Berwarna Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak*, e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 3 No.1

Nilawati Tadjuddin. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandar Lampung: Aura Printing & Publising

Punaji Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

Rohyana Fitriani. (2018). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jurnal Golden Age Hamzanwadi University, Vol. 3, No. 1

Richard Decaprio. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*, Yogyakarta: DIVA Press

Ros Manita. (2021). di Paud Bungong Seulanga

Siti Labiba Kusna.(2017).*Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Dalam Bekerjasama Melalui Permainan hula hoop Kelereng Pada Anak Usia 3-4 Tahun Paud Kelompok Bermain Flamboyant Gerdu Sehati Campurejo*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol 2 No 2

Sri Haryati. (2012).*Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Bidang Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Vol. 37 No.1

Sri Mahesa Putri (2009).*Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Raudhatul Athfal Ummi Desa Tebat Gunung*

*Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*

Sugiyono. (2010). *Meode Penelitian Pendekatan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung:Alfabeta

Sugiyono. 2010.*Metodologi Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung:Alfabeta)

Sujiono. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta Barat:PT Indeks Permata Puri Media

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta:PT, Pustaka Insan Madani

Syamsul Bahri Thaib. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, Jakarta: Kencana

Tampubulon, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, (Jakarta: Erlangga)

Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*

Ujang Rohman.(2019).*Permainan hula hoop: Penggunaan dan Implikasinya bagi Kebugaran Jasmani*, Jurnal Penelitian Pembelajaran, Vol 5 No 2

Veny Iswatiningsyas (2015). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Gobak Sodor*, Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 1 (2)

Wira Indra Satya. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*, Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional

Yuliani, Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta:  
Indeks.



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: 6295/Un.08/FTK/Kp.07.6/10/2020**

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

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : 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
- Mengingat** : 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 Pengangkatan, 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;
- Memperhatikan** : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal 22 Juli 2020
- MEMUTUSKAN**
- PERTAMA** : **Menunjukkan Saudara :**
1. **Dra. Jamaliah Hasballah, M. Ag** **Sebagai Pembimbing Pertama**
2. **Dewi Fitriani, M. Ed** **Sebagai Pembimbing Kedua**
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Rumi Ardianita
- NIM : 160210044
- Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
- Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Hulahop Untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak.
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019.
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT** : 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 : 9 Oktober 2020  
An. Rektor  
Dekan,

  
**Muslim Razali**

**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : Tolong ke Bagian Umum untuk Memperbaiki Tujuan Surat  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
Rumi Ardianita

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RUMI ARDIANITA / 160210044**  
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Darussalam

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengembangan Permainan Hulahop untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 28 Januari 2021  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 28 Juni 2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.



## DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SIMEULUE PAUD BUNGONG SEULANGA

Jln. Sinabang Kec. Simeulue Timur. Kab Simeulue kode pos 23891

### SURAT KETERANGAN NOMOR : 020/1697/2020

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor 6295/Un.08/FTK/Kp.07.06/10/2020 pada tanggal 28 Januari 2021 tentang izin untuk mengumpulkan data menyusun Skripsi di PAUD Bungong Seulanga maka dengan ini menerangkan atas nama :

Nama : Rumi Ardianita  
Nim : 160210044  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : IX  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Alamat : Jl. Lingkar Kampus Rukoh No. 21, Rukoh, Syiah Kuala

Telah mengadakan penelitian dan pengumpulan data di PAUD Bungong Seulanga Simeulue Timur pada tanggal 5 Februari 2021 dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul **“Pengembangan Permainan Hulahop untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak”**.

A R - R A N I R Y



Simeulue Timur, 5 Februari 2021  
Paud Bungong Seulanga

*Ros Manita*  
Ros Manita



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tariyah.ar-raniry.ac.id

---

Nomor : B-973/Un.08/Kp.PIAUD/02/2021  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Validasi Materi Pembelajaran*

Kepada Yth,  
Validator

Rani Puspa Juwita, M. Pd

di-

Banda Aceh

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan validasi materi pembelajaran pada penelitian, Mahasiswi berikut:

Nama : Rumi Ardianita  
NIM : 160210044  
Judul : Pengembangan Permainan *Hulahop* untuk  
Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik  
Motorik Anak  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M. Ed

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 01 Februari 2021  
Ketua Prodi PIAUD

  
Jamaliah Hashallah



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tariyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-974/Un.08/Kp.PIAUD/02/2021  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Validasi Ahli Permainan dan Bermain*

Kepada Yth,  
Validator

Dr. Yeni Marlina, M. Pd

di-

Banda Aceh

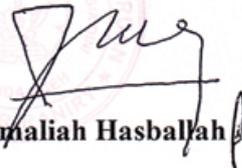
*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan validasi Permainan dan Bermain pembelajaran pada penelitian, Mahasiswa berikut:

Nama : Rumi Ardianita  
NIM : 160210044  
Judul : Pengembangan Permainan *Hulahop* untuk  
Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik  
Motorik Anak  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M. Ed

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 01 Februari 2021  
Ketua Prodi PIAUD

  
Jamaliah Hasballah



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tariyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9752/Un.08/Kp.PIAUD/02/2021  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Validasi Ahli Permainan dan Bermain*

Kepada Yth,  
Validator

Nelly Isnayanti

di-

Banda Aceh

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

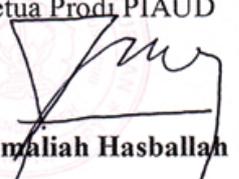
Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan validasi Permainan dan Bermain pembelajaran pada penelitian, Mahasiswi berikut:

Nama : Rumi Ardianita  
NIM : 160210044  
Judul : Pengembangan Permainan *Hulahop* untuk  
Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik  
Motorik Anak  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M. Ed

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 01 Februari 2021

Ketua Prodi PIAUD

  
Jamaliah Hasballah

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penulisan : Pengembangan Permainan Hulahop untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak.  
 Penulis : Rumi Ardianita (160210044)  
 Prodi : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator :

Pekerjaan :

Tempat Tugas :

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap permainan hulahop dengan nilai kriteria sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Layak (STL)
2. Tidak Layak (TL)
3. Kurang Layak (KL)
4. Layak (L)
5. Sangat Layak (SL)

