

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI RA
SHOMADIAH 1912 KECAMATAN TANJUNG BALAI
ASAHAN KOTA TANJUNG BALAI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana S-1 PGRA Pada
Program Studi RaudhatulAthfal (RA)*

OLEH:

YUSMIATI SIREGAR
NPM: 1601240051P



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

ABSTRAK

Yusmiati Siregar, 161240051P, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Di RA Shomadiyah 1912 Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai”. Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athafal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali dan petak umpet di RA Shomadiyah 1912 Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali dan petak umpet. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam tiga siklus yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di RA Shomadiyah 1912 dengan obyek anak-anak RA Shomadiyah 1912 yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari anak laki-laki berjumlah 7 orang dan anak perempuan 13 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi bersama guru kelas. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak, meningkat secara bertahap pada kondisi awal sebelum pemberian tindakan hasil rata-rata yang diperoleh pada pra siklus yaitu 20%, sedangkan pada siklus 1 diperoleh hasil akhir rata-rata kemampuan motorik kasar anak sebesar 48,7 % dan pada siklus 2 diperoleh hasil rata-rata 80 %. Pada siklus 3 diperoleh hasil rata-rata kemampuan motorik kasar anak sebesar 87,5 %. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional lompat tali dan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak RA Shomadiyah 1912

Kata Kunci : Motorik Kasar, Permainan Tradisional

ABSTRACT

Yusmiati Siregar, 161240051P, "Efforts to Improve the Ability of Motoric Rough Child Through Traditional Games In RA Shomadiyah 1912 Tanjung Balai Asahan Sub-district of Tanjung Balai City". Study Program Teacher Education Raudhatul Athafal University of Muhammadiyah Sumatera Utara.

The formulation of the problem in this research is the effort to improve the abusive motor skills of children through the traditional jump rope and hide and seek in RA Shomadiyah 1912 Tanjung Balai Asahan Sub-district, Tanjung Balai City. The purpose of this study is to improve the gross motor skills of children through traditional rope jumping games and hide and seek. This research is a Classroom Action Research conducted in three cycles consisting of action planning, action implementation, observation / observation and reflection. This research was conducted in RA Shomadiyah 1912 with children object RA Shomadiyah 1912 which amounted to 20 children consisting of boys amounted to 7 people and 13 girls. Data collection techniques in this study is using observations made by researchers by collaborating with classroom teachers. The results obtained in this study is an increase in gross motor abilities of children. Increased gross motor abilities of children, increased gradually in the initial conditions before giving the action the average results obtained in the pre cycle is 20%, whereas in cycle 1 obtained the average end of the mean gross motor abilities of children at 48.7% and on cycle 2 obtained an average yield of 80%. In the third cycle, the average motor ability of children is 87.5%. Based on the results of this study can be concluded that through the traditional game jump rope and hide and seek can improve the abusive motor abilities of children RA Shomadiyah 1912

Keywords: Rough Motoric, Traditional Games

KATA PENGANTAR



Assalamualikum Wr. Wb

Alhamdulillahirabbilalamin, sagala puji penulis haturkan kepada sang pencipta Alam beserta isinya, Allah SWT yang telah memberikan pertolongan, rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga. sehingga dalam penulisan dan penyusunan Skripsi ini dapat salesai dangan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Adapun judul Skripsi ini yaitu :

“Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional di RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai “

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayahanda tercinta dan ibunda tercinta yang telah membesarkan, mendidik, membimbing penulis dan mengajarkan tentang pentingnya ilmu dalam kehidupan, serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan Proposal ini.
2. Bapak H. Agussani, MAP Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Muhammad Qorib, M.A Selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Widya Masitah, S.Psi, M.Psi Selaku ketua Jurusan Raudhatul Athafal (RA) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu Dra. Nurzannah, M.Ag. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan support dan penghargaan serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
6. Terima kasih kepada keluarga besarku tercinta atas doa dan semangatnya. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam memberikan saran dan dukungan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna tentunya hal ini tidak terlepas dari keterbatasan ilmu pengetahuan, pengalaman dan referensi. Akhir kata penulis mengharapkan semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.

Wasalamualikum Wr.Wb

Medan , 2017

Penulis

(YUSMIATI SIREGAR)

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Cara Pemecahan Masalah	5
E. Hipotesis Tindakan	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. Hakikat Fisik Dan Motorik Anak Usia Dini	9
1. Pengertian Kemampuan Motorik kasar Anak	11
2. Tahap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	12
3. Manfaat Kemampuan Motorik Anak Usia Dini.....	16
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Anak Usia Dini	17
B. Kajian Tentang Permainan Tradisional	20
1. Pengertian Permainan Tradisional	20
2. Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	21
3. Permainan Lompat Tali dan Petak Umpet	22
C. Penelitian Yang Relevan	26

BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Setting Penelitian	29
1. Tempat Penelitian	29
2. Waktu Penelitian.....	29
3. Siklus PTK.....	29
B. Persiapan PTK.....	31
C. Subjek Penelitian	31
D. Sumber Data	31
1. Anak.....	31
2. Guru	32
3. Teman Sejawat.....	32
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.	33
1. Teknik Pengumpulan Data.....	33
2. Alat Pengumpulan Data	34
F. Indikator Kinerja.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	37
H. Prosedur Penelitian.....	37
1. Pra Siklus	37
a. Tahap Perencanaan.....	37
b. Tahap Pelaksanaan	38
c. Tahap Pengamatan.....	38
d. Tahap Refleksi.....	38
2. Siklus 1.....	39
a. Tahap Perencanaan.....	39
b. Tahap Pelaksanaan	39
c. Tahap Pengamatan.....	39
d. Refleksi.....	40
3 Siklus 2.....	40
a. Tahap Perencanaan.....	40
b. Tahap Pelaksanaan	40
c. Tahap Pengamatan.....	41

d. Tahap Refleksi.....	41
I. Personalia Penelitian	41
J. Sistematika Pembahasan	42
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus	44
B. Deskripsi Penelitian Siklus 1	50
C. Deskripsi Penelitian Siklus 2.....	62
D. Deskripsi Penelitian Siklus 3	74
E. Pembahasan Penelitian	84
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 . Jadwal Penelitian	29
Tabel 2. Nama Anak Tahun Ajaran 2017/2018	31
Tabel 3. Data Guru RA Tahun Ajaran 2017/2018	32
Tabel 4. Data Teman Sejawat (Kolaborator) Tahun Ajaran 2017/2018	33
Tabel 5. Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas	34
Tabel 6. Observasi Guru Pada Tahun Pelajaran 2017-2018	36
Tabel 7. Personalia Peneliti.....	42
Tabel 8. Hasil Observasi Pra Siklus	45
Tabel 9. Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan	46
Tabel 10. Hasil Observasi Pra Siklus	49
Tabel 11. Hasil Observasi Siklus 1	56
Tabel 12. Siklus 1	57
Tabel 13. Hasil Observasi Siklus 1	60
Tabel 14. Hasil Observasi Siklus 2	68
Tabel 15. Siklus 2	69
Tabel 16. Hasil Observasi Siklus 2	72
Tabel 17. Hasil Observasi Siklus 3	79
Tabel 18. Siklus 3.....	80
Tabel 19. Hasil Observasi Siklus 3	83

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Pra Siklus	47
Grafik 2 Hasil Observasi Siklus 1	58
Grafik 3 Hasil Observasi Siklus 2	70
Grafik 4 Hasil Observasi Siklus 3	81
Grafik 5. Rata-Rata Hasil Observasi	85

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I, II, dan III
2. Rencana Kegiatan Harian Siklus I, II, dan III
3. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I, II, dan III
4. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I, II, dan III
5. Lembar Refleksi Nilai Siklus I, II, dan III
6. Foto-foto Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang diterapkan sejak anak di dalam kandungan sampai lahir. Jadi anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun yang. Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.¹

Sofia Hartati menyebutkan bahwa: “Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan Kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini menegaskan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan kemampuan dalam aspek fisik, kognitif, sosio- emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut.”²

Menurut ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan kemampuan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-6 tahun di mana anak mengalami pertumbuhan dan kemampuan yang pesat. Anak usia dini disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Hal ini karena semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru pada usia tersebut dan mengalami peningkatan perkembangan sesuai dengan peningkatan usia anak. Selain melalui stimulasi

¹ Sofia Hartati, *Kemampuan Belajar pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2011), h. 20

² *Ibid* h. 20

³ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14

tersebut, hal yang perlu diperhatikan adalah makanan yang bergizi yang seimbang dan intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan kemampuan anak usia dini. Pertumbuhan dan kemampuan anak menyangkut segala aspek yaitu aspek bahasa, aspek fisik (motorik kasar dan motorik halus), aspek sosial emosional, aspek kognitif, dan aspek nilai moral agama. Kelima aspek itu harus berjalan dengan seimbang dan dengan baik. Salah satu aspek yang harus berkembang dengan baik adalah aspek fisik motorik anak usia dini yang merupakan aspek yang penting untuk anak dalam melakukan aktivitas dan mendukung pertumbuhannya.

Bambang Sujiono berpendapat motorik merupakan semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik anak usia dini berhubungan dengan perkembangan motorik anak dan berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Kemampuan motorik anak dapat dilihat dari berbagai gerakan dan permainan yang dilakukan setiap hari. Masa kemampuan motorik anak usia dini terkait erat dengan aktivitas yang dilakukan anak. Anak yang banyak melakukan aktivitas fisik, kemampuan motorik kasarnya akan berkembang dengan baik, pertumbuhan anak juga akan optimal. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar anak yang bekerja, seperti saat anak sedang berjalan, berjijjnit, melompat, dan berlari.⁴

Pada anak usia dini tulang dan otot semakin kuat dan memungkinkan anak untuk melakukan lari serta melompat lebih cepat. Anak usia 4 tahun banyak melakukan jenis gerakan sederhana seperti berjingkrak-jingkrak, melompat dan berlari kesana kemari. Pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Anak usia dini lebih percaya diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu obyek, berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orangtuanya.⁵

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai Guru di RA Shomadiah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan khususnya kelompok A dengan 14 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Kemampuan motorik anak masih belum sesuai harapan ditemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik

⁴ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 1

⁵ John. W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak Children, Edisi 11 Buku 1* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h. 225.

kasar khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak yang terlihat pada kemampuan anak dalam melompat dan baris berbaris.

Ketika dilakukan observasi pada anak Kelompok A yang sedang melakukan kegiatan melompat, kegiatan yang dilakukan yaitu lompat dari ubin satu ke ubin yang di depannya secara horizontal. Ketika anak melakukan kegiatan melompat, masih ditemukan 6 anak atau 42,86% dari 14 anak, kurang baik melakukan lompatan, anak kesulitan untuk melompat dari ubin satu ke satunya, anak dibantu oleh guru. Tumpuan kaki anak yang belum kuat dan anak belum mampu mempertahankan tubuh anak setelah melakukan lompatan. Kemampuan anak melompat seharusnya sudah dikuasai sesuai dengan indicator dapat mengkoordinasikan tubuh untuk dilatih kekuatan dan keseimbangan.

Kondisi halaman RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan motorik kasar secara outdoor, kurang dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan kegiatan motorik kasar di luar, guru lebih banyak melakukan kegiatan motorik kasar di ruang kelas. Anak-anak yang sering melakukan bermain sendiri di luar kelas, guru jarang mengamati aktivitas anak yang berkaitan dengan gerakan anak untuk mengembangkan kekuatan dan keseimbangannya. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan kemampuan motorik ini diperlukan adanya kegiatan yang sesuai.

Unsur yang menunjang kemampuan motorik kasar khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan kurang diperhatikan oleh guru. Upaya yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan komponen fisik motorik kasar untuk kekuatan dan keseimbangan adalah dilakukannya senam bersama pada hari Sabtu rutin setiap minggu, selain itu dalam proses pembelajaran guru mengajak anak melakukan gerakan-gerakan berupa pemanasan, memantulkan bola besar dan bola kecil, serta adanya permainan- permainan.

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan pada saat observasi dan telah dikemukakan di atas, maka dari itu guru sebagai kolaborator dan peneliti melakukan diskusi untuk pemecahan masalah tersebut. Guru dan peneliti menentukan cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan media atau permainan. Kegiatan yang dilakukan untuk

meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya komponen fisik-motorik kekuatan dan keseimbangan anak RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan adalah dengan permainan tradisional lompat tali dan permainan petak umpet.

Permainan tradisional Menurut Sukirman Dharmamulyo adalah merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksud secara tradisi ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaanya.⁶

Dalam penelitian ini permainan tradisional yang digunakan yaitu lompat tali dan petak umpet. Lompat tali diambil sebagai tindakan untuk meningkatkan motorik kasar anak khususnya kekuatan dan keseimbangan dikarenakan lompat tali merupakan kegiatan yang disukai oleh anak dan menyenangkan, kegiatan yang tidak memiliki resiko besar ketika dilakukan. Kegiatan lompat tali akan membuat anak menjadi berani dalam mengambil keputusan dan mencoba hal baru.⁷ Selain itu juga akan dilakukan permainan tradisional petak umpet Permainan petak umpet (*hide and seek*) dikenal di berbagai daerah dengan berbagai nama, permainan tradisional ini merupakan salah satu permainan yang terkenal di antara anak-anak, permainan petak umpet dapat dimainkan sekurang-kurangnya tiga orang anak atau lebih. Permainan petak umpet menuntut keahlian anak untuk bersembunyi, selain itu juga permainan ini juga membutuhkan ketelitian anak yang berperan sebagai "kucing", untuk menemukan teman-temannya.⁸

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional di RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai". Hal ini juga sesuai dengan indikator yang ada dalam kurikulum RA tentang standard

⁶ Sukirman Dharmamulyo, dkk, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), h. 105

⁷ *Ibid* h. 25

⁸ *Ibid* h. 120

pencapaian motorik kasar anak dengan indikator anak dapat mengkoordinasikan gerakan kaki, tangan, dan kepala serta anak mampu melakukan gerakan fisik dengan aturan.⁹

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan dalam melakukan gerakan-gerakan motorik kasar masih sangat rendah.
2. Kurangnya minat anak untuk memainkan permainan tradisional
3. Permainan lompat tali dan petak umpet sudah jarang dimainkan oleh anak
4. Media yang digunakan guru kurang menarik minat anak

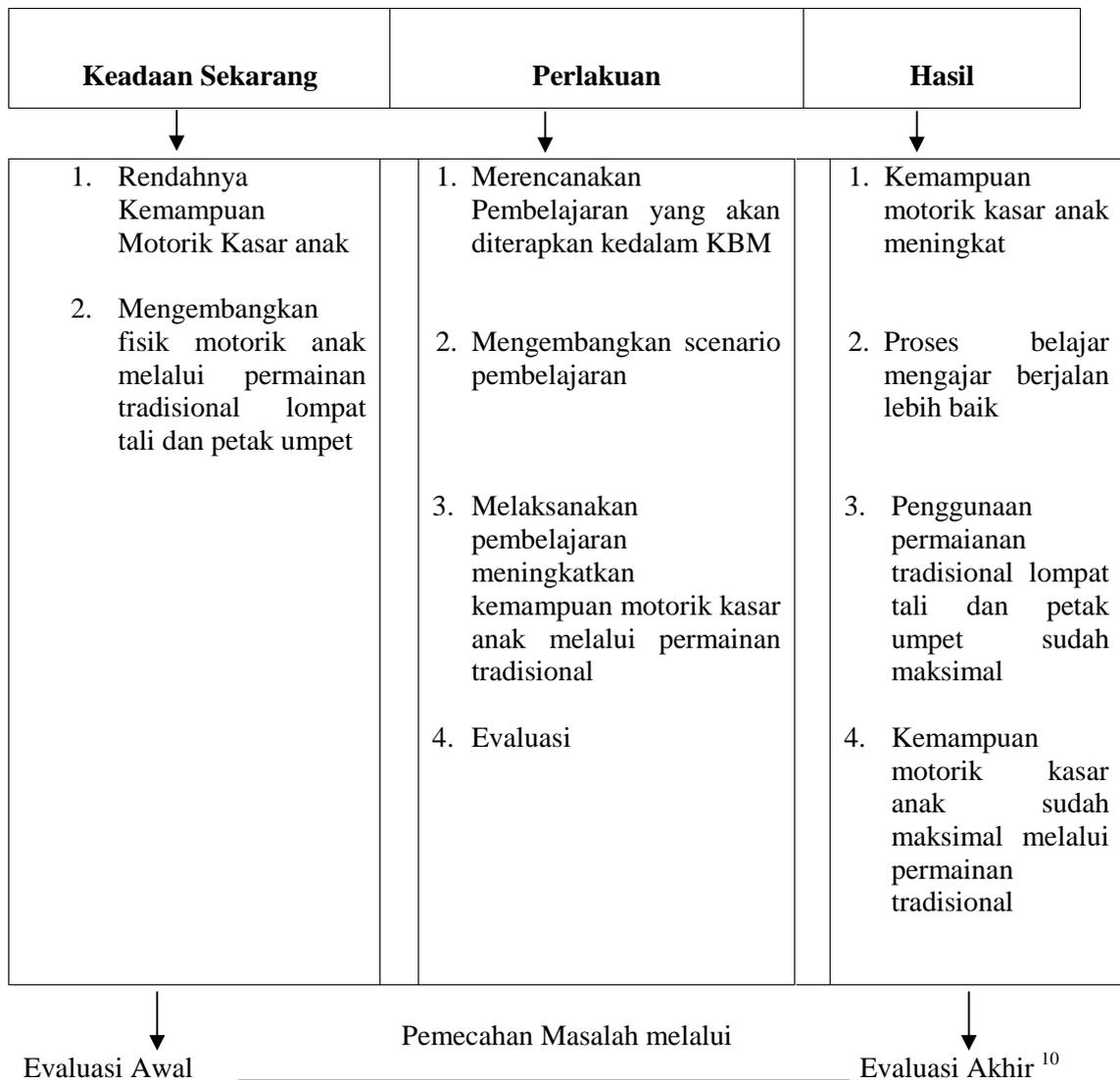
C. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional di RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan ? “

D. Cara Pemecahan Masalah

Kurang efektifnya pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar anak yang dilakukan guru RA Shomadiyah 1912, terlihat dalam proses pembelajaran yang kurang menarik minat anak, anak mudah bosan dan kurangnya motivasi guru sehingga anak kurang memperhatikan guru, oleh karena itu melalui permainan tradisional peneliti mencoba meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di RA Shomadiyah 1912. Adapun kerangka pemecahan masalah adalah sebagai berikut :

⁹ Kementerian Pendidikan Nasional, *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : Depdiknas, 2010), h. 86

Diagram I . Kerangka Pemecahan Masalah**E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan pernyataan dugaan tentang hubungan antar dua variabel atau lebih, sebagai jawaban sementara atas masalah. Hipotesis selalu dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan secara umum maupun khusus variabel yang satu dengan yang lainnya. Karena sifatnya dugaan, maka hipotesis hendaknya mengandung implikasi yang lebih jelas terhadap pengujian hubungan yang dinyatakan. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian

¹⁰ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Rajawali Press, 2011) h. 276

tindakan kelas ini adalah “Melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar Anak RA Shomadiyah 1912 “.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian adalah

1. meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional di RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai.
2. Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritik maupun praktik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak di Raudhatul Athfal (RA), penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembang kajian keilmuan tentang dunia anak RA/TK Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Akademis

Secara Akademis dapat disumbangkan kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA untuk dapat dijadikan referensi di perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional di RA Shomadiyah 1912.

3. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian pada anak RA Shomadiyah 1912 diharapkan secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional.

- b. Bagi guru RA/TK dapat memberikan keterampilan dalam proses pembelajaran dengan penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dapat memperbaiki mutu pembelajaran dimana guru mendapat kesempatan untuk merefleksi kinerjanya sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuannya.
- c. Bagi sekolah memberi bahan masukan kepada badan penyelenggaraan program PAUD, RA/TK pada umumnya, khusus bagi RA Shomadiyah 1912 dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Hakikat Fisik dan Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan aspek fisik anak berkaitan erat dengan aktivitas yang dilakukan anak sehari-hari melalui gerakan-gerakan yang dilakukan anak. Menurut Mansyur, pada anak usia dini pertumbuhan vertikal fisik anak pada umumnya tumbuh lebih menonjol dibanding pertumbuhan horizontal. Keterampilan-keterampilan yang menggunakan otot tangan dan kaki sudah mulai berfungsi. Pertumbuhan fisik anak usia dini adalah pertumbuhan otak dan sistem syaraf. Perkembangan fisik anak usia dini meliputi motorik kasar (*gross motor skills*) dan motorik halus (*fine motor skills*). Perkembangan motorik kasar anak diperlukan untuk menyeimbangkan tubuh, seperti anak-anak yang menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat, dan berlari. Kemampuan anak berlari dan melompat merupakan kemampuan kebanggaan bagi anak, karena anak kesulitan dalam mengkoordinasikan kemampuan otot motoriknya. Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Gerakan-gerakan tersebut meliputi menulis, melipat, merangkai, mengancingkan baju, dan menggunting.¹¹

Sumantri menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terkoordinasi dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terkoordinasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua.¹²

Corbin dalam Sumantri, menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai

¹¹ Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), h. 23

¹² Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta. : Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, 2007), h. 47

aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi.¹³

Peningkatan keterampilan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki. Perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan yang cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota-anggota tubuhnya. Dengan demikian tahap perkembangan motorik anak usia dini selalu mengikuti tahap demi tahap perkembangan yang sesuai dengan usia mereka.¹⁴

Menurut Bambang Sujiono, pengembangan fisik anak usia prasekolah adalah suatu upaya untuk memberikan perlakuan tertentu secara sistematis pada kegiatan yang memperlihatkan interaksi dari kematangan anak dengan lingkungannya. Maka dari itu aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lain. Kemampuan fisik merupakan karakteristik fungsional dari semua organ kekuatan.¹⁵

Kemampuan fisik yang sudah dikembangkan dapat digunakan secara benar dan efisien dalam melakukan suatu gerakan. Anak yang berusia 4 atau 5 tahun pertama pascalahir, anak dapat mengendalikan kegiatan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat berenang dan sebagainya setelah berumur 5 tahun, terjadi kemampuan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat.¹⁶

Jadi dapat disimpulkan hakikat perkembangan fisik motorik bagi anak usia dini terdapat dua jenis kemampuan motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar anak dan kemampuan motorik halus yang melibatkan oto-otot kecil anak. Kemampuan fisik-motorik anak berkembang secara bertahap sesuai dengan usia anak. Semakin banyak stimulasi yang diberikan kepada anak maka perkembangan motorik anak semakin baik.

¹³ *Ibid* h. 48

¹⁴ *Ibid* h. 70

¹⁵ Bambang Sujiono h. 4

¹⁶ Elizabet Hurlock, *Kemampuan Anak Jilid 3* (Jakarta : Erlangga, 2011), .h. 150

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Motorik kasar erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Kemampuan fisik yang baik akan menunjang kemampuan motorik kasar maupun motorik halus anak. Motorik kasar merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar anak baik kaki maupun tangan.

Menurut Santrock motorik kasar (*gross motor skill*) meliputi kegiatan otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan, sementara itu motorik halus meliputi gerakan-gerakan menyesuaikan secara lebih halus seperti ketangkasan jari. Perkembangan motorik saling merupakan perubahan gerakan kemampuan gerak bayi dari lahir sampai dengan dewasa yang melibatkan aspek dan perilaku gerak.¹⁷

Menurut Sumantri motorik kasar merupakan keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan sekelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya.¹⁸ Santrock menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar seperti tangan seseorang untuk bergerak dan berjalan.¹⁹

Sedangkan menurut Bambang Sujiono, gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak gerakan ini memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.²⁰

Selain itu, menurut Samsudin motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup anak TK Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.²¹

- a. Menurut Beaty (dalam Muhammad Fadillah & Lilif Mualifatun Khorida) kemampuan motorik kasar seorang anak dapat dilihat melalui empat aspek, yaitu berjalan atau walking, dengan indikator turun-naik tangga dengan menggunakan kedua kaki, berjaan pada garis lurus dan berdiri dengan satu kaki

¹⁷ John W. Santroc, h. 16

¹⁸ Sumantri h, 271

¹⁹ John W. Santroc, h. 209

²⁰ Bambang Sujiono, h. 5

²¹ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), h. 9

- b. berlari atau running, dengan indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok ke kanan-kiri tanpa kesulitan, dan mampu berhenti dengan mudah
- c. melompat atau jumping, dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang, dan ke samping dan
- d. memanjat atau climbing, dengan indikator memanjat naik-turun tangga dan memanjat pepohonan.²²

Kemampuan motorik kasar anak usia dini melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya. Kemampuan motorik anak usia dini akan lebih berkembang dengan baik apabila anak tidak memiliki gangguan atau masalah pada lingkungannya, baik lingkungan dalam (keluarga) dan lingkungan sekitar (masyarakat), serta tidak terganggu mental anak secara psikologis yang akan mempengaruhi kemampuan motorik anak.²³

Jadi dari uraian diatas dapat disimpulkan, kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah suatu proses yang terjadi pada setiap diri anak yang dilakukan melalui gerakan-gerakan. Gerakan-gerakan tersebut melibatkan otot-otot besar anak yang bekerja, seperti gerakan anak melompat, berlari, berjinjit, berjingkat, dan loncat, serta mengandalkan kematangan tubuh anak yang berkembang secara optimal, dengan demikian motorik kasar anak akan berkembang baik apabila tidak memiliki gangguan dari lingkungannya.

2. Tahap Kemampuan Motorik Anak Usia Dini

Pemahaman tahap kemampuan motorik kasar anak, orang tua perlu untuk mengetahui tahapan kemampuan anak yang sesuai dengan umurnya dan kegiatan motoriknya. Menurut Gallahue dalam Sumantri, tahap kemampuan motorik anak usia dini yaitu:

a. *Reflexive Movement Phase* (Tahap Gerak Refleks)

Tahap gerak refleks merupakan gerakan motorik yang terjadi secara tidak sengaja, yang dikendalikan untuk membentuk gerak dasar pada tahap

²² Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 59

²³ *Ibid*

perkembangan motorik. Melalui gerakan refleks, bayi akan memperoleh informasi tentang lingkungannya, seperti reaksi menyentuh, cahaya, musik, dan perubahan tekanan yang memicu aktivitas tidak sengaja. Gerakan-gerakan yang terjadi secara tidak sadar ini, akan meningkatkan kortikal pada awal bulan kehidupan anak. Anak yang bermain peran akan membantu anak belajar tentang dirinya atau tubuhnya dan dunia luar.²⁴

Tahap gerak refleks ini terjadi pada anak usia 4 bulan 1 tahun. Tahapan ini terbagi menjadi dua kelompok yaitu pertama, *primitive reflexes* (gerakan sederhana), seperti mengumpulkan informasi; mencari makanan; dan tanggap mencegah. Tahap kedua, *postural reflexs* (gerakan posisi tubuh), gerakan ini hampir sama keterampilannya, hanya perilaku ini dilakukan secara sadar atau sengaja tetapi sebenarnya dilakukan dengan sengaja. Gerakan refleks hampir sama dengan uji neuromotor perangkat keseimbangan, lokomotor, dan manipulatif yang digunakan dengan kontrol sadar.²⁵

b. *Rudimentary Movement Phase* (Tahap Gerak Permulaan)

Tahap gerak permulaan yaitu kemampuan gerak dasar bagi bayi yang mewakili bentuk dasar kelahiran yang bergantung pada gerakan dasar. Gerakan dasar ini diperlukan untuk kelangsungan hidup anak. Keterlibatan gerakan keseimbangan hampir sama dengan perolehan kontrol kepala, leher, dan otot batang. Tugas gerak manipulative adalah menyentuh, menggenggam, dan melepaskan, sedangkan gerak lokomotor yaitu merangkak, merayap, dan berjalan. Tahap gerak permulaan dibagi menjadi dua untuk menggambarkan kontrol peningkatan motorik, yaitu Reflexs Inhibition Stage dan Precontrol Stage.²⁶

c. *Fundamental Movement Phase* (Tahap Gerak Dasar)

Kemampuan gerak dasar anak usia dini merupakan hasil perumbuhan dari gerakan motorik pada waktu tertentu yang menggambarkan dimana aktivitas anak terbawa saat anak bereksplorasi dan bereksperimen melalui gerakan tubuh

²⁴ Sumantri h. 104

²⁵ *Ibid*

²⁶ *Ibid*, h.105

mereka. Hal tersebut merupakan waktu dimana anak menemukan bagaimana keberagaman gerak dari gerak stabilitas, lokomotor, dan manipulatif.²⁷

Pemisahan gerak pertama kali dan kemudian menggabungkan dengan gerakan lain. Kemampuan gerak dasar anak adalah anak belajar bagaimana merespon gerak dengan mengontrol motorik dan gerakan kompetitif untuk berbagai macam stimulasi. Tahap gerak dasar tersebut dimiliki oleh anak yang berusia 2-7 tahun, dimana anak yang sudah memasuki usia prasekolah dan anak banyak melakukan aktivitas gerak.²⁸

Harrow dalam Bambang Sujiono menyatakan bahwa tahap kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Gerakan Refleks

Gerakan refleks adalah gerakan atau tindakan manusia yang timbul sebagai reaksi terhadap suatu stimulus tanpa keterlibatan kesadaran. Gerak releks ini terjadi tanpa kemauan diri sendiri dan merupakan gerak dasar dari perilaku manusia yang telah dimiliki sejak lahir dan berkembang hingga dewasa.

b. Gerak Dasar Fundamental

Gerak dasar fundamental merupakan pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks. Gerakan ini terjadi atas dasar gerakan refleks yang berhubungan dengan badannya, merupakan bawaan sejak lahir dan terjadi melalui latihan.

c. Kemampuan Perseptual

Kemampuan perseptual membantu seseorang menafsirkan stimulus secara tepat sehingga ia mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menghasilkan perilaku yang efektif dan efisien.

d. Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah karakteristik fungsional dari semua organ kekuatan. Apabila kemampuan tersebut dikembangkan pada seseorang maka ia

²⁷ *Ibid*

²⁸ *Ibid*

akan mempergunakannya secara benar dan efisien dalam melakukan suatu gerakan.²⁹

Menurut Sumantri, tahap kemampuan motorik anak usia 4-5 tahun adalah anak usia empat tahun mampu melakukan gerakan seperti:

- a. berdiri di atas satu kaki selama 10 detik;
- b. berjalan pada satu garis lurus dengan tumit dan jari kaki tengah sejauh 6 kaki;
- c. berjalan mundur;
- d. lomba lari;
- e. melompat kedepan 10 kali;
- f. melompat ke belakang sekali;
- g. roll/berguling ke depan;
- h. menangkap bola dengan dua tangan yang dilemparkan jarak 2 meter;
- i. melempar bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang berjarak 2 meter.³⁰

Tahap kemampuan anak usia 5 tahun meliputi

- a. berdiri di atas satu kaki yang lainnya selama 10 detik;
- b. berjalan di atas papan keseimbangan ke depan dan kebelakang;
- c. melompat kebelakang dengan dua kaki berturut-turut;
- d. melompat dengan salah satu kaki;
- e. mengambil salah satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola;
- f. melempar bola dengan memutar badan dan melangkah didepan;
- g. mengayun tanpa bantuan;
- h. menangkap dengan mantap, ketika menangkap bola menggunakan dua tangan kemudian menariknya ke belakang.³¹

Sumantri menyatakan bahwa terdapat komponen gerak dasar untuk mengembangkan kemampuan motorik pada anak usia dini yaitu:

- a. Lokomotor merupakan kemampuan untuk bergerak dari suatu tempat ke tempat lain. Seperti anak melakukan jalan, lari, meluncur, dan skipping.
- b. Non Lokomotor merupakan pola gerak yang dilakukan di tempat. Contohnya, anak melakukan gerakan berayun, menarik, menolak, menekuk, memegang suatu benda, dan terakhir.
- c. Manipulatif merupakan gerak yang menggunakan alat, obyek lain yang melibatkan koordinasi tangan mata, koordinasi kaki tangan, koordinasi kaki mata. Contohnya anak melakukan gerakan melempar, menangkap, memukul, dan sebagainya.³²

²⁹ *Ibid*

³⁰ *Ibid* h.131

³¹ *Ibid*

³² *Ibid* h.154

Jadi dapat disimpulkan tahap kemampuan motorik kasar anak usia dini meliputi:

- a. tahap gerak reflek (usia 4 bulan-1 tahun), gerakan yang dilakukan secara tidak sengaja.
- b. tahap gerak permulaan (1-2 tahun), gerakan yang dilakukan oleh anak sejak lahir yang bergantung dengan gerak dasar;
- c. tahap gerak fundamental (2-7 tahun), dimana anak usia sekolah berada pada tahap ini. Gerakan yang dilakukan anak melalui aktivitas-aktivitas fisik melalui eksperimen dan eksplor kegiatan.;
- d. kemampuan perseptual;
- e. kemampuan fisik. tahapan-tahapan ini akan didukung dengan komponen gerak seperti lokomotor, non lokomotor, dan manipulative, serta tahap perkembangan anak yang sesuai usianya akan mendukung kemampuan motorik kasar anak.³³

3. Manfaat Kemampuan Motorik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Kemampuan motorik kasar akan memberikan manfaat yang baik untuk perkembangan fisik anak terutama mengenai otot-otot besarnya. Adapun manfaat kemampuan motorik kasar anak usia dini menurut Hurlock yaitu melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya untuk memperoleh perasaan senang. Contohnya ketika anak memiliki keterampilan memainkan tali, melompat, berlari, dan berjingkat.³⁴

Motorik anak akan beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama kehidupannya, akan menuju ke kondisi yang independent. Anak akan terbangun kepercayaan dirinya karena anak dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Manfaat yang dapat diambil adalah anak mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah yang baru, dan memungkinkan anak untuk bermain atau bergaul dengan teman sebayanya. Anak yang tidak normal dalam motoriknya, anak akan mengalami hambatan untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya. Anak yang memiliki kemampuan motorik sangat penting untuk kemampuan *self concept* atau kepribadian anak.³⁵

³³ *Ibid* h.154

³⁴ Montolulu.dkk, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), h. 31

³⁵ *Ibid*

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Seorang manusia tidak diciptakan langsung menjadi dewasa, ia mengalami berbagai proses pertumbuhan dan perkembangan yang dialaminya, sejak masa konsepsi hingga masa kelahiran yang dilanjutkan perkembangan pada masa bayi, anak-anak, remaja, dan dewasa. Perkembangan fisik ditandai dengan perubahan ukuran organ fisik secara eksternal dan internal. perkembangan secara eksternal meliputi (tangan, kaki, badan) yang semakin membesar, melebar, memanjang, atau semakin tinggi. Sedangkan perkembangan secara internal ditandai dengan makin matangnya system syaraf dan jaringan sel-sel yang makin kompleks, sehingga mampu meningkatkan kapasitas fungsi hormon, kelenjar maupun keterampilan motoriknya.³⁶

Menurut Bambang Sujiono bahwa, ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik, yaitu:³⁷

a. Faktor dari dalam diri.