No	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STL	TL	KL	L	SL
1.	Materi yang disajikan dalam permainan hula hoop sesuai dengan tujuan pembelajaran (meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak usia (5-6 tahun)				✓	
2.	Kesesuai materi permainan hula hoop dengan tingkat usia perkembangan anak pada usia dini (5-6 tahun)				✓	
3.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik				✓	
4.	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengembangkan fisik motorik				✓	
5.	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak				✓	
6.	Penggunaan gambar dan kualitas gambar gerakan sesuai dengan tingkatan usia 5-6 tahun				✓	
7.	Melatih kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun					✓
8.	Melatih kemampuan afektif anak usia 5-6 tahun				✓	
9.	Melatih kemampuan psikomotorik anak					✓

	usia 5-6 tahun					
10.	Pemberian kegiatan pada anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				✓	

Kesimpulan Validasi/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan hulahop ini:

- ①. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Saran:



Banda Aceh, 04/02/2021

Validator/Penilai,

*[Handwritten Signature]*  
 (...Rani Purba Juwita, M. Pd.)

## LEMBAR VALIDASI AHLI PERMAINAN HULAHOP

Judul Penulisan : Pengembangan Permainan Hulahop untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak.  
 Penulis : Rumi Ardianita (160210044)  
 Prodi : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator : Dr. Yeni Marlina, M.pd

Pekerjaan : Dosen

Tempat Tugas : Fkip Unsyiah (prodi pjjkr)

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap permainan hulahop dengan nilai kriteria sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Layak (STL)
2. Tidak Layak (TL)
3. Kurang Layak (KL)
4. Layak (L)
5. Sangat Layak (SL)

No	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1 STL	2 TL	3 KL	4 L	5 SL
1.	Permainan hulahop mudah dimainkan oleh anak					✓
2.	Permainan hulahop dapat meningkatkan kemampuan koordinasi				✓	
3.	Permainan hulahop dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan					✓
4.	Permainan hulahop berpengaruh pada fisik motorik anak				✓	
5.	Secara kesehatan permainan hulahop sehat untuk anak usia 5-6 tahun				✓	
6.	Gerakan-gerakan permainan hulahop tidak cedera anak					✓
7.	Selain perkembangan fisik motorik permainan hulahop dapat meningkatkan perkembangan aspek kognitif					✓
8.	Permainan hulahop dapat meningkatkan perkembangan aspek afektif					✓
9.	Permainan hulahop dapat meningkatkan perkembangan aspek psikomotorik					✓
10.	Gerakan permainan hula hoop sesuai dengan unsur koordinasi dan keseimbangan fisik motorik					✓

Kesimpulan Validasi/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

- A. Permainan hulahop ini:
- ① Dapat digunakan tanpa revisi
  2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
  3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
  4. Belum dapat digunakan

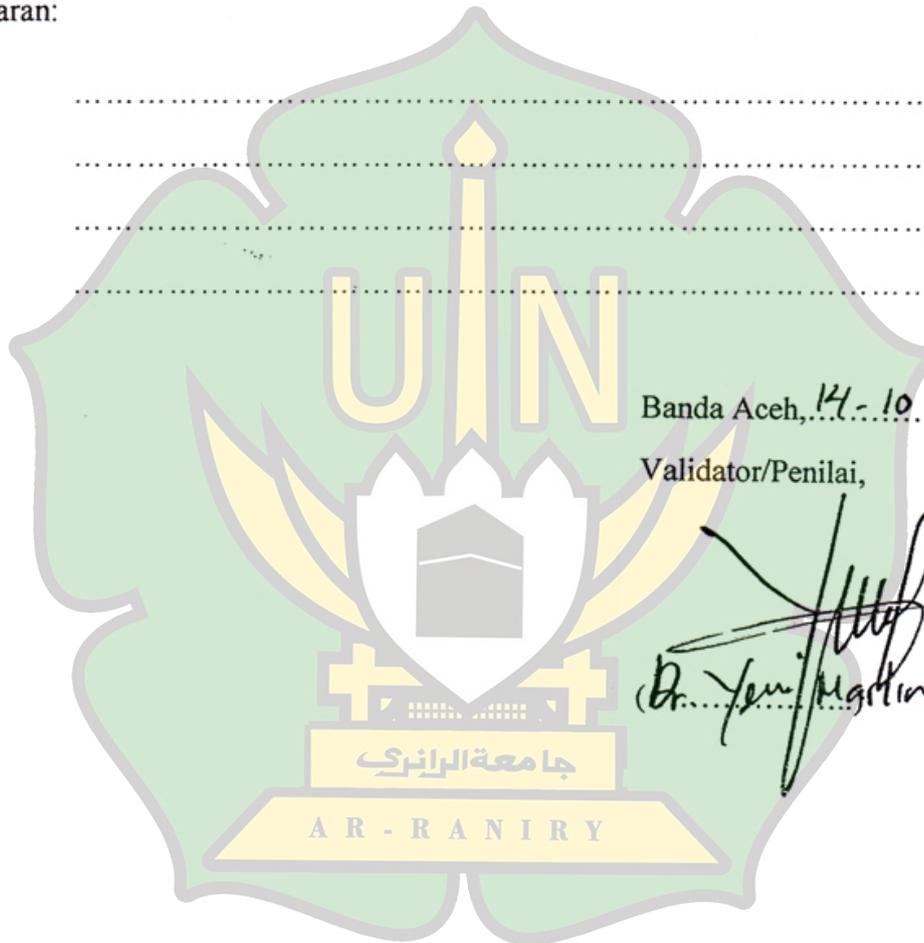
Saran:

.....

.....

.....

.....



Banda Aceh, 14-10-2020

Validator/Penilai,

*[Handwritten Signature]*  
Dr. Yenni Agustina, M. Pd.