Arah perkembangan. Konsep dari arah perkembangan itu sendiri bersifat kumulatif dan terarah. Hal ini pertama kali dikemukakan oleh Gessel sebagai penjelasan dari peningkatan koordinasi dan pengendalian motorik (gerak) sebagai fungsi dari berfungsinya sistem syaraf. Melalui observasi, Gessel mencatat bahwa sebuah urutan perkembangan fisik dimulai dari kepala ke kaki (*Cephalocaudal*) dan dari pusat tubuh ke seluruh bagian luarnya (*Proximodistal*).

b. Faktor lingkungan

Beberapa tahun lalu seorang ahli memikirkan dan fokus pada penelitian pengaruh tingkah laku pengasuhan selama masa kecil dan anak usia dini yang berpengaruh pada akibat fungsi anak. karena terjadi perbedaan yang besar terhadap jangka waktu ketergantungan, keberagaman faktor terhadap pengaruh pengasuhan perkembangan yang akan datang. Rumitnya akibat dan pengikat tersebut terjadi diantara orang tua dan anak selama bulan awal dan mengikuti umurnya. Faktor lingkungan ini terdapat dua komponen yaitu pengikat, stimulasi, dan pencabutan.

c. Faktor fisik

Kemampuan motorik tidak berproses bebas. Hal tersebut tidak hanya berdasarkan faktor biologi terhadap pengaruh kondisi lingkungan dan tuntutan fisik. Interaksi keduanya faktor lingkungan dan biologi tentu termodifikasi dari perkembangan motorik selama masa kecil, anak usia dini, remaja, dan dewasa. Umur kelahiran tidak normal, makan tidak teratur, tingkat kesehatan jasmani, dan faktor biomechanical, seperti

³⁶ Agus Dariyo. *Psikologi Perkembangan* (Bandung : PT. Rafika Aditama, 2007) h. 53

³⁷ Bambang Sujiono, h. 16

perubahan psikologi dengan lanjut usia dan pilihan gaya hidup, semua berpengaruh pada proses kehidupan yang panjang pada perkembangan motorik.

Menurut Hurlock terdapat beberapa kondisi yang mempengaruhi dalam kemampuan motorik kasar anak. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi laju perkembangan motorik, yaitu:

- a. Sifat dasar genetic, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan yang mempunyai pengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
- b. Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan, semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
- c. Kondisi pralahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu, lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pascalahir, ketimbang kondisi pralahir yang tidak menyenangkan.
- d. Kelahiran yang sukar khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
- e. Anak yang IQnya tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat ketimbang anak yang IQnya normal atau dibawah normal.
- f. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- g. Karena rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orangtua, maka perkembangan motorik yang pertama cenderung lebih baik ketimbang perkembangan motorik pada waktu lahir berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat pada waktunya.
- h. Cacat fisik seperti kebutaan akan perlambat perkembangan motorik.
- i. Dalam perkembangan motorik, perbedaan jenis kelamin, warna kulit, dan sosial ekonomi lebih banyak disebabkan oleh perbedaan motivasi dan metode pelatihan anak karena perbedaan bawaan.³⁸

Jadi dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik anak usia dini adalah faktor dari dalam dan faktor dari luar. Kemampuan motorik anak usia dini akan dipengaruhi oleh kondisi anak sejak dalam kandungan hingga lahir dan anak mampu melakukan aktivitas-aktivitas motorik sesuai dengan tingkat usia anak. Kesehatan prima, lingkungan sehat dan berolahraga akan meningkatkan kemampuan motorik anak secara optimal.

³⁸ Elizbet Hurlock, h. 154

5. Karakteristik Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun

Sofia Hartati mengemukakan bahwa kemampuan motorik anak usia 4-6 tahun yaitu:³⁹

- a. sudah memiliki gerakan yang bebas dan aman seperti memanjat, berlari, dan menaiki tangga;
- b. memiliki keseimbangan badan misalnya menaiki tangga;
- c. merangkak, merayap, dan menangkap bola;
- d. bergerak sesuai ritmik;
- e. melompat dengan satu kaki;
- f. menendang dan memantulkan bola;
- g. melempar dan menangkap bola;
- h. menirukan binatang;
- i. mengikuti berbagai macam permainan;
- j. menirukan gerakan-gerakan tari; melompat dengan dua kaki dan meloncat dari ketinggian 20-40 cm.

Menurut Riana Mashar karakteristik keterampilan motorik kasar anak usia dini adalah sebagai berikut

- a. Belajar berjalan
- b. Belajar menerima makanan padat
- c. Belajar berbicara
- d. Belajar menguasai buang air besar dan kecil
- e. Belajar tentang perbedaan kelamin
- f. Mencapai kematangan fisik
- g. Terbentuknya konsep-konsep sederhana tentang kenyataan sosial
- h. Belajar mengangosiasikan diri secara emosional dengan orang sekitarnya
- i. Belajar membedakan “benar dan salah”⁴⁰

Bambang Sujiono menyatakan bahwa perkembangan gerak anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Berlari, untuk anak usia 4 tahun kemampuan berlari meningkat dan arahnya lebih teratur, serta sudah memiliki kemampuan mengendalikan diri untuk mengontrol gerakan berlari. Anak usia 5 tahun kemampuan berlari dan kontrol gerakan anak hampir seperti orang dewasa. Anak dapat menggabungkan gerakan berlari dengan gerakan lain.
- b. Melompat. Anak usia 4 tahun kemampuan melompat meningkat dalam jarak, anak dapat melompat lebih jauh dan tinggi. Anak dapat melompat dari ketinggian kurang dari 60-70 cm dengan kedua kaki mendarat secara bersamaan. Akan tetapi dalam program

³⁹ Sofia Hartati, h. 20

⁴⁰ Riana Mashar. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya* (Jakarta : Kencana, 2011), h. 26

pengembangannya anak usia 4 tahun dapat melompat tali dengan satu kaki secara bergantian dengan ketinggian 20 cm. Anak dapat melompat 4-6 kaki dan sejauh 25 cm. Anak usia 5 tahun dapat menggabungkan lompat dengan gerakan lain.

- c. Melempar. Anak usia 4-5 tahun dapat melempar dengan jarak lebih jauh dibandingkan sebelumnya dan dengan cara yang benar dengan melangkahkan kaki ke depan sambil melempar.
- d. Menangkap. Anak usia 4-5 tahun dapat menangkap bola besar dan kemudian menangkap bola kecil menggunakan telapak tangan.
- e. Naik turun tangga. Anak usia 4-5 tahun dapat menaiki dan menuruni tangga dengan kaki bergantian dengan sedikit bantuan dari orang dewasa.⁴¹

Jadi dapat disimpulkan karakteristik anak usia 4-6 tahun adalah anak sudah mampu melakukan aktivitas-aktivitas yang bebas seperti memanjat, berlari dan menaiki sepeda roda tiga. Anak juga sudah mampu melakukan gerakan yang menguji keseimbangan badan mereka seperti menaiki tangga dan berjingkat. Selain itu anak usia 4-6 tahun mampu melakukan koordinasi gerak tangan seperti berlari, melompat, melempar dan menangkap bola, serta naik turun tangga.

B. Kajian Tentang Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Sukirman Dharmamulyo berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksud secara tradisi ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaanya.⁴²

Sukirman Dharmamulyo mengungkapkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- a. Melatih sikap mandiri
- b. Berani mengambil keputusan
- c. Penuh tanggung jawab
- d. Jujur
- e. Sikap dikontrol oleh lawan
- f. Kerja sama

⁴¹ Bambag Sujiono, h 16

⁴² Sukirman Dharmamulyo, dkk, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), h. 105

- g. Saling membantu dan menjaga
- h. Membela kepentingan kelompok
- i. Berjiwa demokratis
- j. Patuh terhadap peraturan
- k. Penuh perhitungan
- l. Ketepatan berfikir dan bertindak
- m. Tidak cengeng
- n. Berani
- o. Bertindak sopan
- p. Bertindak luwes.⁴³

Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang sifatnya bertanding (games) dan ada pula yang bersifat untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi. Permainan-permainan itu ada yang berlaku khusus untuk anak laki-laki, ada yang berlaku khusus bagi anak perempuan. Kemudian ada pula permainan yang berlaku untuk keduanya, sesuai dengan corak dari permainan itu sendiri. Pengelompokan jenis permainan yang bersifat games ada yang single satu lawan satu, ada yang satu lawan kelompok, ada yang kelompok lawan kelompok, ada yang per-orangan dalam satu kelompok ada pula yang dilakuka bersama dalam satu kelompok⁴⁴.

Jika diamati dari kegiatan yang dilakukan anak permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan, menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gera tubuh, menirukan alam lingkungan, memadukan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya.⁴⁵

6. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Indonesia yang kaya akan beragam kebudayaan dan alamnya tentu menyimpan keunikan tersendiri dibanding dengan negara lain. Salah satunya ialah tentang macam-macam permainan tradisional yang pernah ada. Banyak permainan tradisional dari daerah jawa barat, jawa timur, sunda dan sumatera yang pernah populer, tetapi kini sayangnya hanya menjadi kenangan dan jarang sekali

⁴³ *Ibid*

⁴⁴ Rahmawati. *Permainan Tradisional*. (Lembang : PT. Cahaya Ilmu 2009) h. 45

⁴⁵ *Ibid*

dimainkan oleh anak-anak. Contoh permainan tradisional yang paling sering kita mainkan dulu adalah lompat tali, petak umpet, kelerang, layangan dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis permainan tradisional antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Permainan Tradisional Lompat Tali
- b. Permainan Tradisional Petak Umpet
- c. Permainan Tradisional Gundu atau Kelereng
- d. Permainan Tradisional Egrang
- e. Permainan Tradisional Benteng Sodor atau Gobak Sodor
- f. Permainan Tradisional Boi-boia
- g. Permainan Tradisional Congkak
- h. Permainan Tradisional Gasing
- i. Permainan Tradisional Layangan
- j. Dan Lain-lain⁴⁶

3. Permainan Lompat Tali dan Petak Umpet

a. Permainan Lompat Tali

Melompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.⁴⁷

Pola melompat dengan dua kaki yang diterima sebagian besar yaitu lompat ke atas atau ke bawah atau melompat tinggi dengan cara berdiri. Dalam melompat keatas tubuh didorong keatas dan ke luar. Sementara itu melompat dengan satu kaki memiliki fase sama yaitu tahap persiapan, tahap lepas landas dan tahap pendaratan. Adapun tahapan melompat yaitu:

- 1) Tahap persiapan merupakan tahap persiapan dibutuhkan untuk mempersiapkan tubuh untuk bergerak: contoh gerakan yang membungkuk atau melebarkan pinggul, lutut, dan pergelangan kaki dan ayunan kearah belakang dari lengan.
- 2) Tahap lepas landas, tahap ini sangat berpengaruh penting. Sudut yang paling efektif adalah 45 derajat. Sebagai pengalaman pelompat yang baik

⁴⁶ *Ibid* h. 50

⁴⁷ Rahmawati. *Permainan Tradisional* (Lembang : PT. Cahaya Ilmu, 2009) h. 33

menggunakan sudut lepas landas lebih kecil daripada yang digunakan pelompat yang buruk.

- 3) Tahap pendaratan, ketika akan mendarat pada kaki yang kaku ini akan membuat pendaratan terasa tegang dan kaku. Perbedaannya pelompat yang belum berpengalaman perlahan-lahan melenturkan pinggang, lutut dan pergelangan kaki secara berangsur-angsur untuk lompatan.⁴⁸

Kegiatan melompat dapat dilakukan dengan tumpuan satu kaki berganti-ganti, umpuan dua kaki, melompati rintangan, melompat dengan variasi ketinggian berbeda, jarak bervariasi. Kegiatan melompat ini akan mengembangkan koordinasi dan kekuatan kaki. Bentuk gerakan dasar melompat akan memberi pengalaman anak untuk mengetahui bagaimana cara melompat, jatuh atau mendarat yang benar.⁴⁹

Menurut Bambang Sujiono terdapat beberapa bentuk gerakan melompat, meliputi:

- 1) Lompat sambil berjingkat-jingkat dengan kaki kiri dan kanan secara bergantian;
- 2) Lompat meraih sesuatu benda/dinding di atas;
- 3) Lompat tali tanpa awalan dan dengan awalan;
- 4) Lompat melewati teman yang merangkak; dan
- 5) lompat-lompat ditempat dengan menggunakan berbagai macam variasi, misalnya mengangkat kedua kaki lurus ke depan, mengenakan lutut kedada, membuka kedua kaki ke samping.⁵⁰

Anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun. Pada usia ini potensi anak akan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Potensi anak akan berkembang ketika anak melakukan banyak aktivitas yaitu melalui bermain. Dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang dengan maksimal.⁵¹

Bermain dengan melakukan permainan akan membuat anak bereksplorasi dan berkreaitivitas sesuai keinginan dan imajinasinya. Menurut Bruner dalam Samsudin bermain memungkinkan anak untuk berkesplorasi terhadap

⁴⁸ Rahmawati, h. 56

⁴⁹ *Ibid*

⁵⁰ Bambang Sujiono, h. 17

⁵¹ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak* (Jakarta: Litera, 2008), h.

kemungkinan yang ada, karena situasi bermain akan membuat anak terlindung dari akibat yang akan diderita kalau hal itu dilakukan sehari-hari.⁵²

Permainan yang sesuai untuk anak usia dini adalah permainan yang memiliki karakteristik sesuai dengan anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Permainan bagi anak usia dini sebaiknya yang aman tidak membahayakan anak secara fisik maupun motorik dan permainan dapat dilaksanakan dengan sendiri atau berkelompok. Menurut Hurlock dalam Samsudin, bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian.⁵³

Lompat merupakan gerakan yang dapat dilakukan menggunakan satu kaki atau dua kaki. Gerakan melompat dapat divariasikan dengan menggunakan rintangan atau jarak sesuai dengan kemampuan anak. Tahap melompat yaitu tahap persiapan, lepas landas, dan pendaratan. Gerakan melompat dapat dilakukan dengan variasi ketinggian yang berbeda dan jarak variasi.⁵⁴

b. Permainan Tradisional Petak Umpet

Permainan petak umpet (*hide and seek*) dikenal di berbagai daerah dengan berbagai nama, permainan tradisional ini merupakan salah satu permainan yang terkenal di antara anak-anak, permainan petak umpet dapat dimainkan sekurang-kurangnya tiga orang anak atau lebih. Permainan petak umpet menuntut keahlian anak untuk bersembunyi, selain itu juga permainan ini juga membutuhkan ketelitian anak yang berperan sebagai "kucing", untuk menemukan teman-temannya.⁵⁵

Selain menyenangkan permainan petak umpet ini juga memberikan manfaat bagi anak-anak, manfaat permainan petak umpet ini adalah:

- 1) Anak menjadi lebih aktif

⁵² *Ibid*

⁵³ *Ibid*

⁵⁴ *Ibid* h.17

⁵⁵ Kurniati, *Permainan Tradisional Indonesia* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), h.