## LEMBAR VALIDASI AHLI PERMAINAN HULAHOP

Judul Penulisan : Pengembangan Permainan Hulahop untuk Meningkatkan Koordinasi dan Keseimbangan Fisik Motorik Anak.  
 Penulis : Rumi Ardianita (160210044)  
 Prodi : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator : *Newy Isnayanti*  
 Pekerjaan : *Guru RA*  
 Tempat Tugas : *RA-Fathun Qarib*  
 Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap permainan hulahop dengan nilai kriteria sebagai berikut:

- |                             |                      |
|-----------------------------|----------------------|
| 1. Sangat Tidak Layak (STL) | 4. Layak (L)         |
| 2. Tidak Layak (TL)         | 5. Sangat Layak (SL) |
| 3. Kurang Layak (KL)        |                      |

No	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STL	TL	KL	L	SL
1.	Permainan hulahop mudah dimainkan oleh anak					✓
2.	Permainan hulahop dapat meningkatkan kemampuan koordinasi					✓
3.	Permainan hulahop dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan					✓
4.	Permainan hulahop berpengaruh pada fisik motorik anak					✓
5.	Secara kesehatan permainan hulahop sehat untuk anak usia 5-6 tahun				✓	
6.	Gerakan-gerakan permainan hulahop tidak cedera anak				✓	
7.	Selain perkembangan fisik motorik permainan hulahop dapat meningkatkan perkembangan aspek kognitif				✓	
8.	Permainan hulahop dapat meningkatkan perkembangan aspek afektif				✓	
9.	Permainan hulahop dapat meningkatkan perkembangan aspek psikomotorik					✓
10.	Gerakan permainan hula hoop sesuai dengan unsur koordinasi dan keseimbangan fisik motorik					✓

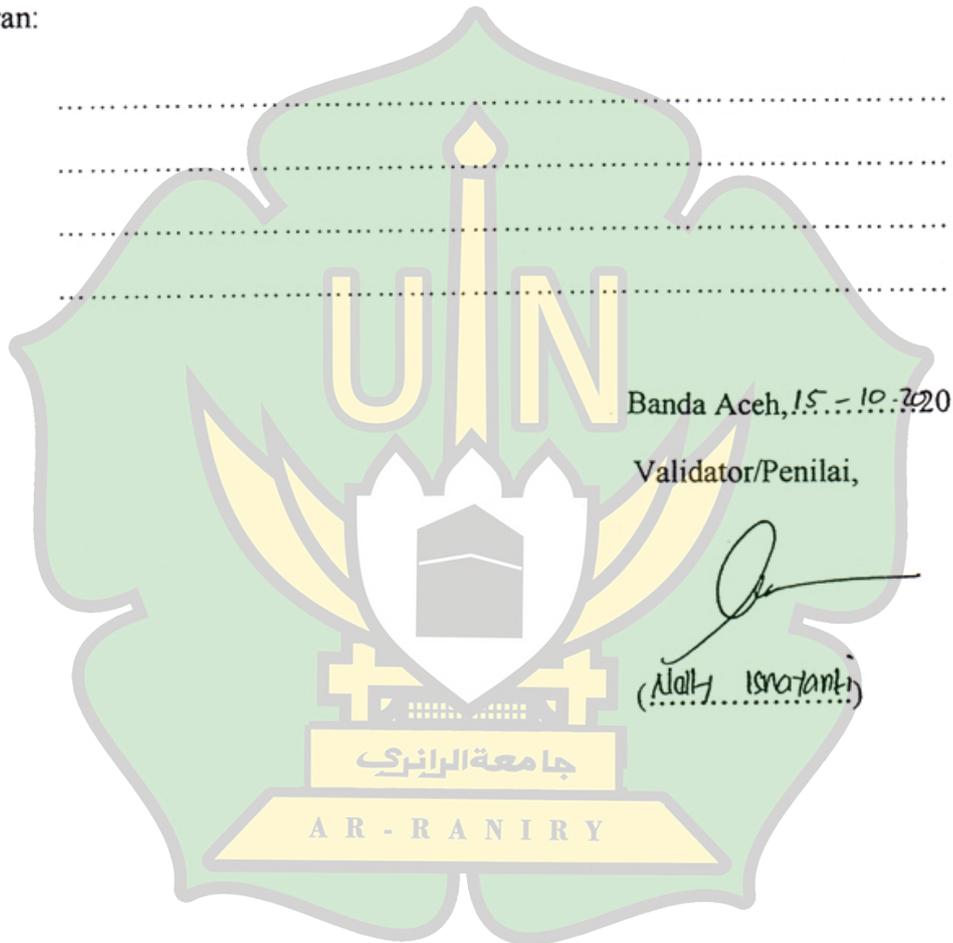
Kesimpulan Validasi/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan hulahop ini:

- ① Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Saran:



Lampiran 7

KALENDER AKADEMIK

<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="7">JULI 2020</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Minggu</td><td></td><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Senin</td><td></td><td></td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Selasa</td><td></td><td>6</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Rabu</td><td></td><td>7</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td>15</td></tr> <tr><td>Kamis</td><td></td><td>8</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jum'at</td><td></td><td>9</td><td>17</td><td>24</td><td>31</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Sabtu</td><td></td><td>10</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	JULI 2020							HBE	Minggu		5	12	19	26			Senin			13	20	27			Selasa		6	14	21	28			Rabu		7	15	22	29		15	Kamis		8	16	23	30			Jum'at		9	17	24	31			Sabtu		10	18	25				<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">AGUSTUS 2020</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>2</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td>31</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td>21</td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	AGUSTUS 2020						HBE		2	9	16	23	30			3	10	17	24	31			4	11	18	25		21		5	12	19	26				6	13	20	27				7	14	21	28			1	8	15	22	29			<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">SEPTEMBER 2020</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>6</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td>26</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	SEPTEMBER 2020						HBE		6	13	20	27				7	14	21	28			1	8	15	22	29		26	2	9	16	23	30			3	10	17	24				4	11	18	25				5	12	19	26				<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">OKTOBER 2020</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>4</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td>25</td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td>31</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	OKTOBER 2020						HBE		4	11	18	25				5	12	19	26				6	13	20	27				7	14	21	28		25	1	8	15	22	29			2	9	16	23	30			3	10	17	24	31			<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">NOVEMBER 2020</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td><td>25</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	NOVEMBER 2020						HBE	1	8	15	22	29			2	9	16	23	30			3	10	17	24				4	11	18	25			25	5	12	19	26				6	13	20	27				7	14	21	28				<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">DESEMBER 2020</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>6</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td>17</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td>31</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	DESEMBER 2020						HBE		6	13	20	27				7	14	21	28			1	8	15	22	29		17	2	9	16	23	30			3	10	17	24	31			4	11	18	25				5	12	19	26			
JULI 2020							HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Minggu		5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Senin			13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Selasa		6	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Rabu		7	15	22	29		15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Kamis		8	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Jum'at		9	17	24	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Sabtu		10	18	25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
AGUSTUS 2020						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	2	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	3	10	17	24	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	4	11	18	25		21																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	6	13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	8	15	22	29																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
SEPTEMBER 2020						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	6	13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	8	15	22	29		26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
2	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3	10	17	24																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
4	11	18	25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
OKTOBER 2020						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	4	11	18	25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	6	13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	7	14	21	28		25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
1	8	15	22	29																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
2	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3	10	17	24	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
NOVEMBER 2020						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
1	8	15	22	29																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
2	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3	10	17	24																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
4	11	18	25			25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
6	13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
DESEMBER 2020						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	6	13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	8	15	22	29		17																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
2	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3	10	17	24	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
4	11	18	25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">JANUARI 2021</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Minggu</td><td>3</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td>31</td><td></td></tr> <tr><td>Senin</td><td>4</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Selasa</td><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Rabu</td><td>6</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td>24</td></tr> <tr><td>Kamis</td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jum'at</td><td>1</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td></tr> <tr><td>Sabtu</td><td>2</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td></tr> </tbody> </table>	JANUARI 2021						HBE	Minggu	3	10	17	24	31		Senin	4	11	18	25			Selasa	5	12	19	26			Rabu	6	13	20	27		24	Kamis	7	14	21	28			Jum'at	1	8	15	22	29		Sabtu	2	9	16	23	30		<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">FEBRUARI 2021</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td></td><td></td><td>23</td></tr> <tr><td>3</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	FEBRUARI 2021						HBE	1	7	14	21	28			2	8	15	22			23	3	9	16	23				4	10	17	24				5	11	18	25				6	12	19	26				7	13	20	27				<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">MARET 2021</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td>26</td></tr> <tr><td>3</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td>31</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	MARET 2021						HBE	1	7	14	21	28			2	8	15	22	29		26	3	9	16	23	30			4	10	17	24	31			5	11	18	25				6	12	19	26				7	13	20	27				<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">APRIL 2021</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>4</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td>19</td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td>31</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	APRIL 2021						HBE		4	11	18	25				5	12	19	26				6	13	20	27		19		7	14	21	28			1	8	15	22	29			2	9	16	23	30			3	10	17	24	31			<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">MEI 2021</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>2</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td>31</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td>14</td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	MEI 2021						HBE		2	9	16	23	30			3	10	17	24	31			4	11	18	25		14		5	12	19	26				6	13	20	27				7	14	21	28			1	8	15	22	29			<table border="1"> <thead> <tr><th colspan="6">JUNI 2021</th><th>HBE</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>6</td><td>13</td><td>20</td><td>27</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>15</td><td>22</td><td>29</td><td></td><td>16</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>16</td><td>23</td><td>30</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>17</td><td>24</td><td>31</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>18</td><td>25</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>19</td><td>26</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	JUNI 2021						HBE		6	13	20	27				7	14	21	28			1	8	15	22	29		16	2	9	16	23	30			3	10	17	24	31			4	11	18	25				5	12	19	26											
JANUARI 2021						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Minggu	3	10	17	24	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Senin	4	11	18	25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Selasa	5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Rabu	6	13	20	27		24																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Kamis	7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Jum'at	1	8	15	22	29																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Sabtu	2	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
FEBRUARI 2021						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
1	7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
2	8	15	22			23																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
3	9	16	23																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
4	10	17	24																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
5	11	18	25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
6	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
7	13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
MARET 2021						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
1	7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
2	8	15	22	29		26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
3	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
4	10	17	24	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
5	11	18	25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
6	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
7	13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
APRIL 2021						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	4	11	18	25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	6	13	20	27		19																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	8	15	22	29																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
2	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3	10	17	24	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
MEI 2021						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	2	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	3	10	17	24	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
	4	11	18	25		14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	6	13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	8	15	22	29																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
JUNI 2021						HBE																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
	6	13	20	27																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	7	14	21	28																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	8	15	22	29		16																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
2	9	16	23	30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
3	10	17	24	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
4	11	18	25																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
5	12	19	26																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										

1 Pertama Sekolah TP 2020/2021	= 13 Juli 2020	19 Hari Raya Nvpe (Tahun Baru Saka)	= 14 Maret 2021
2 Pelaksanaan Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLS)	= 13 - 15 Juli 2020	20 UAMBNBK MTs	= 15 s.d 17 Maret 2021
3 Libur Hari Raya Idul Adha 1441 H	= 30 Juli s.d 3 Agustus 2020	21 Jum'at Agung	= 2 April 2021
4 Peringatan HUT RI	= 17 Agustus 2020	22 Libur Awal Ramadhan 1442 H	= 13 - 17 April 2021
5 Tahun Baru Hijriah 1442 H	= 20-21 Agustus 2020	23 Perkiraan Pembelajaran Ramadhan/Dinul Islam	= 19 April s.d 6 Mei 2021
6 Cuti bersama Tahun Baru Hijriah 1442 H	= 20-21 Agustus 2020	24 Hari Buruh	= 01 Mei 2020
7 Hari Pendidikan Daerah	= 02 September 2020	25 Hari Pendidikan Nasional	= 02 Mei 2021
8 Maulid Nabi Besar Muhammad SAW 1442 H	= 29-30 Oktober 2020	26 Libur Akhir Ramadhan 1442 H	= 7 - 12 Mei 2021
9 Cuti bersama Maulid Nabi Besar Muhammad SAW 1442 H	= 7-12 Desember 2020	27 Hari Raya Idul Fitri 1442 H/2021 M	= 13 - 14 Mei 2021
10 Penilaian Akhir Semester Ganjil	= 7-12 Desember 2020	28 libur Umum Kenaikan Isa Al masih	= 13 Mei 2021
11 Pembagian Rapor Smt Ganjil	= 19 Desember 2020	29 Libur sekitar Hari Raya Idul Fitri 1442 H	= 15 s.d 18 Mei 2021
12 Cuti bersama dan libur hari Natal	= 24-25 Desember 2020	30 Hari Raya Waisak	= 26 Mei 2021
13 Peringatan Tsunami Aceh	= 26 Desember 2020	31 Hari Lahir Pancasila	= 1 Juni 2021
14 Libur Semester Ganjil	= 21 Des 2020-2 Januari 2021	32 Penilaian Akhir Semester Genap	= 07-12 Juni 2021
15 Tahun Baru 2021	= 01 Januari 2021	33 Pembagian Rapor Smt Genap	= 19 Juni 2021
16 Hari Pertama Masuk Sekolah Smt. Genap	= 04 Januari 2021	34 Libur Semester Genap TP. 2020-2021	= 21 Juni s.d. 10 Juli 2021
17 Tahun Baru Imlek	= 12 Februari 2021	35 Cuti bersama Hari Raya Idul Adha 1442 H/2021 M	= 19 - 20 Juli 2021
18 Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW	= 11 Maret 2021	36 PPDB TP. 2021/2022	= 21 - 30 Juni 2021
19 UAMBNBK MA	= 8 - 10 Maret 2021		