Permainan petak umpet bisa membantu anak untuk menjadi lebih aktif. Anak yang aktif bergerak akan mengalami perkembangan yang signifikan dari pada anak yang banyak diam. Dalam permainan ini anak berlari dan bersembunyi sehingga secara langsung anak sudah melakukan olahraga.⁵⁶

2) Anak bisa belajar bersosialisasi

Bersosialisasi tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, anak kecil pun sudah harus melakukan hal tersebut untuk membiasakannya sampai ia dewasa. Permainan ini dilakukan dengan cara bersama-sama tanpa memandang ras atau latar belakang keluarga. Semua anak-anak akan terlibat aktif dalam permainan tersebut.⁵⁷

3) Belajar berhitung

Permainan ini tidak hanya baik bagi pertumbuhan fisik anak-anak, tetapi juga berbagai perkembangan kecerdasan anak. Anak-anak akan berlatih menghitung dalam permainan ini. Anak-anak yang bermain dibagi menjadi 2 peran yaitu berperan sebagai pencari dan yang akan dicari. Saat anak mendapatkan kesempatan menjadi pencari, tentu dia akan menyebutkan hitungan untuk memberikan kesempatan kepada yang bersembunyi.⁵⁸

4) Membuat anak mejadi kreatif

Permainan petak umpet akan memberikan pelajaran bagi anak untuk bisa mengasah otaknya dimana anak harus lebih kreatif mendapatkan tempat persembunyian yang berbeda dengan teman lainnya. Pada kondisi ini anak akan dituntut untuk berfikir cepat agar bisa menemukan tempat yang kira-kira akan sulit ditemukan.⁵⁹

5) Melatih anak patuh pada aturan

Untuk melatih anak agar bisa taat pada berbagai aturan, baik aturan dari lingkungan terkecil seperti keluarga, aturan sekolah, lingkungan masyarakat bahkan sampai lingkungan besar seperti aturan negara, anak harus didik sejak dini. Belajar mendisiplinkan anak tidak harus lewat pendidikan formal atau kata-

⁵⁶ *Ibid*

⁵⁷ *Ibid*

⁵⁸ *Ibid* h. 13

⁵⁹ *Ibid*

kata dari anda, tetapi bisa dilakukan dari permainan. Dalam permainan ini anak akan bermain bersama dengan mematuhi peraturan yang telah dibuat bersama. Setiap anak harus bisa mematuhi dan melaksanakan semua ketentuan yang telah dirumuskan dan disepakati. Jika aturan yang telah dibuat dipatuhi bersama, permainan akan berjalan dengan lancar dan menyenangkan.⁶⁰

6) Belajar berdiskusi anak satu masalah

Permainan yang dilakukan secara bersama-sama tentu perlu kesepakatan bersama pula untuk melakukan hal tersebut. Dalam permainan ini semua pemain harus bisa membuat, menyetujui dan melaksanakan aturan dalam permainannya. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi perselisihan yang akan berujung pada pertengkaran.⁶¹

7) Melatih sportivitas anak

Dalam permainan ini, pemain yang kalah dan menang harus bisa menerima dan melakukan tugasnya masing-masing. Anak-anak akan belajar bagaimana menerima kekalahan dengan tetap menikmati permainan tersebut.⁶²

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Vita Naurina (2012) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag pada Kelompok A di RA Nurul Amaliyah”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan loncat galaksi dan lari zigzag dapat melatih kekuatan otot-otot kaki, melatih keseimbangan anak, melatih konsentrasi. Sementara itu lari zigzag akan meningkatkan kelincahan gerak anak. Penelitian ini direncanakan menggunakan dua Siklus dan dalam kenyataan pelaksanaan sesuai dengan yang direncanakan sampai dua Siklus, karena sudah dinyatakan berhasil.⁶³

⁶⁰ *Ibid*

⁶¹ *Ibid*

⁶² *Ibid*

⁶³ Vita Naurina, *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag pada Kelompok A RA Nurul Amaliyah Patumbak Kab. Deli Serdang*. (Medan : Uinsu, 2012)

Penelitian yang dilakukan oleh Sainah (2011) "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memantulkan Bola Kelompok B TK Amanah Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang." Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui permainan memantulkan bola, kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Amanah Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang dapat ditingkatkan. Sebelum tindakan kemampuan motorik kasar anak berada dalam keadaan tidak baik yaitu 21.17% atau 5 anak, meningkat pada siklus I sebesar 26.66% menjadi 47.83% dan meningkat pada siklus II sebesar 36.95% menjadi 84.78% pada kemampuan anak memantulkan bola dengan posisi di tempat. Sedangkan kemampuan memantulkan bola dengan berjalan sebelum tindakan kemampuan anak berada dalam keadaan tidak baik yaitu 13.04% atau 3 anak, meningkat pada siklus I ada 10 anak atau 43.47% dan meningkat pada siklus II ada 19 anak atau 80.44% sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebagian besar berada pada keadaan berkembang sesuai dengan harapan indikator dari total populasi 23 anak.⁶⁴

Hesti Wijayanti (2014) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar tangkap Bola Besar Kelompok B TK Al-Hidayah Desa Patumbak Kampung Kab. Deli Serdang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak-anak Kelompok B RA Al-Hidayah Desa Patumbak Kampung Kab. Deli Serdang. Peningkatan dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan, pada kondisi awal keseimbangan anak sebesar 12%, kekuatan 6% dan kelentukan 18%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi keseimbangan 53%, kekuatan 53% dan kelentukan 53%. Pada tindakan siklus II keseimbangan anak telah mencapai 94%, kekuatan 94% dan kelentukan 100%. Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian membuktikan bahwa melalui bermain lempar tangkap bola besar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.⁶⁵

⁶⁴ Sainah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memantulkan Bola Kelompok B TK Amanah Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang.* (Medan : Uinsu, 2011)

⁶⁵ Hesti Wijayanti, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar tangkap Bola Besar Kelompok B RA Al-Hidayah Desa Patumbak Kampung Kab. Deli Serdang.* (Medan : Uinsu, 2014)

Sedangkan penelitian yang penulis lakukan berjudul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional di RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek dan objek yang diteliti, subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah anak-anak RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai, sedangkan objek yang diteliti berkaitan dengan meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun ajaran 2017/2018 yang dimulai pada Bulan Agustus 2017 sampai dengan Bulan Oktober 2017, yang diawali survei awal, penyusunan instrumen, kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan proses pelaporan.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Agustus 2017				September 2017				Oktober 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal												
2	Bimbingan Proposal												
3	Perbaikan Proposal												
4	Seminar Proposal												
5	Penelitian Pra Siklus												
6	Siklus I												
7	Siklus II												
8	Siklus III												
9	Analisis Data												
10	Pelaporan												
11	Persetujuan												

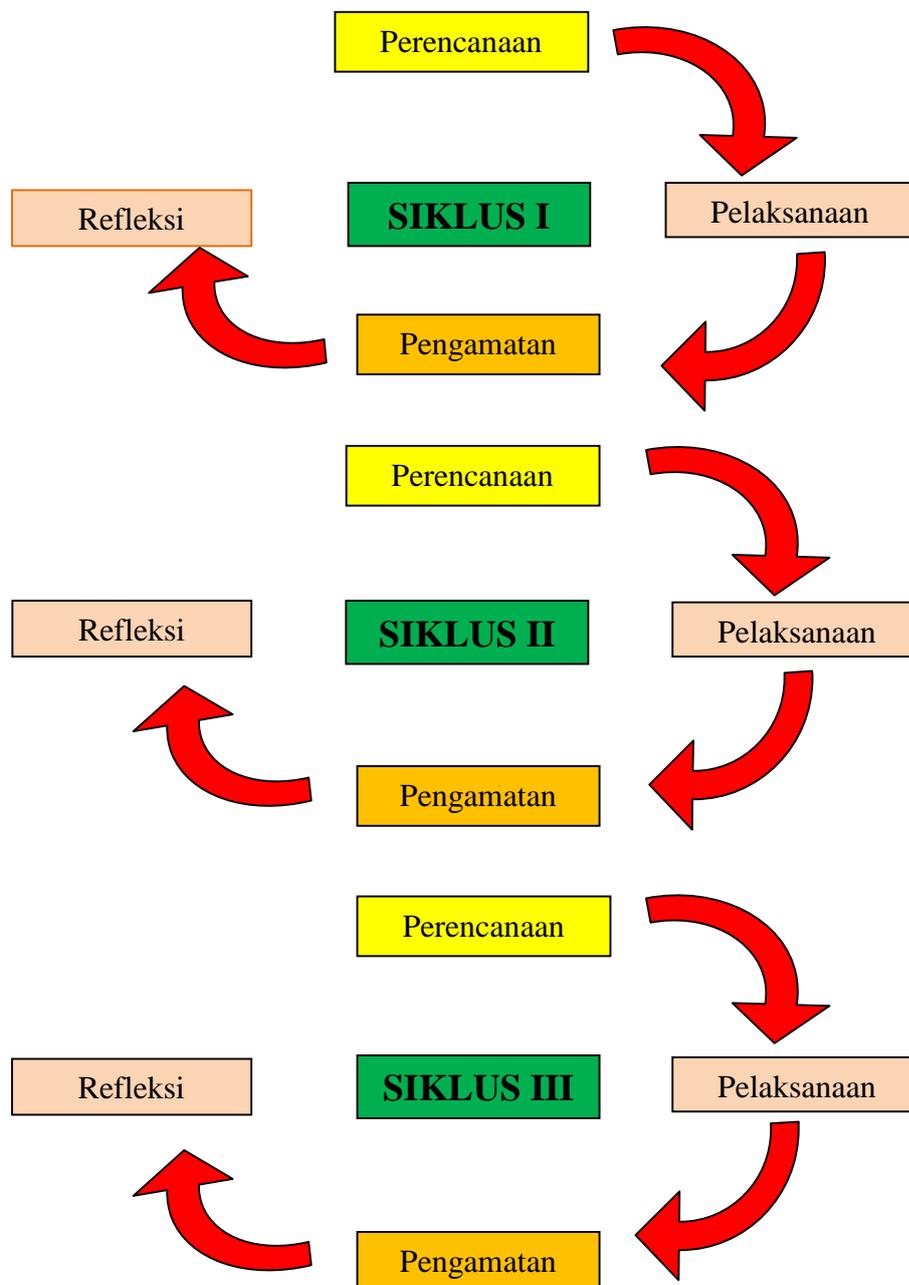
3. Siklus PTK

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dengan dua siklus untuk melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan melalui

permainan tradisional sesuai tema yang telah disediakan oleh pihak sekolah sebagai media kegiatan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun kerangka siklus PTK adalah sebagai berikut :⁶⁶

Diagram 2 : Kerangka Siklus PTK

ALUR PELAKSANAAN KEGIATAN



⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), h. 16

B. Persiapan PTK

Sebelum melaksanakan PTK dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu berupa skenario perbaikan, rencana kegiatan satu siklus, RKH dan penguasaan materi, menyediakan media dan sumber belajar, metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, penggunaan waktu dan penilaian.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak RA Shomadiyah 1912 Kec. Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai yang terdiri dari 20 anak dengan komposisi 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.

D. Sumber Data

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Data Anak

Anak didik atau peserta didik sebagai objek penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktifitas anak dalam proses pembelajaran. Adapun data anak adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Nama Anak RA Shomadiyah 1912 T.A. 2017/2018

No	Nama	Jenis Kelamin
(1)	(2)	(3)
1	Helmi Wicaksono	Laki-laki
2	Agi Nathasya	Perempuan
3	Andara Asifa	Perempuan
4	Astrid Larasati	Perempuan
5	Sakti Perwira	Laki-laki
6	Mohamad Adrian	Laki-laki
7	Muhamad Hafiz	Laki-laki
8	Irma Annisa	Perempuan

(1)	(2)	(3)
9	Juanita Limbong	Perempuan
10	Juliansyah Rizki	Laki-laki
11	Karunia Nurensa	Perempuan
12	Maulida Fitri	Perempuan
13	Dwi Lestari	Perempuan
14	Intan Dinny	Perempuan
15	Indira Saraswati	Perempuan
16	Indriani Yunitasari	Perempuan
17	Muhamad Luthfi	Laki-laki
18	Nur 'Inayati	Perempuan
19	Ratih Wulansari	Perempuan
20	Raihan Faisya	Laki-laki

2. Data Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan dan implementasi kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. Adapun table data guru adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Data Guru RA Shomadiyah 1912 Tahun ajaran 2017/2018

No	Nama	Alamat
1.	Yusmiati Siregar	Jl. Besar Bagan Asahan Tanjung Balai Asahan, Kota Tanjung Balai

3. Teman Sejawat / Kolaborator

Teman sejawat atau kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk implementasi PTK secara komprehensif, baik dari anak maupun dari guru. Adapun data Kolaborator adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Data Teman Sejawat (Kolaborator) Tahun ajaran 2017/2018

No	Nama	Alamat
1	Yusnaini Panjaitan	Jl. Besar Bagan Asahan Tanjung Balai Asahan, Kota Tanjung Balai
2	Kartini	Jl. Besar Bagan Asahan Tanjung Balai Asahan, Kota Tanjung Balai

E. Teknik dan Alat pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah: observasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto yaitu observasi partisipasi lengkap yang artinya dalam melakukan pengumpulan data, peneliti terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran yang dilakukan sumber data Observasi atau pengamatan dilaksanakan pada saat:

- 1) Sebelum ada tindakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak.
- 2) Pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan yang bertujuan untuk mengetahui perubahan-perubahan kemampuan anak.
- 3) Pada saat terakhir proses pembelajaran dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah beberapa proses tindakan pembelajaran.⁶⁷

b. Unjuk Kerja

Penilaian Unjuk Kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penilaian digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik mampu meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional.

⁶⁷*Ibid* h. 107

17	Muhamad Luthfi																
18	Nur 'Inayati																
19	Ratih Wulansari																
20	Raihan Faisya																

Keterangan : **BM** = **Belum Muncul**
MM = **Mulai Muncul**
BSH = **Berkembang Sesuai Harapan**
BSB = **Berkembang Sangat**

b. Hasil Kerja

Tes adalah buah pikir anak yang dituangkan dalam bentuk karya nyata dapat berupa pekerjaan tangan, karya seni atau tampilan anak. Dalam hasil kerja anak ini yang dinilai adalah kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional.

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM dikelas. Indikator kinerja penelitian ini adalah tingkat keberhasilan meningkatkan motorik kasar anak mencapai 85 % dengan tingkat BSH dan BSB.

Sedangkan indikator kinerja guru diukur berdasarkan tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan proses belajar meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dengan tingkat B (Baik) dan SB (Sangat Baik).

Adapun tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional, yang akan dilihat indikator kinerjanya adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan perkembangan anak.

Maka yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru

Dalam melakukan pembelajaran keberhasilan guru diukur dengan menggunakan lembar indikator kinerja sebagai berikut :

Tabel 6 : Observasi Guru Pada Tahun Pelajaran 2017-2018

No	Kegiatan yang diamati	Indikator	KB	C	B	SB
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rencana kegiatan • Membuat media/alat peraga yang akan digunakan • Mengadakan kegiatan awal, inti dan penutup • Pengaturan waktu • Pengaturan Kelas • Menyiapkan alat penilaian • Melakukan kegiatan pembelajaran meningkatkan motorik kasar anak 				
2	Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian rencana dengan tindakan • Penampilan Guru • Cara guru memotivasi anak • Minat anak untuk melakukan kegiatan • Hasil karya anak • Penilaian yang dilakukan guru 				
3	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil pembelajaran apakah sudah baik atau belum • Bernyanyi lagu anak, • Membaca doa • Salam pulang 				

Keterangan :

SB	: Sangat Baik	Bobot Nilai 4
B	: Baik	Bobot Nilai 3
C	: Cukup	Bobot Nilai 2
KB	: Kurang Baik	Bobot Nilai 1

G. Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang akan dianalisis berupa data lembar observasi aktivitas anak saat kegiatan meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional. Untuk mengetahui ketuntasan belajar data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana menurut Suharsimi Arikunto dengan rumus sebagai berikut:⁶⁸

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal⁶⁹

H. Prosedur Penelitian

1. Pra Siklus

Sesuai dengan penjelasan diatas yaitu penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), oleh sebab itu penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang merupakan siklus. Dua siklus yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus. Dalam setiap siklus memiliki beberapa tahap, yaitu :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Hal-hal yang harus diperhatikan ditahap ini adalah :

- 1) Membuat Skenario Perbaikan
- 2) Membuat Rencana Kegiatan satu siklus untuk siklus 1
- 3) Membuat Rencana Kegiatan harian (RKH)
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran
- 5) Mempersiapkan lembar kerja anak

⁶⁸Arikunto h. 208

⁶⁹*Ibid*

- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Dalam Konteks Tindakan Kelas, aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Memiliki pengetahuan tentang kondisi anak
- 2) Menjelaskan kepada anak didik tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 3) Melakukan pengamatan dan penilaian.
- 4) Memberi motivasi kepada anak didik.
- 5) Memberikan hadiah atau reward kepada anak didik.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Observasi dilakukan di RA Shomadiah 1912 pada saat kegiatan berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan adalah :

- 1) Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses kegiatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- 2) Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung
- 3) Memberikan penilaian terhadap kemampuan anak melakukan gerakan yang menguji keseimbangan badan
- 4) Memberikan penilaian terhadap kemampuan anak melakukan koordinasi gerakan tangan dan kaki dengan baik

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melakukan analisis, maka terakhir yang harus dilakukan adalah refleksi terhadap hasil pengamatan dan observasi dari pelaksanaan kegiatan. Refleksi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui media dan metode yang digunakan sudah tepat atau harus ada perbaikan.