Banda Aceh, 19 Mei 2020

Kakanwil Kemenag  
Provinsi Aceh

Drs. H. DJULANDI KASIM, M. Ag  
NIP. 19620726 199103 1 003

Kepala Dinas Pendidikan Aceh

Drs. RACHMAT FITRI HD, MPA  
NIP. 19660502 198702 1 002

## Lampiran 8

### PROGRAM TAHUNAN (PROTA)

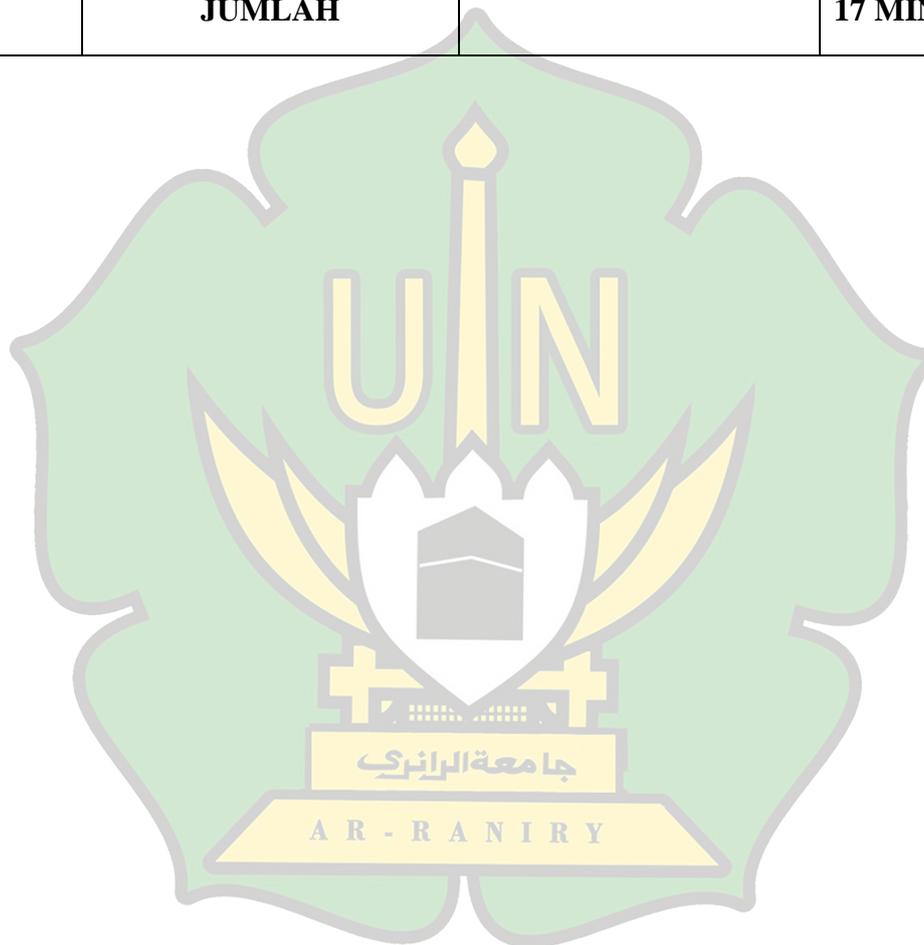
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Semester : 1 (Satu)

Tahun Pelajaran : 2020/2021

No	Tema	Sub Tema	Alokasi
1.	Diri sendiri (3 minggu)	- Tubuhku	1 minggu
		- Identitasku	1 minggu
		- Kesukaanku	1 minggu
2.	Lingkunganku (3 minggu)	- Keluargaku	1 minggu
		- Rumah	1 minggu
		- Sekolah	1 minggu
3.	Kebutuhanku (4 minggu)	- Pakaian	1 minggu
		- Makanan dan minuman	1 minggu
		- Kebersihan dan kesehatan	1 minggu
		- Keamanan	1 minggu
4.	Binatang (4 minggu)	- jenis-jenis binatang	1 minggu
		- makanan binatang	1 minggu
		- tempat hidup binatang	1 minggu

		- bahaya binatang	1 minggu
5.	Tanaman (3 minggu)	- buah-buahan	1 minggu
		- sayur-sayuran	1 minggu
		- tanaman hias	1 minggu
	<b>JUMLAH</b>		<b>17 MINGGU</b>



## Lampiran 9

### PROGRAM SEMESTER (PROSEM)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Semester : 1 (Satu)

Tahun Pelajaran : 2020/2021

No	Kompetensi Dasar	Tema	Subtema	Alokasi
1.	1.1,1.2,3.1,4.1,3.2,4.2 (NAM)	Diri Sendiri	-Tubuhku	1 Minggu
	2.6,2.7,2.8,2.9,2.13 (SOSEM)		-Identitasku	1 Minggu
	2.2,3.5,4.5,3.6,4.6,3.7,4.7, 3.8,4.8,3.9,4.9 (KOGNITIF)		-Kesukaanku	1 Minggu
	3.3,4.3,3.4,4.4 (MOTORIK)			
	3.10,4.10,3.11,4.11,3.12,4. 12 (BAHASA)			
	3.15,4.15 (SENI)			
2.	1.2,3.1,4.1,3.2,4.2 (NAM)	Lingkunganku	-Keluarga	1 Minggu
	2.5,2.6,2.8,2.9,2.10,2.13,4. 13 (SOSEM)		-Rumah	1 Minggu
	2.2,2.3,3.5,4.5,3.6,4.6,3.7, 4.7,3.8,4.8 (KOGNITIF)		-Sekolah	1 Minggu
	3.3,4.3,3.4,4.4 (MOTORIK)			
	3.10,4.10,3.11,4.11,3.12,4. 12 (BAHASA)			
	3.15, 4.15 (SENI)			

3.	1.2,3.1,4.1,3.2,4.2 (NAM)	Kebutuhanku	-Pakaian	1 Minggu
	2.5,2.6,2.7,2.10,2.12,2.13, 4.13 (SOSEM)		-Makanan dan minuman	1 Minggu
	2.2,3.6,4.6,3.7,4.7,3.8,4.8 (KOGNITIF)		-Kebersihan dan kesehatan	1 Minggu
	2.1,3.3,4.3,3.4,4.4 (MOTORIK)		-keamanan	1 Minggu
	3.10,4.10,3.11,4.11,3.12,4.12 (BAHASA)			
	3.15, 4.15 (SENI)			
4.	1.1,1.2,3.1,4.1,3.2,4.2 (NAM)	Binatang	-Jenis-jenis binatang	1 Minggu
	2.5,2.6,2.7,2.9,2.11,2.12,2.13 (SOSEM)		-Makanan binatang	1 Minggu
	2.2,2.3,3.5,4.5,3.6,4.6,3.8, 4.8 (KOGNITIF)		-Tempat hidup binatang	1 Minggu
	2.1,3.3,4.3,3.4,4.4 (MOTORIK)		-Bahaya binatang	1 Minggu
	3.10,4.10,3.11,4.11,3.12,4.12 (BAHASA)			
	3.15, 4.15 (SENI)			
5.	1.1,1.2,3.1,4.1 (NAM)	Tanaman	-Buah-buahan	1 Minggu
	2.7,2.8,2.9,2.10,2.11,2.12, 2.13 (SOSEM)		-Sayur-sayuran	1 Minggu
	2.2,3.6,4.6,3.8,4.8 (KOGNITIF)		-Tanaman hias	1 Minggu
	3.3,4.3,3.4,4.4 (MOTORIK)			

3.10,4.10,3.11,4.11,3.12,4.12 (BAHASA)			
3.15, 4.15 (SENI)			
<b>Alokasi Waktu: 17 Minggu</b>			



## Lampiran 10

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub tema : Diri Sendiri/Tubuhku  
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 tahun  
 Model : Kelompok

**A. Kompetensi Dasar:** 1.1, 1.2, 3.3, 4.3, 4.6, 4.9, 4.10, 4.13. 4.15

**B. Materi Pembelajaran**

- Tubuhku ciptaan Allah swt
- Bernyayi tentang anggota tubuh
- Mengontrol gerakannya saat bermain hulahop
- Dapat memainkan alat permainan hulahop yang diberikan
- Menyebutkan nama-nama anggota tubuh
- Menceritakan pengalamannya saat bermain hulahop
- Senang membantu temannya dan menunggu giliran bermain hulahop

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Untuk membuat anak mengetahui cara-cara bermain hulahop
- Membiasakan anak untuk selalu bersyukur
- Dapat mengembangkan fisik motoriknya dengan menggunakan permainan hulahop
- Dapat menyebutkan nama-nama anggota tubuh dalam memainkan permainan hulahop
- Untuk membiasakan anak menceritakan pengalamannya saat bermain hulahop

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

- Untuk membiasakan anak saling membantu dan menunggu giliran saat bermain hulahop

#### D. Alat dan Bahan

- Hulahop

#### E. Kegiatan

- Kegiatan pembukaan (30 menit)
  - Berdoa sebelum belajar
  - Melafalkan surah-surah pendek
  - Melafalkan hadist senyum
  - Melafalkan do'a kepada orangtua dan dunia akhirat
  - Berdiskusi tentang permainan hulahop
- Kegiatan inti (60 menit)
- Anak dibagi menjadi 3 kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 orang anak
- Setiap anak yang sudah selesai dikegiatan kelompok masing-masing anak akan ditempatkan dikelompok pengaman
- Kelompok A (merangkak memasuki hula hoop)
- Kelompok B (berlari dengan hula hoop)
- Kelompok C (mengambil hula hoop dari depan kebelakang)
- Kelompok pengaman (merangka, berlari dan melompat dengan hulahop)
- **Istirahat makan (15 menit)**
- Kegiatan penutup (30 menit)
  - Menanyakan kepada anak kegiatan apa yang paling disenangi saat bermain hulahop
  - Menyanyikan sebuah lagu tentang anggota tubuh
  - Membaca doa sesudah belajar dan doa-doa penutup pembelajaran

#### F. Penilaian

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terbiasa untuk bersyukur</li> <li>• Anak terbiasa mengucapkan hamdallah</li> </ul>					
Fismot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa mengontrol gerakannya</li> <li>• anak terbiasa melakukan gerakan dalam bermain hulahop</li> <li>• anak dapat merangkak,</li> </ul>					

	berlari dan melompat dengan hulahop					
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak dapat menyebutkan nama anggota tubuh dalam memainkan permainan hulahop</li> <li>• anak dapat menyebutkan gerakan dalam permainan hulahop</li> </ul>					
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa menceritakan pengalaman saat bermain hulahop</li> <li>• anak terbiasa mengucapkan kata “permainan hulahop”</li> </ul>					
Sosem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa membantu dan menunggu giliran saat bermain hulahop</li> <li>• anak senang dalam melakukan permainan hulahop</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa membedakan warna hulahop</li> <li>• anak terbiasa menyanyikan lagu “anggota tubuh”</li> </ul>					

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub tema : Diri Sendiri/Tubuhku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 tahun  
Model : Kelompok

**A. Kompetensi Dasar:** 1.1, 1.2, 3.3, 4.3, 4.6, 4.9, 4.10, 4.13. 4.15

**B. Materi Pembelajaran**

- Tubuhku ciptaan Allah swt
- Bernyayi tentang anggota tubuh
- Mengontrol gerakannya saat bermain hulahop
- Dapat memainkan alat permainan hulahop yang diberikan
- Menyebutkan nama-nama anggota tubuh
- Menceritakan pengalamannya saat bermain hulahop
- Senang membantu temannya dan menunggu giliran bermain hulahop

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Untuk membuat anak mengetahui cara-cara bermain hulahop
- Membiasakan anak untuk selalu bersyukur
- Dapat mengembangkan fisik motoriknya dengan menggunakan permainan hulahop
- Dapat menyebutkan nama-nama anggota tubuh dalam memainkan permainan hulahop
- Untuk membiasakan anak menceritakan pengalamannya saat bermain hulahop
- Untuk membiasakan anak saling membantu dan menunggu giliran saat bermain hulahop.