Selain itu juga agar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang peneliti hadapi serta kelebihan-kelebihan yang menjadi kekuatan peneliti pada saat melaksanakan penelitian tersebut.⁷⁰

2. Siklus 1

Seperti halnya kegiatan pra siklus, siklus pertama pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada pra siklus. Kegiatan yang dilakukan adalah :

- 1) Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 2
- 2) Membuat skenario perbaikan
- 3) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 4) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak.
- 6) Evaluasi

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, berdasarkan rencana kegiatan hasil refleksi pada siklus pertama sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini
- 2) Guru menjelaskan tentang permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- 3) Guru mengalokasikan waktu yang tepat dalam menyelesaikan kegiatan.
- 4) Anak mendengarkan penjelasan dari guru
- 5) Guru memberikan penghargaan atau hadiah pada kelompok/anak yang mampu menyelesaikan dengan baik.
- 6) Guru memberikan motivasi agar anak mampu melakukan kegiatan.

⁷⁰ Kusuma Wijaya, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : PT Index, 2011), h.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti dan teman sejawat (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melaksanakan kegiatan siklus 1 peneliti melakukan refleksi bahwa masih perlu adanya perbaikan maka guru memutuskan untuk melakukan siklus 2. Pelaksanaan siklus 2 ini dilakukan setelah melihat instrument penilaian terhadap anak.

3. Siklus 2

Siklus kedua merupakan putaran ketiga dari kegiatan dengan tahapan yang sama seperti pada pra siklus dan siklus pertama. Tahap siklus 2 sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana kegiatan berdasarkan pada refleksi pada siklus kedua.

- 1) Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 3
- 2) Membuat skenario perbaikan
- 3) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 4) Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak
- 6) Evaluasi

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Guru mempersiapkan kegiatan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan hal-hal lain yang berhubungan dengan meningkatkan motorik kasar anak.

- 1) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini
- 2) Guru menjelaskan tentang permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- 3) Guru mengalokasikan waktu yang tepat dalam menyelesaikan kegiatan.
- 4) Anak mendengarkan penjelasan dari guru

5) Guru memberikan penghargaan atau hadiah pada kelompok/anak yang mampu menyelesaikan dengan baik.

6) Guru memberikan motivasi agar anak mampu melakukan kegiatan.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti bersama dengan teman sejawat (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan aktivitas kegiatan media dan hal-hal lain yang berhubungan dengan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap siklus kedua dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional di RA Shomadiyah 1912. Setelah melaksanakan siklus kedua ini peneliti membuat kesimpulan dan memutuskan apakah akan melakukan penelitian selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari instrument penilaian terhadap anak.⁷¹

1. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang terlibat dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut :

⁷¹ *Ibid* h. 114

Tabel 7 : Personalia Peneliti

No	Nama	Tugas	Waktu
1	Guru Peneliti (Pelaksana) Yusmiati Siregar (Guru Peneliti)	1.Pelaksanaan PTK 2.Pengumpul Data 3. Analisis Data 4.Pengambil Kesimpulan (hasil PTK)	24 Jam
2	(Kepala Sekolah) Yusnaini Panjaitan	Penilai 2	24 Jam
3	(Guru Kelas) Kartini	Penilai 1	24 Jam

J. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan dalam penulisan skripsi, maka peneliti membagi skripsi menjadi beberapa bagian, dari bab dan dibagi lagi atas beberapa sub-sub bagian. Pada Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, cara pemecahan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Bab II Kerangka teoretis terdiri atas hakikat fisik dan motorik anak usia dini, pengertian kemampuan motorik kasar, tahapan kemampuan motorik kasar anak usia dini, manfaat kemampuan motorik kasar anak usia dini, kajian tentang permainan tradisional, pengertian permainan tradisional, jenis-jenis permainan tradisional, permainan lompat tali dan petak umpet, serta penelitian yang relevan.

Bab III Metode Penelitian terdiri atas setting penelitian, waktu penelitian, siklus PTK, persiapan PTK, subjek penelitian, sumber data, teknik dan alat pengumpulan data, indikator kinerja, teknik analisis data, prosedur penelitian, personalia penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan terdiri atas deskripsi pra siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, deskripsi penelitian siklus I yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, Deskripsi penelitian siklus 2 yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran terdiri atas kesimpulan hasil penelitian, saran terdiri dari saran untuk guru, saran untuk anak, saran untuk lembaga pendidikan, serta saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Siklus

Permainan tradisional adalah salah satu permainan yang melibatkan dua anak, sisi kanan dan sisi kiri dari congkak itu sendiri. Permainan ini melatih anak bersabar karena mengikuti gilirannya secara bergantian. Satu persatu congkak dimasukkan ke dalam lubang congkak hingga akhirnya anak berhenti ketika lubang yang diisinya tidak ada biji lagi, selanjutnya bergantian pada teman lainnya. Permainan ini dapat membantu anak membangun motorik kasarnya, agar terwujud tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru dikelompok B RA RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai bahwa motorik kasar anak kurang terkontrol baik dalam belajar maupun dalam lingkungan kelas dan lingkungan bermain. Sejumlah anak sering menyendiri, makan sendiri, main sendiri, dan berharap ibunya hadir di kelas manakah pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu sikap anak yang masih sulit mengalah, suka menangis, berkelahi, mengejek, ingin menang sendiri, suka mengambil milik temannya, mentertawakan teman yang jatuh, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada pra siklus dapat peneliti paparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 8
Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama Siswa	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas				Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan				Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik				Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Helmi Wicaksono																
2	Agi Nathasya																
3	Andara Asifa																
4	Astrid Larasati																
5	Sakti Perwira																
6	Mohamad Adrian																
7	Muhamad Hafiz																
8	Irma Annisa																
9	Juanita Limbong																
10	Juliansyah Rizki																
11	Karunia Nurensa																
12	Maulida Fitri																
13	Dwi Lestari																
14	Intan Dinny																
15	Indira Saraswati																
16	Indriani Yunitasari																
17	Muhamad Luthfi																
18	Nur 'Inayati																
19	Ratih Wulansari																
20	Raihan Faisya																

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 9
Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BM	MM	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas	8	8	1	3	4
		40 %	40 %	5 %	15 %	20 %
2.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan	8	8	2	2	4
		40 %	40 %	10 %	10 %	20 %
3	Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik	9	7	2	2	4
		45%	35 %	10 %	10 %	20 %
4	Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang	8	8	1	3	4
		40 %	40 %	5 %	15 %	20 %

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

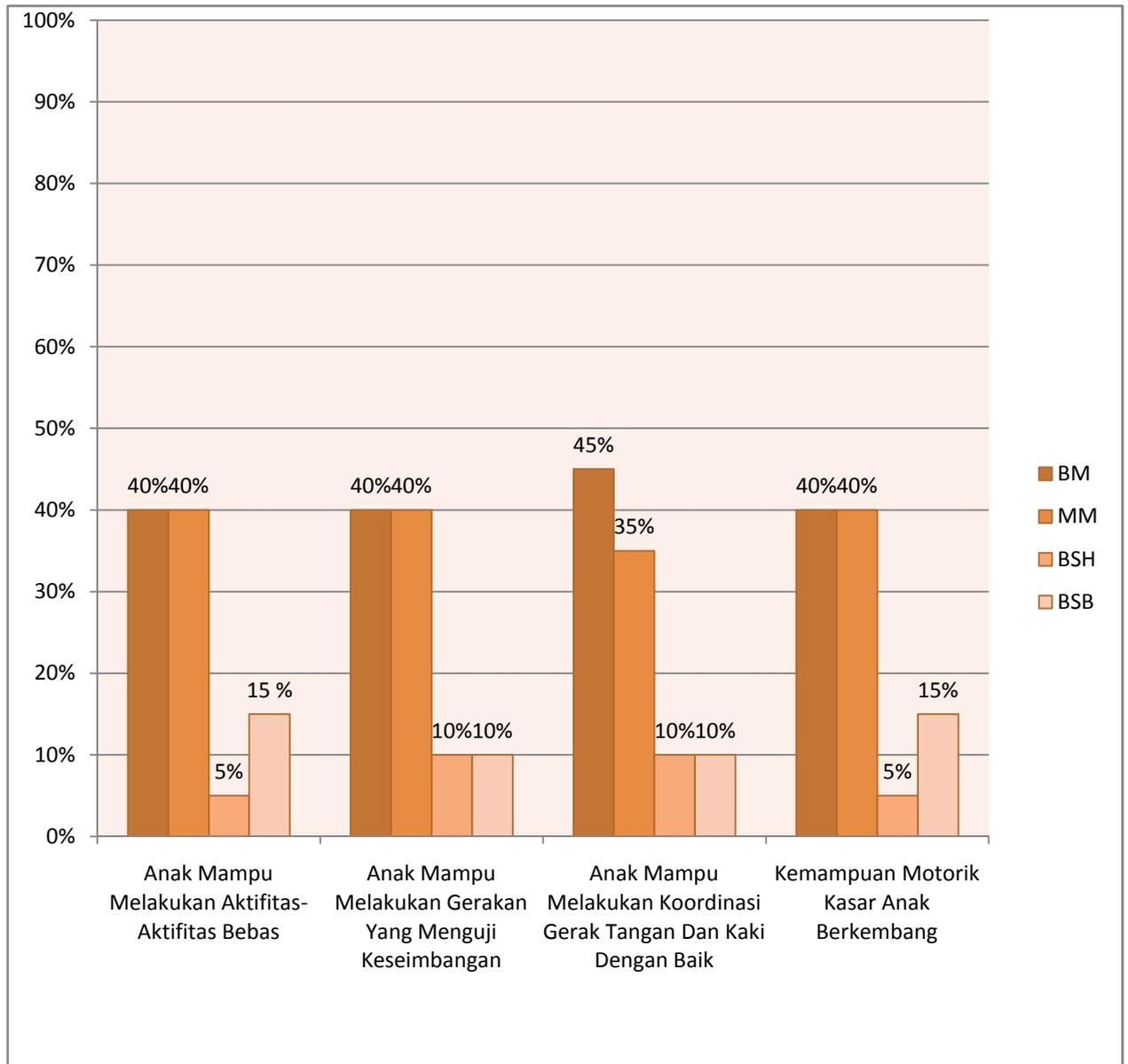
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 1 Observasi Pra Siklus



Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan motorik kasar anak di RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai tersebut, bahwa

1. Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas, ada 8 anak belum berkembang atau 40%, 8 anak mulai berkembang atau 40%, hanya 1 orang anak yang berkembang sesuai harapan atau 5 %, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 15%
2. Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan, yang belum berkembang ada 8 anak atau 40%, mulai berkembang ada 8 anak atau 40%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 10%, berkembang sangat baik ada 2 anak atau 10%
3. Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik, yang belum berkembang sebanyak 9 anak atau 45%, mulai berkembang 7 anak atau 35%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 10 %, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 10 %.
4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang, yang belum berkembang sebanyak 8 anak atau 40%, mulai berkembang 6 anak atau 30%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau 5 % dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 15%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan motorik kasar anak di RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah :

Tabel 10 Hasil Observasi Pra Siklus

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas	1	3	$P = \frac{4}{2} \times 100 = 20 \%$
		5 %	15 %	
2.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan	2	2	$P = \frac{4}{2} \times 100 = 20 \%$
		10 %	10 %	
3	Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik	2	2	$P = \frac{4}{2} \times 100 = 20 \%$
		10 %	10 %	
4	Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang	1	3	$P = \frac{4}{2} \times 100 = 20 \%$
		5 %	15 %	
Rata-Rata Nilai				$P = \frac{2 + 2 + 2 + 2}{4} = 20 \%$

Berdasarkan analisis data pra siklus tentang kondisi kemampuan motorik kasar anak RA Shomadhia 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas, ada 1 anak masih berkembang sesuai harapan atau 5 %, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 15%

2. Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 10%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 10%
3. Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 10%, dan berkembang sangat baik ada 2 atau 10%.
4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau 5%, dan berkembang sangat baik ada 3 atau 15%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan motorik kasar anak di RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 20%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal. Hal inilah yang menghantarkan peneliti sebagai guru di RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan motorik kasar anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai

A. Deskripsi Penelitian Siklus I

Proses penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Peneliti siklus I dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 18-22 September 2017. Adapun tema pembelajaran pada siklus I ini adalah diri sendiri dengan sub tema aku mahluk ciptaan Allah SWT, sedangkan tema spesifiknya adalah aku mahluk ciptaan Allah SWT, aku hamba Allah yang sholeh, aku rajin beribadah, aku anak yang berakhlak mulia, serta aku rajin belajar. Langkah –langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1

- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan motorik kasar anak

2. Pelaksanaan

a. RKH hari ke 1/Senin 18 September 2017

Tema: Diri sendiridan subtema aku mahluk ciptaan Allah SWT, dan tema spesifikasinya aku mahluk ciptaan Allah SWT.

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional lompat tali yang difokuskan adalah menjaga keseimbangan

Langkah- Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Mewarnai kaligrafi Asmaul Husna
- 3) Menciptakan
- 4) Bercerita tentang ayah dan ibu
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional
- 8) Guru memberikan contoh cara melakukan permainan tradisional lompat tali dengan benar dan cara menjaga keseimbangan
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain

- 10) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 11) Istirahat
- 12) Menyanyikan lagu “ Allah dekat “
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 14) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa untuk pulang yang di pimpin oleh salah satu anak

b. RKH hari ke2/Selasa 19 September 2017

Tema : diri sendiri dengan sub tema aku makhluk ciptaan Allah SWT, dan tema spesifiknya aku hamba Allah SWT yang shaleh.