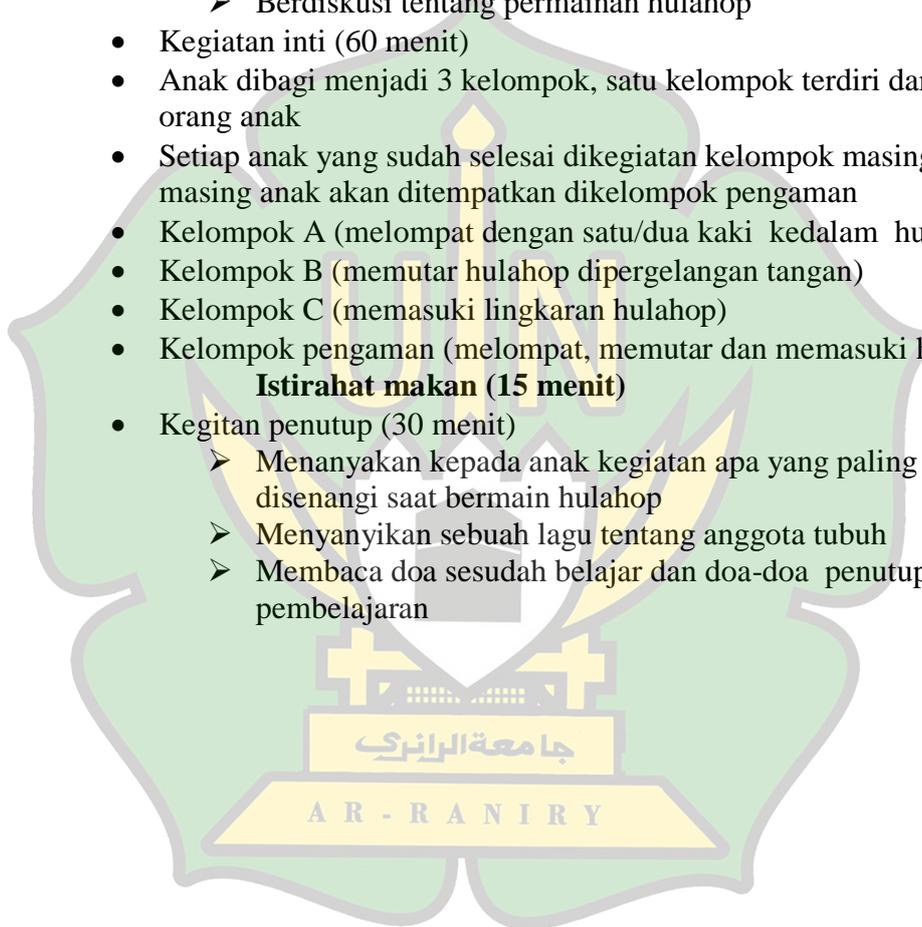
A R - R A N I R Y

#### D. Alat dan Bahan

- Hulahop

#### E. Kegiatan

- Kegiatan pembukaan (30 menit)
  - Berdoa sebelum belajar
  - Melafalkan surah-surah pendek
  - Melafalkan hadist senyum
  - Melafalkan do'a kepada orangtua dan dunia akhirat
  - Berdiskusi tentang permainan hulahop
- Kegiatan inti (60 menit)
- Anak dibagi menjadi 3 kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 orang anak
- Setiap anak yang sudah selesai dikegiatan kelompok masing-masing anak akan ditempatkan dikelompok pengaman
- Kelompok A (melompat dengan satu/dua kaki kedalam hulahop)
- Kelompok B (memutar hulahop dipergelangan tangan)
- Kelompok C (memasuki lingkaran hulahop)
- Kelompok pengaman (melompat, memutar dan memasuki hulahop)
- **Istirahat makan (15 menit)**
- Kegiatan penutup (30 menit)
  - Menanyakan kepada anak kegiatan apa yang paling disenangi saat bermain hulahop
  - Menyanyikan sebuah lagu tentang anggota tubuh
  - Membaca doa sesudah belajar dan doa-doa penutup pembelajaran



## F. Penilaian

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa untuk bersyukur</li> <li>Anak terbiasa mengucapkan hamdallah</li> </ul>					
Fismot	<ul style="list-style-type: none"> <li>anak terbiasa mengontrol gerakannya</li> <li>anak terbiasa melakukan gerakan dalam bermain hulahop</li> <li>anak dapat melompat, memutar, dan memasuki hulahop</li> </ul>					
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>anak dapat menyebutkan nama anggota tubuh dalam memainkan permainan hulahop</li> <li>anak dapat menyebutkan gerakan dalam permainan hulahop</li> </ul>					
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>anak terbiasa menceritakan pengalaman saat bermain hulahop</li> <li>anak terbiasa mengucapkan kata “permainan hulahop”</li> </ul>					
Sosem	<ul style="list-style-type: none"> <li>anak terbiasa membantu dan menunggu giliran saat bermain hulahop</li> <li>anak senang dalam melakukan permainan hulahop</li> </ul>					

Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa membedakan warna hulahop</li> <li>• anak terbiasa menyanyikan lagu “anggota tubuh”</li> </ul>					
------	--	--	--	--	--	--

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub tema : Diri Sendiri/Tubuhku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 tahun  
Model : Kelompok

**A. Kompetensi Dasar:** 1.1, 1.2, 3.3, 4.3, 4.6, 4.9, 4.10, 4.13, 4.15

**B. Materi Pembelajaran**

- Tubuhku ciptaan Allah swt
- Bernyayi tentang anggota tubuh
- Mengontrol gerakkannya saat bermain hulahop
- Dapat memainkan alat permainan hulahop yang diberikan
- Menyebutkan nama-nama anggota tubuh
- Menceritakan pengalamannya saat bermain hulahop
- Senang membantu temannya dan menunggu giliran bermain hulahop