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus pelajaran koordinasi tangan dan kaki

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mewarnai gambar anak shaleh yang sedang mengucapkan salam
- 3) Melukis gambar masjid dengan teknik magic
- 4) Membuat gambar wajah diatas piring kertas
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional lompat tali
- 8) Guru mengajarkan cara bekerja sama dalam bermain lompat tali
- 9) Guru memberikan contoh cara bermain lompat tali yang benar
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Bernyanyi lagu “Anak Muslim”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 15) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak .

c. RKH hari Ke 3/Rabu 20 September 2017

Tema : diri sendiri dan sub tema aku mahluk ciptaan Allah SWT dan tema spesifik aku rajin beribadah

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus koordinasi gerakan melompat

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mengerjakan maze : pergi ke masjid
- 3) Mengarsir gambar sajadah
- 4) Menciptakan bentuk masjid dari balok
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan lompat tali
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain lompat tali
- 9) Guru menjelaskan cara melakukan permainan lompat tali dengan mengkoordinasikan gerakan melompat dengan benar
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Bernyanyi lagu “Cinta Allah”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 15) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak .

d. RKH hari ke 4 / kamis 21 September 2017

Tema : Diri sendiri dan aku mahluk ciptaan Allah SWT, dan tema spesifiknya aku anak yang berakhlak mulia

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan petak umpet dengan fokus kegiatan melatih kelincahan anak

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mewarnai gambar perilaku terpuji
- 3) Mencari kejanggalan gambar anak
- 4) Menggambar bebas dengan bentuk dasar titik
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain petak umpet
- 9) Guru menjelaskan bahwa dalam bermain petak umpet anak harus lincah, cepat menemukan teman yang bersembunyi dan juga harus tetap menjaga benteng
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain petak umpet
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Mengucapkan syair “tepuk ihasan”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak

e. RKH hari ke 5/Jumat 22 September 2017

Tema : Diri sendiri dan subtema aku mahluk ciptaan Allah SWT, dan tema spesifiknya Aku rajin belajar

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional petak umpet dengan fokus kegiatan kecepatan anak menemukan teman yang bersembunyi

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Meniru melipat kertas bentuk sampul buku
- 3) Meniru pola empat kubus
- 4) Membuat tas sekolah dari kertas koran
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain petak umpet
- 9) Guru menjelaskan bahwa dalam bermain petak umpet anak harus cepat menemukan teman yang bersembunyi
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain petak umpet
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Bernyanyi lagu “mari belajar”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran permainan tradisional berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 1 adalah :

Tabel 11
Hasil Observasi Siklus I

No	Nama Siswa	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas				Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan				Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik				Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Helmi Wicaksono																
2	Agi Nathasya																
3	Andara Asifa																
4	Astrid Larasati																
5	Sakti Perwira																
6	Mohamad Adrian																
7	Muhamad Hafiz																
8	Irma Annisa																
9	Juanita Limbong																
10	Juliansyah Rizki																
11	Karunia Nurensa																
12	Maulida Fitri																
13	Dwi Lestari																
14	Intan Dinny																
15	Indira Saraswati																
16	Indriani Yunitasari																
17	Muhamad Luthfi																
18	Nur 'Inayati																
19	Ratih Wulansari																
20	Raihan Faisya																

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 12 Hasil Observasi Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BM	MM	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Melakukan	6	4	6	4	10
	Aktifitas-Aktifitas Bebas	30 %	20 %	30 %	20 %	50 %
2.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang	5	6	5	4	9
	Menguji Keseimbangan	25 %	30 %	25 %	20 %	45 %
3	Anak Mampu Melakukan	5	5	5	5	10
	Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik	25%	25 %	25 %	25 %	50 %
4	Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang	6	4	5	5	10
		30 %	20 %	25 %	25 %	50 %

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

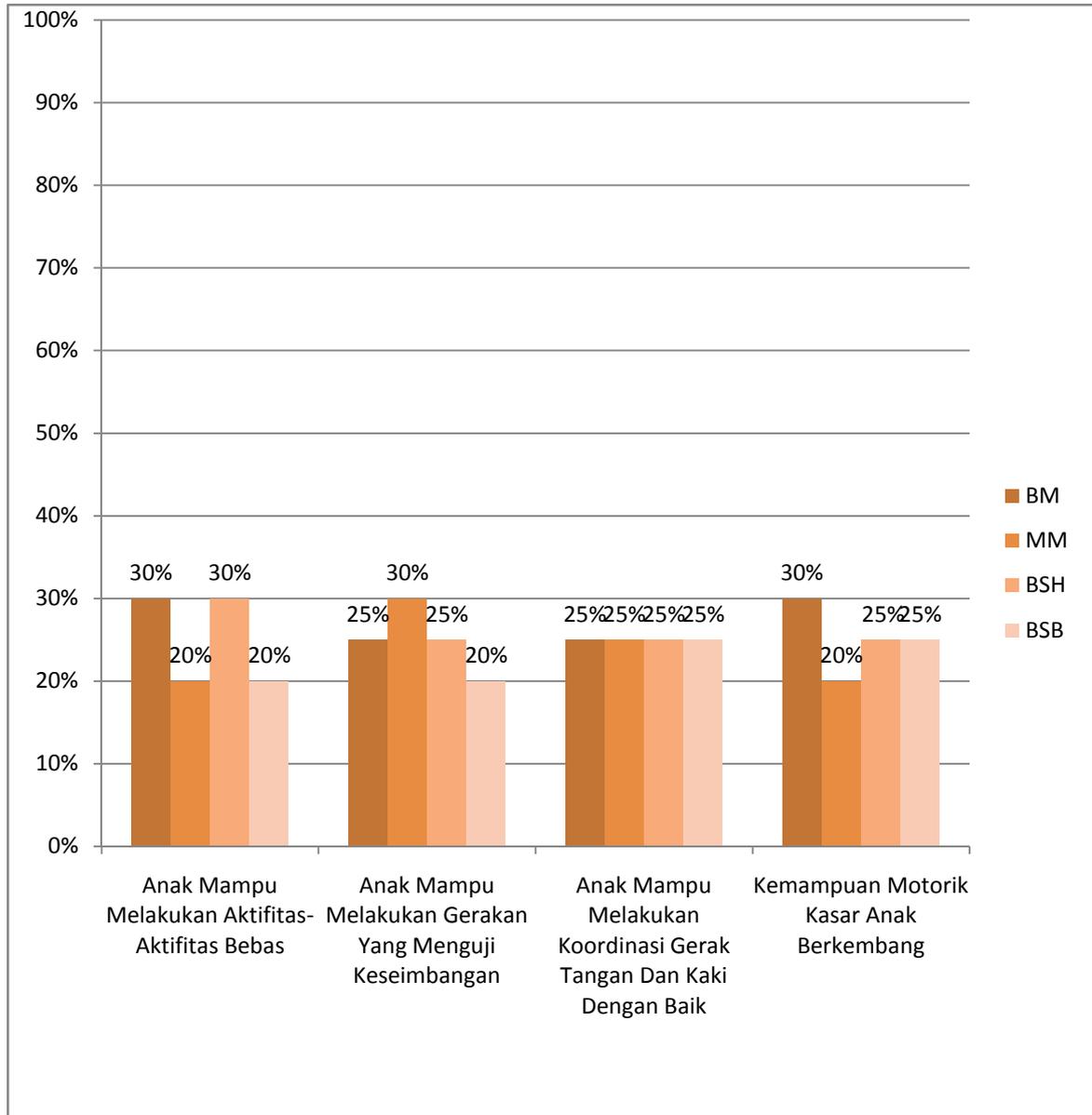
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 2 Observasi Siklus I



Berdasarkan deskripsi data siklus 1 tentang kemampuan motorik kasar anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai tersebut bahwa:

1. Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas, ada 6 anak belum berkembang atau 30%, 4 anak mulai berkembang atau 20 %, 6 anak yang berkembang sesuai harapan atau 30%, dan 4 anak berkembang sangat baik atau 20%
2. Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan, yang belum berkembang ada 5 anak atau 25%, mulai berkembang ada 6 anak atau 30%,berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 4 anak atau 20%
3. Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik, yang belum berkembang ada 5 anak atau 25%, mulai berkembang ada 5 anak atau 25%,berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 25%
4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang, yang belum berkembang ada 6 anak atau 30%, mulai berkembang ada 4 anak atau 20%,berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 25%

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan motorik kasar anak pada anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 13 Hasil Observasi Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas	6	4	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 50$
		30 %	20 %	
2.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan	5	4	$P = \frac{9}{2} \times 100 = 45$
		25 %	20 %	
3	Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik	5	5	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 50$
		25 %	25 %	
4	Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang	5	5	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 50$
		25 %	25 %	
Rata-Rata Nilai				$P = \frac{5 + 4 + 5 + 5}{4} =$ 48,75 %

Berdasarkan analisis data siklus 1 tentang kondisi kemampuan motorik kasar anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas, ada 6 anak masih berkembang sesuai harapan atau 30%, dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 20%

2. Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 20%
3. Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 25%
4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 25%

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan motorik kasar anak pada anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 48,75%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Oleh sebab itu perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal

4. Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Bermain melalui permainan tradisional yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan mengaktifkan, sehingga anak tidak mudah bosan

b. Kelemahan

- 1) Sepuluh dari 20 anak belum mampu melakukan aktifitas-aktifitas bebas
- 2) Sebelas anak belum dapat melakukan gerakan yang menguji keseimbangan

c. Tindakan perbaikan

- 1) Tindakan dilakukan pada siklus 2 untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
- 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA

C. Deskripsi Penelitian Siklus 2

Proses penelitian pada siklus 2 ini sama dengan siklus 1 terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian siklus 2 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 25 September hingga tanggal 29 September 2017. Adapun tema pembelajaran pada siklus 2 ini adalah diri sendiri dengan sub tema aku anak indonesia dan tema spesifik aku bangga menjadi anak indonesia, warna kesukaanku, makanan kesukaanku, kegiatan kesukaanku serta permainan kesukaanku. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus Kedua ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (check list) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan motorik kasar anak

2. Pelaksanaan

a. RKH hari ke 1/Senin 25 September 2017

Tema: Diri sendiri dan subtema aku anak indonesia, dan tema spesifiknya aku bangga menjadi anak indonesia.

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus kegiatan menjaga koordinasi gerakan kaki dan tangan

Langkah- Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Meniru garis tegak dan datar
- 3) Menghibungkan titik (garis tegak dan datar)
- 4) Membuat ikat kepala dari Koran bekas
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional lompat tali
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain lompat tali yang benar
- 9) Guru menjelaskan cara mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan dalam melakukan lompat tali
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain lompat tali
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Bernyanyi lagu "aku anak Indonesia"
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa untuk pulang yang di pimpin oleh salah satu anak

b. RKH hari ke2/Selasa 26 September 2017

Tema: diri sendiri dan subtema aku anak indonesia, dan tema spesifikasinya warna kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan lompat tali dengan meningkatkan koordinasi mata dan tangan

Langkah-langkah kegiatan

1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
2. Meniru garis miring kanan dan kiri
3. Mewarnai rainbow cake
4. Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan lego
5. Guru menyiapkan media pembelajaran
6. Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
7. Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional lompat tali
8. Guru memberikan contoh cara bermain lompat tali
9. Guru menjelaskan bahwa bermain lompat tali harus memperhatikan koordinasi mata dan juga tangan
10. Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain lompat tali
11. Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
12. Istirahat
13. Bernyanyi lagu “aneka warna”
14. Melakukan pencampuran warna
15. Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
16. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak

c. RKH hari Ke 3 / Rabu 27 September 2017

Tema : diri sendiri dan sub tema aku anak indonesia dan tema spesifik makanan kesukaanku

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan lompat tali untuk meningkatkan koordinasi tangan dan kaki

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Membuat gambar meses donat dengan teknik mozaik
- 3) Meniru garis lengkung kanan dan kiri
- 4) Membuat bendera dari kertas origami warna kuning bentuk lingkaran
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional lompat tali
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain lompat tali
- 9) Guru menjelaskan bahwa bermain lompat tali dengan memperhatikan koordinasi gerakan tangan dan kaki
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain lompat tali
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Menyebutkan apa warna kesukaanmu?
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

d. RKH hari ke 4 / Kamis 28 September 2017

Tema : diri sendiri dan sub tema aku anak Indonesia dan tema spesifik kegiatan kesukaanmu

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional petak umpet dengan fokus kegiatan meningkatkan konsentrasi anak

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mencocok bentuk gambar buku
- 3) Menunjukkan ukuran dari yang besar sampai yang kecil dengan cara mewarnai gambar

- 4) Membuat bendera dari kertas origami warna biru bentuk segi tiga
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional petak umpet
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain petak umpet
- 9) Guru menjelaskan bahwa bermain petak umpet anak harus konsentrasi mencari teman dan juga menjaga benteng
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain petak umpet
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Bernyanyi lagu “bum ciki bum”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak

e. RKH hari ke 5/Jumat 29 September 2017

Tema : diri sendiri dan sub tema aku anak indonesia dan tema spesifik permainan kesukaanku

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional petak umpet dengan fokus kegiatan melatih kelincahan anak mencari tempat bersembunyi

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Meniru garis lengkung atas dan bawah
- 3) Mengelompokkan benda (gambar bola) sesuai dengan jumlahnya (lebih banyak atau lebih sedikit)
- 4) Membuat bendera dari kertas origami
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran

- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan petak umpet
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain petak umpet
- 9) Guru menjelaskan bahwa bermain petak umpet anak harus lincah mencari tempat bersembunyi sebelum hitungan teman yang berjaga habis
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain petak umpet
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Menghafal surah Al-Fatihah
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran permainan tradisional berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 2 adalah :

Tabel 14 Hasil Observasi Siklus 2

No	Nama Siswa	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas				Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan				Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik				Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Helmi Wicaksono																
2	Agi Nathasya																
3	Andara Asifa																
4	Astrid Larasati																
5	Sakti Perwira																
6	Mohamad Adrian																
7	Muhamad Hafiz																
8	Irma Annisa																
9	Juanita Limbong																
10	Juliansyah Rizki																
11	Karunia Nurensa																
12	Maulida Fitri																
13	Dwi Lestari																
14	Intan Dinny																
15	Indira Saraswati																
16	Indriani Yunitasari																
17	Muhamad Luthfi																
18	Nur 'Inayati																
19	Ratih Wulansari																
20	Raihan Faisya																

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 15 Hasil Observasi Siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BM	MM	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas	2	2	9	7	16
		10 %	10 %	45 %	35 %	80%
2.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan	1	2	9	8	17
		5 %	10 %	45 %	40 %	85 %
3	Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik	3	2	8	7	15
		15%	10 %	40 %	35 %	75%
4	Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang	2	2	8	8	16
		10 %	10 %	40 %	40 %	80 %

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

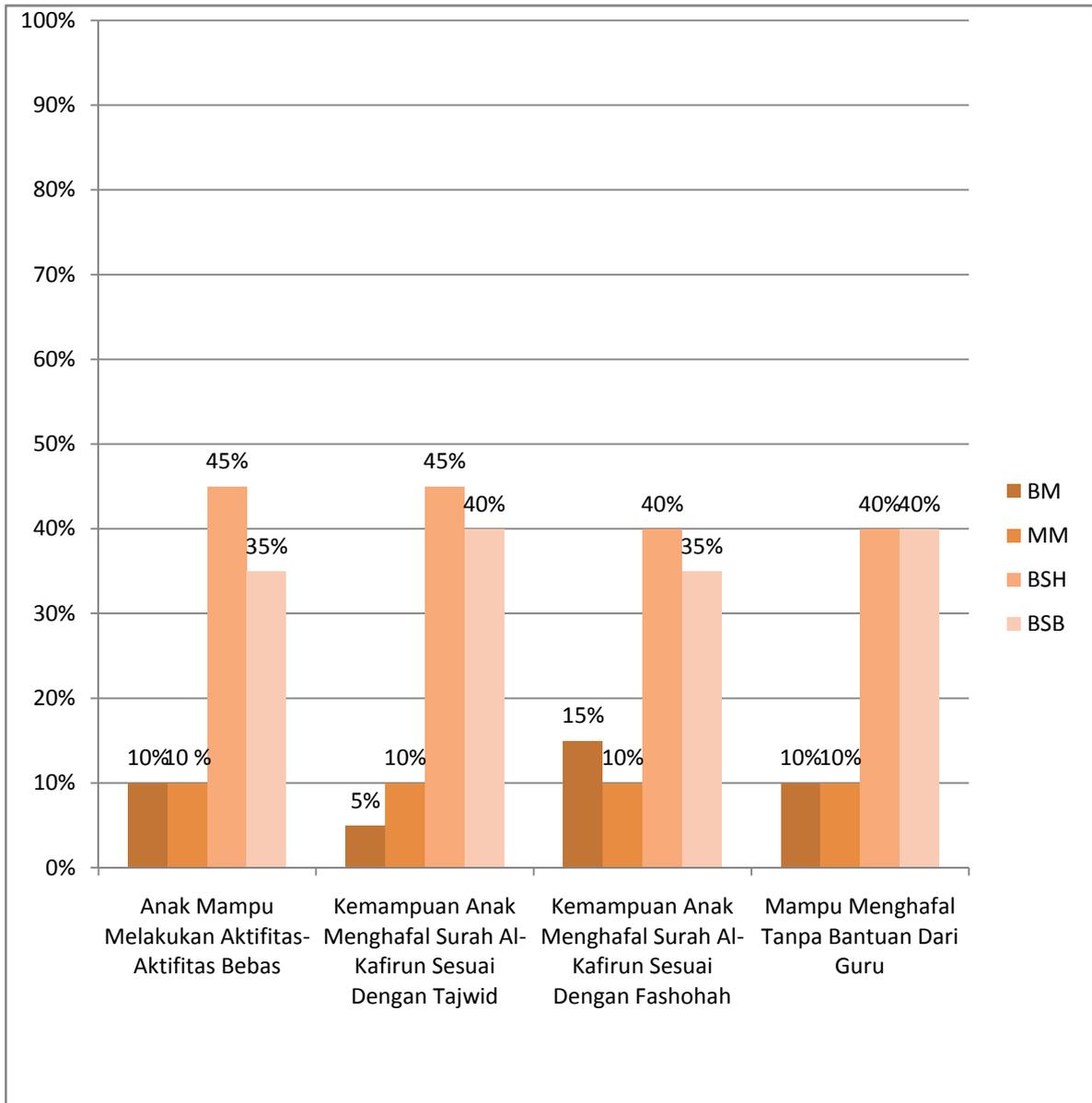
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 3 Hasil Observasi Siklus 2



Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan motorik kasar anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai tersebut bahwa:

1. Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas, ada 2 anak belum berkembang atau 10%, 2 anak mulai berkembang atau 10 %, 9 anak yang berkembang sesuai harapan atau 45%, dan 7 anak berkembang sangat baik atau 35%
2. Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5%, mulai berkembang ada 2 anak atau 10%,berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, berkembang sangat baik ada 8 anak atau 40%
3. Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik, yang belum berkembang ada 3 anak atau 15%, mulai berkembang ada 2 anak atau 10%,berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 7 anak atau 35%
4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang, yang belum berkembang ada 2 anak atau 10%, mulai berkembang ada 2 anak atau 10%,berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 8 anak atau 40%

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan motorik kasar anak pada anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 16 Hasil Observasi Siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas	9	7	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 80\%$
		45 %	35 %	
2.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan	9	8	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 85\%$
		45 %	40 %	
3	Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik	8	7	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 75\%$
		40 %	35 %	
4	Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang	8	8	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 80\%$
		40 %	40 %	
Rata-Rata Nilai				$P = \frac{8 + 8 + 7 + 8}{4} = 80\%$

Berdasarkan analisis data siklus 2 tentang kondisi kemampuan motorik kasar anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas, ada 9 anak masih berkembang sesuai harapan atau 45%, dan berkembang sangat baik ada 7 anak atau 35%

2. Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 40%
3. Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik, yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 7 anak atau 35%
4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang, yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 40%

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan motorik kasar anak pada anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 80%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak lebih baik dari sebelumnya, akan tetapi ada 1 indikator yang belum mencapai standart keberhasilan minimal 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat melakukan penelitian untuk siklus 3 agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal

4. Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Bermain melalui permainan tradisional yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan mengaksikan, sehingga anak tidak mudah bosan

b. Kelemahan

- 1) Empat dari 20 anak belum mampu melakukan aktifitas-aktifitas bebas
- 2) tiga anak belum dapat melakukan gerakan yang menguji keseimbangan

c. Tindakan perbaikan

- 1) Tindakan dilakukan pada siklus 2 untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
- 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA

D. Deskripsi Penelitian Siklus 3

Proses penelitian pada siklus 3 ini sama dengan siklus 1 dan 2 terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Peneliti siklus 3 dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 02-09 Oktober 2017. Adapun tema pembelajaran pada siklus 3 ini adalah Diri sendiri dengan sub tema panca indera karunia Allah SWT, sedangkan tema spesifiknya mata, hidung, telinga, lidah serta kulit. Langkah –langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (check list) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan kecerdasan sosial emosional anak.

2. Pelaksanaan

RKH hari ke 1/Senin 02 Oktober 2017

Tema : diri sendiri dan sub tema panca indra karunia Allah SWT dan tema spesifik mata

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus kegiatan menjaga keseimbangan badan

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mewarnai gambar film kartun
- 3) Menggambar kaca mata dari bentuk dasar lingkaran
- 4) Membuat lingkaran dengan rapi
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan lompat tali
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain lompat tali
- 9) Guru menjelaskan cara menjaga keseimbangan dalam bermain lompat tali
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain lompat tali
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Menyanyikan lagu “dua mata saya”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

3. RKH hari ke 2 / Selasa 03 Oktober 2017

Tema : diri sendiri dan sub tema panca indra karunia Allah SWT dan tema spesifik hidung

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus kegiatan cara melakukan lompatan dengan benar

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Membuat gambar bunga harum dengan teknik mozaik
- 3) Meniru angka 1 (gambar botol parfum)
- 4) Membuat segi tiga dengan rapi
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan lompat tali
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain lompat tali
- 9) Guru menjelaskan cara melakukan lompat tali dengan lompatan yang benar
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain lompat tali
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Menyanyikan lagu “kuping hidung”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

4. RKH hari Ke 3 / Rabu 04 Oktober 2017

Tema : diri sendiri dan sub tema panca indra karunia Allah SWT dan tema spesifik telinga

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan lompat tali dengan fokus kegiatan cara melakukan lompat tali dengan satu kaki

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Membuat gambar bunga harum dengan teknik mozaik
- 3) Meniru angka 2 (gambar earphone)
- 4) Membuat bujur sangkar dengan rapi

- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain lompat tali
- 9) Guru menjelaskan bagaimana cara melakukan lompat tali dengan satu kaki
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain lompat tali
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan tradisional
- 12) Istirahat
- 13) Bermain bisik-bisik
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

5. RKH hari ke 4 / Kamis 05 Oktober 2017

Tema : diri sendiri dan sub tema panca indra karunia Allah SWT dan tema spesifik lidah

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan petak umpet dengan fokus kegiatan bersembunyi di tempat yang aman

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mengelompokkan gambar makanan berdasarkan bentuk
- 3) Meniru angka 3 (gambar saos)
- 4) Membuat persegi panjang dengan rapi
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan petak umpet
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain petak umpet

- 9) Guru menjelaskan bahwa dalam bermain petak umpet anak harus memperhatikan tempat bersembunyi yang aman
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain petak umpet
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan petak umpet
- 12) Istirahat
- 13) Bernyanyi lagu “macam-macam rasa”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

6. RKH hari ke 5/Jumat 06 Oktober 2017

Tema : diri sendiri dan sub tema panca indra karunia Allah SWT dan tema spesifik kulit

Kegiatan perbaikan: Tanya jawab dan melakukan permainan tradisional petak umpet fokus kegiatan cara memperkirakan tempat bersembunyi

Langkah-langkah kegiatan

- Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- Membuat gambar kelinci dengan teknik kolase dari kapas
- Meniru lipatan kertas bentuk buah
- Meronce dengan pipet
- Guru menyiapkan media pembelajaran
- Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan tradisional
- Guru memberikan contoh cara bermain petak umpet
- Guru menjelaskan bahwa dalam bermain petak umpet anak harus mampu memperkirakan dengan cepat tempat bersembunyi
- Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain petak umpet

15	Indira Saraswati																
16	Indriani Yunitasari																
17	Muhamad Luthfi																
18	Nur 'Inayati																
19	Ratih Wulansari																
20	Raihan Faisya																

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 18 Hasil Observasi Siklus 3

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BM	MM	BSH	BSB	f3 + f4 (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1.	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas	1	2	9	8	17
		5 %	10 %	45 %	40 %	85 %
2.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan	1	1	9	9	18
		5 %	5 %	45 %	45 %	90 %
3	Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik	1	1	9	9	18
		5%	5 %	45 %	45 %	90 %
4	Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang	1	2	8	9	17
		5 %	10 %	40 %	45 %	85 %

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

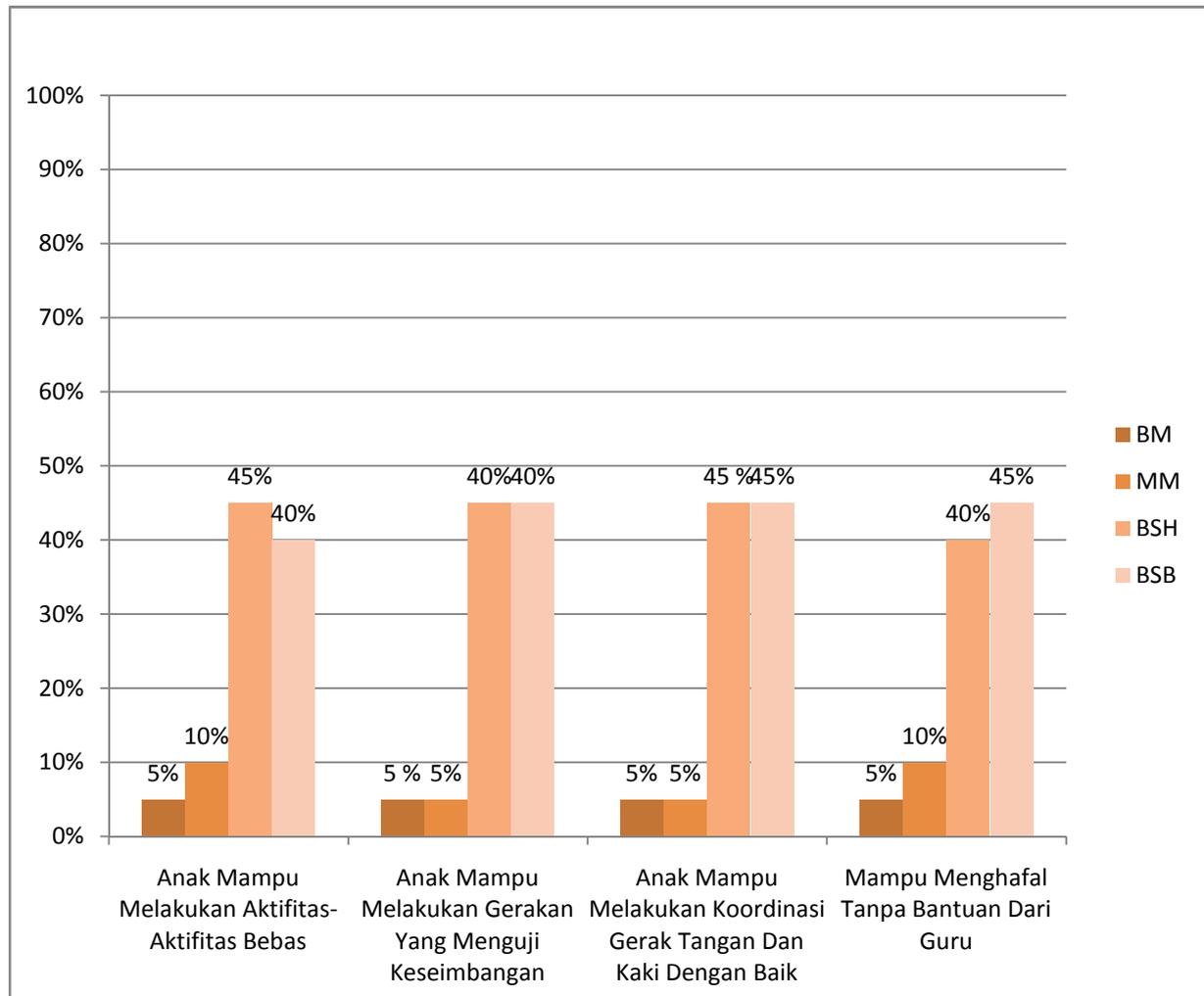
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 4 Hasil Observasi Siklus 3



Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan motorik kasar anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai tersebut bahwa:

1. Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas, ada 1 anak belum berkembang atau 5%, 2 anak mulai berkembang atau 10 %, 9 anak yang berkembang sesuai harapan atau 45%, dan 8 anak berkembang sangat baik atau 40%
2. Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5%, mulai berkembang ada 1 anak atau 5%,berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%
3. Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5%, mulai berkembang ada 1 anak atau 5%,berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%
4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang, yang belum berkembang ada 1 anak atau 5 %, mulai berkembang ada 2 anak atau 10 %,berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%

Berdasarkan observasi siklus 3, kemampuan motorik kasar anak pada anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 19 Hasil Observasi Siklus 3

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas	9	8	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 85\%$
		45 %	40 %	
2.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan	9	9	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 90\%$
		45 %	45 %	
3	Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik	9	9	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 90\%$
		45 %	45 %	
4	Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang	8	9	$P = \frac{1}{2} \times 100 = 85\%$
		40 %	45 %	
Rata-Rata Nilai				$P = \frac{8 + 9 + 9 + 8}{4} = 87,5 \%$

Berdasarkan analisis data siklus 3 tentang kondisi kemampuan motorik kasar anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Melakukan Aktifitas-Aktifitas Bebas, ada 9 anak masih berkembang sesuai harapan atau 45%, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 40%

2. Anak Mampu Melakukan Gerakan Yang Menguji Keseimbangan, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%
3. Anak Mampu Melakukan Koordinasi Gerak Tangan Dan Kaki Dengan Baik, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak atau 45%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%
4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang, yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak atau 40 %, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 45%

Berdasarkan observasi siklus 3, kemampuan motorik kasar anak pada anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 87,5%. Hal ini menunjukkan motorik kasar anak lebih baik dari sebelumnya, dan telah mencapai standart keberhasilan minimal 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat bahwa penelitian telah berhasil dilaksanakan, sehingga tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Keberhasilan yang terjadi pada siklus 3 ini terdapat sisi kekuatan dari penelitian ini adalah:

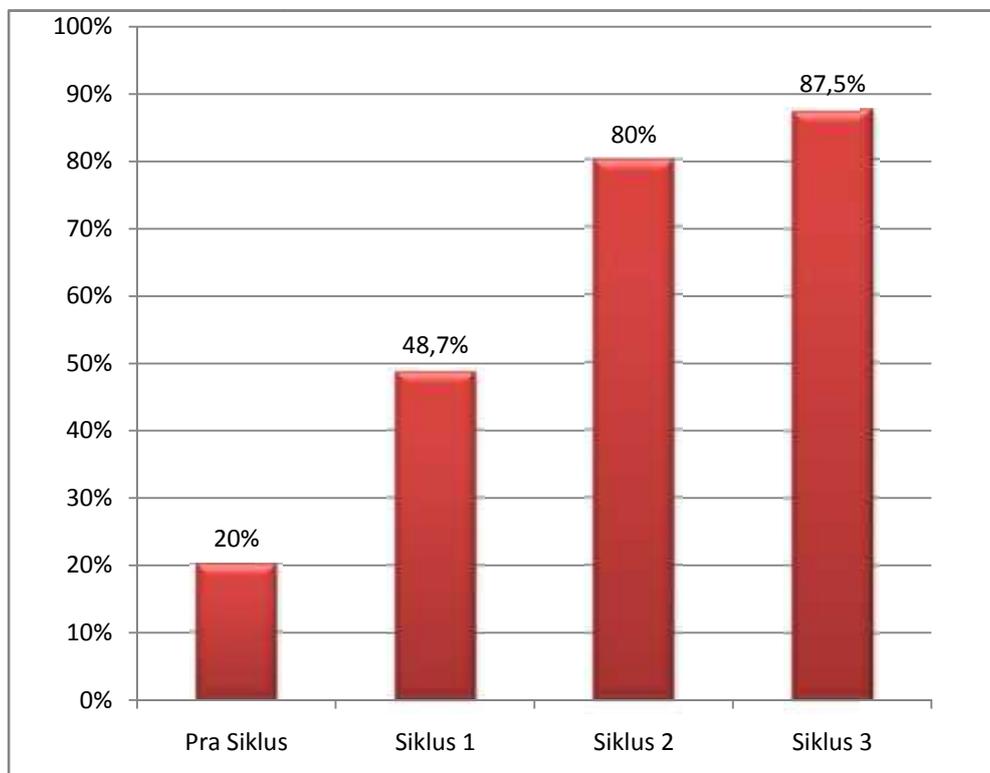
- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- b. Bermain melalui permainan tradisional yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- c. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan mengaksikan, sehingga anak tidak mudah bosan

E. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional di RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari pra siklus dan setelah dilakukan tindakan

kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus sebesar 20%, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 48,75%, pada siklus kedua terjadi peningkatan dengan rata-rata 80%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 87,5% Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah :

Grafik 5 Hasil Observasi Rata-rata Keseluruhan



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional pada anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai dapat ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 20% selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 48,7%, pada siklus 2 terjadi peningkatan dengan rata-rata 80%, selanjutnya pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak usia anak di RA Shomadiyah 1912 Kecamatan Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a. Perlu ada permainan tradisional lainnya yang dapat diterapkan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak.
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak

- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Shomadiyah 1912 Kec.Tanjung Balai Asahan Kota Tanjung Balai

2. Bagi Lembaga

- a. Perlunya lembaga menyiapkan sarana pembelajaran yang menarik bagi anak
- b. Peningkatan kualitas pembelajaran lebih utama dari pada pembanguna fisik atau gedung

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah
- b. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Dariyo. *Psikologi Perkembangan*, Bandung : PT. Rafika Aditama, 2007
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta. 2009
- Dharmamulyo, Sukirman dkk. *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press. 2008
- Fadillah, Muhammad dan Mualifatu, Lilif Khorida. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2013
- Hartati, Sofia. *Kemampuan Belajar pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2011
- Herdianing, M. *Desain Saran Berkebun dan Bermain Untuk Anak Usia 4-6 Tahun di taman Kanak-Kanak*, ITB : Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain. 2014
- Hesti Wijayanti, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar tangkap Bola Besar Kelompok B RA Al-Hidayah Desa Patumbak Kampung Kab. Deli Serdang*. Medan : Uinsu, 2014
- Hildayani, dkk. *Psikologi perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka. 2008
- Hurlock, Elizabeth. *Kemampuan Anak Jilid 3*, Jakarta : Erlangga. 2011
- Kementerian Pendidikan Nasional, *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Depdiknas, 2010
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rajawali Press. 2011.
- Kurniati, *Permainan Tradisional Indonesia* , Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009
- Kusuma Wijaya, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT Index, 2011