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Untuk membuat anak mengetahui cara-cara bermain hulahop
- Membiasakan anak untuk selalu bersyukur
- Dapat mengembangkan fisik motoriknya dengan menggunakan permainan hulahop
- Dapat menyebutkan nama-nama anggota tubuh dalam memainkan permainan hulahop
- Untuk membiasakan anak menceritakan pengalamannya saat bermain hulahop
- Untuk membiasakan anak saling membantu dan menunggu giliran saat bermain hulahop

**D. Alat dan Bahan**

- Hulahop

**E. Kegiatan**

- Kegiatan pembukaan (30 menit)
  - Berdoa sebelum belajar
  - Melafalkan surah-surah pendek
  - Melafalkan hadist senyum
  - Melafalkan do'a kepada orangtua dan dunia akhirat
  - Berdiskusi tentang permainan hulahop
- Kegiatan inti (60 menit)
- Anak dibagi menjadi 3 kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 orang anak
- Setiap anak yang sudah selesai dikegiatan kelompok masing-masing anak akan ditempatkan dikelompok pengaman
- Kelompok A (menopang badan dalam hulahop)

- Kelompok B (menggoyangkan hulahop)
- Kelompok C (berdiri satu kaki dalam lingkaran hulahop)
- Kelompok pengaman (menopang badan, menggoyangkan, berdiri satu kaki dalam hulahop)

**Istirahat makan (15 menit)**

- Kegiatan penutup (30 menit)
  - Menanyakan kepada anak kegiatan apa yang paling disenangi saat bermain hulahop
  - Menyanyikan sebuah lagu tentang anggota tubuh
  - Membaca doa sesudah belajar dan doa-doa penutup pembelajaran

**F. Penilaian**

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terbiasa untuk bersyukur</li> <li>• Anak terbiasa mengucapkan hamdallah</li> </ul>					
Fismot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa mengontrol gerakannya</li> <li>• anak terbiasa melakukan gerakan dalam bermain hulahop</li> <li>• anak dapat menopang badan, menggoyangkan, berdiri satu kaki dalam hulahop</li> </ul>					
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak dapat menyebutkan nama anggota tubuh dalam memainkan permainan hulahop</li> <li>• anak dapat menyebutkan gerakan dalam bermain hulahop</li> </ul>					

Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa menceritakan pengalaman saat bermain hulahop</li> <li>• anak terbiasa mengucapkan kata “permainan hulahop”</li> </ul>					
Sosem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa membantu dan menunggu giliran saat bermain hulahop</li> <li>• anak senang dalam melakukan permainan hulahop</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa membedakan warna hulahop</li> <li>• anak terbiasa menyanyikan lagu “anggota tubuh”</li> </ul>					

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub tema : Diri Sendiri/Tubuhku  
Kelompok/Usia : B/ 5-6 tahun  
Model : Kelompok

**A. Kompetensi Dasar:** 1.1, 1.2, 3.3, 4.3, 4.6, 4.9, 4.10, 4.13, 4.15

### **B. Materi Pembelajaran**

- Tubuhku ciptaan Allah swt
- Bernyayi tentang anggota tubuh
- Mengontrol gerakannya saat bermain hulahop
- Dapat memainkan alat permainan hulahop yang diberikan
- Menyebutkan nama-nama anggota tubuh
- Menceritakan pengalamannya saat bermain hulahop
- Senang membantu temannya dan menunggu giliran bermain hulahop

### **C. Tujuan Pembelajaran**

- Untuk membuat anak mengetahui cara-cara bermain hulahop
- Membiasakan anak untuk selalu bersyukur
- Dapat mengembangkan fisik motoriknya dengan menggunakan permainan hulahop
- Dapat menyebutkan nama-nama anggota tubuh dalam memainkan permainan hulahop
- Untuk membiasakan anak menceritakan pengalamannya saat bermain hulahop
- Untuk membiasakan anak saling membantu dan menunggu giliran saat bermain hulahop

### **D. Alat dan Bahan**

- Hulahop

### **E. Kegiatan**

- Kegiatan pembukaan (30 menit)
  - Berdoa sebelum belajar
  - Melafalkan surah-surah pendek
  - Melafalkan hadist senyum
  - Melafalkan do'a kepada orangtua dan dunia akhirat
  - Berdiskusi tentang permainan hulahop
- Kegiatan inti (60 menit)
- Anak dibagi menjadi 3 kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 orang anak
- Setiap anak yang sudah selesai dikegiatan kelompok masing-masing anak akan ditempatkan dikelompok pengaman
- Kelompok A (berjalan cepat melewati hulahop)
- Kelompok B (menyentuh hulahop dengan kedua tangan dan kaki)

- Kelompok C (berdiri satu kaki kanan/kiri dalam lingkaran hulahop)
- Kelompok pengaman (mengitari, menyentuh dan berdiri satu kaki dalam hulahop)

**Istirahat makan (15 menit)**

- Kegiatan penutup (30 menit)
  - Menanyakan kepada anak kegiatan apa yang paling disenangi saat bermain hulahop
  - Menyanyikan sebuah lagu tentang anggota tubuh
  - Membaca doa sesudah belajar dan doa-doa penutup pembelajaran

**F. Penilaian**

Program pengembangan	Materi penilaian	BM	MM	BSH	BSB	Ket
NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak terbiasa untuk bersyukur</li> <li>• anak terbiasa mengucapkan hamdallah</li> </ul>					
Fismot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa mengontrol gerakannya</li> <li>• anak terbiasa melakukan gerakan dalam bermain hulahop</li> <li>• anak dapat berjalan cepat, menyentuh, dan berdiri satu kaki dalam hulahop</li> </ul>					
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak dapat menyebutkan nama anggota tubuh dalam memainkan permainan hulahop</li> <li>• anak dapat menyebutkan gerakan dalam permainan hulahop</li> </ul>					

Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa menceritakan pengalaman saat bermain hulahop</li> <li>• anak terbiasa mengucapkan kata “permainan hulahop”</li> </ul>					
Sosem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa membantu dan menunggu giliran saat bermain hulahop</li> <li>• anak senang dalam melakukan permainan hulahop</li> </ul>					
Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak terbiasa membedakan warna hulahop</li> <li>• anak terbiasa menyanyikan lagu “anggota tubuh”</li> </ul>					

Ket:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y