- Mansyur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2009.
- Montolulu.dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka, 2009
- Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013
- Rahmawati. *Permainan Tradisional*. Lembang : PT. Cahaya Ilmu 2009
- Riana Mashar. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, Jakarta : Kencana, 2011
- Romy, Andri Oki. *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*, Jakarta : Indocam Prima. 2007
- Sainah. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memantulkan Bola Kelompok B TK Amanah Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang*, Medan : Uinsu. 2011
- Samsudin. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Prenada Media Group. 2008
- Santrock, John. W. *Masa Perkembangan Anak -Children-*, Edisi 11 Buku 1, Jakarta: Salemba Humanika. 2009
- Saryono. *Permainan Kreatif*, Jakarta : PM Pustaka. 2010
- Soetrisno. *Mari Bermain WoodBall*, Semarang : Indonesia Woodball Association. 2011
- Sujiono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka. 2008
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14
- Vita Naurina. *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag pada Kelompok A RA Nurul Amaliyah Patumbak Kab. Deli Serdang*, Medan : Uinsu. 2012

Wijayanti, Hesti. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar tangkap Bola Besar Kelompok B RA Al-Hidayah Desa Patumbak Kampung Kab. Deli Serdang, Medan : Uinsu. 2014.*

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM)

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Mewarnai kaligrafi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk gambar anak perempuan dan anak laki-laki dari kepingan geometri 2. Menciptakan bentuk dari plastisin 3. Melakukan permainan tradisional lompat tali yang difokuskan adalah menjaga keseimbangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu "Allah dekat" 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Mewarnai gambar anak soleh yang sedang mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melukis gambar masjid dengan tehnik magic ➤ Membuat gambar wajah diatas piring kertas ➤ Melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus pelajaran koordinasi tangan dan kaki 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi lagu "Anak Muslim" 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Mengerjakan Maze:pergi ke masjid 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarsir gambar sajadah 2. Menciptakan bentuk masjid dari balok 3. Melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus koordinasi gerakan melompat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi lagu "Cinta Allah" 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam

IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Mewarnai gambar perilaku terpuji 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari kejanggalan gambar anak (Kog) 2. Menggambar bebas bebas dengan bentuk dasar titik (MH) 3. Melakukan permainan petak umpet dengan fokus kegiatan melatih kelincahan anak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan syair "Tepuk Ihsan" 2. Gerakan lagu tante cerewet 3. Do'a pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan SalamMenceritakan 3. Meniru melipat kertas bentuk sampul buku 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru pola empat kubus (Kog) 2. Membuat tas sekolah dari kertas Koran (MH) 3. Melakukan permainan tradisional petak umpet dengan fokus kegiatan kecepatan anak menemukan teman yang bersembunyi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi lagu "mari belajar" 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam

Asahan, 18 September 2017

Peneliti

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM)

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Meniru garis tegak dan datar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghubungkan titik-titik (garis tegak dan datar) membentuk bendera (MH) 2. Membuat ikat kepala dari Koran bekas 3. Melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus kegiatan menjaga koordinasi gerakan kaki dan tangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi lagu "aku anak Indonesia" 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Meniru garis miring kanan dan kiri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai rainbow cake 2. Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan lego 3. melakukan permainan lompat tali dengan meningkatkan koordinasi mata dan tangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pencampuran warna 2. Bernyanyi lagu "aneka warna" 3. Do'a pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Membuat gambar meses donat dengan tehnik mozaik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru garis lengkung kanan dan kiri 2. Membuat bendera dari kertas origami warna kuning bentuk lingkaran 3. melakukan permainan lompat tali untuk meningkatkan koordinasi tangan dan kaki 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan apa makanan kesukaanmu? 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam

IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Mencocok bentuk gambar buku 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan ukuran dari yang besar sampai yang kecil dengan cara mewarnai gambar (kog) 2. Membuat bendera dari kertas origami warna biru bentuk segi tiga (MH) 3. melakukan permainan tradisional petak umpet dengan fokus kegiatan meningkatkan konsentrasi anak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi lagu "bum ciki bum" 2. Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok 3. Do'a pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Meniru garis lengkung atas dan bawah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelompokkan benda (gambar Lompat Tali) sesuai dengan jumlahnya (lebih banyak atau lebih sedikit) 2. Membuat bendera dari kertas origami 3. melakukan permainan tradisional petak umpet dengan fokus kegiatan melatih kelincahan anak mencari tempat bersembunyi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mentaati peraturan permainan 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam

Asahan, 25 September 2017

Mengetahui Kepala RA Shomadiah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM)

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Mewarnai gambar film kartun	1. Menggambar kaca mata dari bentuk dasar lingkaran 2. Membuat lingkaran dengan rapi 3. Melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus kegiatan menjaga keseimbangan badan	1. Bernyanyi lagu "dua mata saya" 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam
II	1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Membuat gambar bunga harum dengan teknik mozaik	16) Meniru angka 1 (gambar botol parfum) 17) Membuat segi tiga dengan rapi 18) Melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus kegiatan cara melakukan lompatan dengan benar	1. Menyanyikan lagu "kuping hidung" 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam
III	1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Menyebutkan fungsi ruangan ruangan disekitar sekolah	1. Menghubungkan garis titik-titik menjadi gambar radio 2. Membuat bujur sangkar dengan rapi 3. melakukan permainan lompat tali	1. Kalimat Toyyibah Allahu Akbar 2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini 3. Do'a pulang dan salam

		dengan fokus kegiatan cara melakukan lompat tali dengan satu kaki	
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Mengelompokkan gambar makanan berdasarkan bentuk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru angka 3 (gambar saos) 2. Membuat persegi panjang dengan rapi 3. melakukan permainan petak umpet dengan fokus kegiatan bersembunyi di tempat yang aman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyayi lagu "macam-macam rasa" 2. Menghitung dan menjumlahkan peralatan sekolah 3. Do'a pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Membuat gambar kelinci dengan teknik kolase dari kapas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meniru lipatan kertas bentuk buah (MH) 2. Meronce dengan pipet (MH) 3. Melakukan permainan tradisional petak umpet fokus kegiatan cara memperkirakan tempat bersembunyi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bernyayi lagu "panca inderaku" ➤ Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini ➤ Do'a pulang dan salam

Asahan, 02 Oktober 2017

Peneliti

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/I
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Senin, 18 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Terbiasa berperilaku tidak cengeng (ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Mengenal Asmaul Husna (PAI)	➤ Mewarnai kaligrafi	Pensil warna	Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerjasama
Mengetahui anak perempuan dan laki-laki	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menciptakan bentuk gambar anak perempuan dan anak laki-laki dari kepingan geometri	Geometri	Unjuk Kerja		Kreatifitas	Kreatifitas
					Kreatif	Kreatifitas
Bercerita tentang makhluk ciptaa Allah SWT	➤ Menciptakan bentuk dari plastisin	Plastisin	Observasi		Kreatif	Kerja Keras

<p>Bermain Permainan tradisional</p> <p>Menyebutkan perbedaan antara laki-laki dan perempuan (kog)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan tradisional lompat tali yang difokuskan adalah menjaga keseimbangan Istirahat 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum Kegiatan Penutup 30 Menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyikan lagu “Allah dekat” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam 	<p>Lompat Tali</p> <p>Air, kain lap</p> <p>Anak dan guru</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Kreatif</p>	<p>Mandiri</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--	----------------	----------------

Mengetahui Kepala RA Shomadiah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/I
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Selasa, 19 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Mengucapkan syahadat tauhid (PAI)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Bermain tepuk anak saleh (ASK)	➤ Mewarnai gambar anak soleh yang sedang mengucapkan salam	Pensil warna	Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerjasama
Melukis dengan teknik magic	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Melukis gambar masjid dengan tehnik magic	Cat air	Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerjasama
Membuat gambar wajah	➤ Membuat gambar wajah diatas piring kertas	Piring kertas	Observasi		Cinta Damai	Kerjasama
Tanya jawab permainan Permainan	➤ Melakukan permainan					

<p>tradisional</p> <p>Menyebutkan 6 aspek rukun iman</p>	<p>tradisional lompat tali dengan fokus pelajaran koordinasi tangan dan kaki</p> <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bernyanyi lagu “Anak Muslim” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam 	<p>Lompat Tali</p> <p>Air, kain lap</p> <p>Anak dan guru</p> <p>Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Cinta Damai</p> <p>Cinta damai</p>	<p>Kreatif</p> <p>Kerjasama</p>
----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------	---------------------------------

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/I
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Rabu, 20 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Mengucapkan syahadat Rasul (PAI)	➤ Mengerjakan Maze:pergi ke masjid		Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerjasama
Mengarsir gambar	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mengarsir gambar sajadah	Pensil	Observasi		Cinta Damai	Kerjasama
Menciptakan bentuk mesjid	➤ Menciptakan bentuk masjid dari balok	Balok	Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerjasama
Mendengarkan dan memahami konsep						

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/I
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Kamis, 21 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Mau bergaul dan berteman (ASK)	➤ Mewarnai gambar perilaku terpuji (MH)	gambar	Unjuk Kerja		mandiri	Berorientasi pada tindakan
Mendengar cerita kisah masa kecil nabi Muhammad (SAW)	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mencari kejanggalan gambar anak (Kog)	Gambar anak	Observasi		Cinta Damai	Kerjasama
Berjalan dengan tumit (MK)	➤ Menggambar bebas bebas dengan bentuk dasar titik	Pensil				

<p>Memahami konsep Permainan tradisional</p> <p>Bermain peran tentang anak berbudi</p>	<p>(MH)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan petak umpet dengan fokus kegiatan melatih kelincahan anak <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucapkan syair “Tepuk Ihsan” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam 	<p>Siswa</p> <p>Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Cinta Damai</p> <p>Kreatif</p> <p>Cinta damai</p>	<p>Kerjasama</p> <p>Kerjasama</p> <p>Kerjasama</p>
----------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------	----------------------------------------------------

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/I
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Jumat, 22 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Terbiasa khusyu' dalam berdoa (ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Mengenal Al-qur'an sebagai kitab suci umat Islam (PAI)	➤ Meniru melipat kertas bentuk sampul buku (MH)		Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerjasama
Berjalan mundur	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Meniru pola empat kubus (Kog)	Pensil	Observasi		Cinta Damai	Kerjasama
Membuat tas dari koran	➤ Membuat tas sekolah dari kertas Koran (MH)	LKA	Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerjasama
	➤ melakukan permainan	Siswa	Observasi			

<p>Demonstrasi bermain Permainan tradisional</p>	<p>tradisional petak umpet dengan fokus kegiatan kecepatan anak menemukan teman yang bersembunyi</p> <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bernyanyi lagu “mari belajar” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam 	<p>Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan</p>	<p>Observasi Observasi</p>		<p>Cinta Damai</p>	<p>Kerjasama</p>
<p>Tanya jawab tentang belajar</p>		<p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p>		<p>Cinta damai</p>	<p>Kerjasama</p>

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/II
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Senin, 25 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Bercerita tentang keindahan alam Indonesia (Bhs)	➤ Meniru garis tegak dan datar	Hafalan surah pendek	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
Asmaul Husna 'Ar rohman (YM.Pengasih (PAI)	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menghubungkan titik-titik (garis tegak dan datar) membentuk bendera (MH)	LKA	Unjuk Kerja		Kreatifitas	Kreatifitas
Bercerita tentang anak Indonesia	➤ Membuat ikat kepala dari Koran bekas	Koran	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/II
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Selasa, 26 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris ➤ Berdoa dan salam ➤ Meniru garis miring kanan dan kiri Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mewarnai rainbow cake ➤ Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan lego	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin	
Senang bersikap jujur (ASK)		Tamborin	Observasi		Religius	Religius	
Berjalan diatas papan titian dengan membawa kartu warna (MK)		Pensil	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin	
Dapat menjawab apa warna kesukaanmu?(bhs)		Gambar cake lego	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin	
Menciptakan bentuk				Observasi		Tanggung jawab	Disiplin

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/II
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Rabu, 27 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Terbiasa mengambil makanan secukupnya (ASK)	➤ Membuat gambar meses donat dengan tehnik mozaik	Gambar meses donat	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
Menirukan garis	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Meniru garis lengkung	LKA	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin

Demonstrasi membuat bendera	kanan dan kiri ➤ Membuat bendera dari kertas origami warna kuning bentuk lingkaran	Kertas origami	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
Demonstrasi dan praktek bermain	➤ Melakukan permainan lompat tali untuk meningkatkan koordinasi tangan dan kaki	Lompat Tali	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
	Istirahat 30 menit ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum	Air, kain lap Anak dan guru Bekal				
	Kegiatan Penutup 30 Menit ➤ Menyebutkan apa makanan kesukaanmu?	Lapangan dan alat permainan	Observasi			
Menceritakan makanan kesukaan	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam	Tamborin	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/II
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Kamis, 28 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Tidak mengganggu teman (ASK)	➤ Mencocok bentuk gambar buku	Gambar buku	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
Mewarnai gambar	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menunjukkan ukuran dari yang besar sampai yang kecil dengan cara mewarnai gambar (kog)	Pensil warna	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
Menceritakan apa yang terjadi	➤ Membuat bendera dari	Kertas	Unjuk		Tanggung	Disiplin

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/II
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Jumat, 29 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Melambungkan dan menangkap Lompat Tali (MK)	➤ Meniru garis lengkung atas dan bawah (MH)	Pensil dan buku	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
Berhenti main pada waktunya (ASK)	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mengelompokkan benda (gambar Lompat Tali) sesuai dengan jumlahnya (lebih banyak atau lebih	LKA	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
			Unjuk		Tanggung	Disiplin

<p>Menggunting bendera</p> <p>Tanya jawab tentang kegiatan bermain</p> <p>Memberi tahu permainan kesukaannya (Bhs)</p>	<p>sedikit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat bendera dari kertas origami ➤ Melakukan permainan tradisional petak umpet dengan fokus kegiatan melatih kelincahan anak mencari tempat bersembunyi <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mentaati peraturan permainan ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam 	<p>Gunting Kertas origami Siswa</p> <p>Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>jawab</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>Disiplin</p> <p>Disiplin</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------	---------------------------------

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/III
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Senin, 02 Oktober 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Asmaul Husna “Al-Bashiru”(YM Melihat) (PAI)	➤ Mewarnai gambar film kartun	Pensil warna	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
Mengerjakan tugas dari guru	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menggambar kaca mata dari bentuk dasar lingkaran	Pensil	Unjuk Kerja		Kreatifitas	Kreatifitas
Menulis lingkaran	➤ Membuat lingkaran dengan rapi	Pensil	Observasi		Kreatif	Kreatifitas

<p>Demonstrasi dan praktek langsung</p> <p>Bermain tutup mata</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus kegiatan menjaga keseimbangan badan <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bernyanyi lagu “dua mata saya” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam 	<p>Lompat Tali</p> <p>Air, kain lap</p> <p>Anak dan guru</p> <p>Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Bersahabat</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>Komitmen</p> <p>Disiplin</p>
-------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------	---------------------------------

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/III
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Selasa, 03 Oktober 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHA
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Menyebutkan ciptaan Allah yang beragam aroma (PAI)	➤ Membuat gambar bunga harum dengan teknik mozaik (MH)		Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
Menulis angka	Kegiatan Inti ± 90 menit 19) Meniru angka 1 (gambar botol parfum)	LKA	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
Menggunting pola segitiga	20) Membuat segi tiga dengan rapi	Gunting	Unjuk		Tanggung	Disiplin

<p>Tanya jawab tentang kegiatan bermain Permainan tradisional</p> <p>Meniru kata bau, harum, wangi, amis</p>	<p>21) Melakukan permainan tradisional lompat tali dengan fokus kegiatan cara melakukan lompatan dengan benar</p> <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <p>22) Menyanyikan lagu “kuping hidung”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam 	<p>Lompat Tali</p> <p>Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>jawab</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>Disiplin</p> <p>Disiplin</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------	---------------------------------

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/III
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Rabu, 04 Oktober 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Melakukan gerakan bebas sesuai irama music (MK)	➤ Meniru angka 2 (gambar earphone)		Unjuk Kerja		Bersahabat	Komitmen
Asmaul Husna “AsSamiii” (YM. Mendengar) (PAI)	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menghubungkan garis titik-titik menjadi gambar radio	LKA	Unjuk Kerja		Kreatifitas	Kreatifitas
Mengerjakan tugas	➤ Membuat bujur sangkar dengan rapi	Pensil	Observasi		Kreatif	Kreatifitas

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/III
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Kamis, 05 Oktober 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Terbiasa berbicara yang baik dan sopan dengan teman (ASK)	➤ Mengelompokkan gambar makanan berdasarkan bentuk (kog)		Unjuk Kerja		Bersahabat	Komitmen
Bermain aneka rasa	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Meniru angka 3 (gambar saos)	LKA	Unjuk Kerja		Kreatifitas	Kreatifitas
Mengenal kalimat thoyyibah	➤ Membuat persegi panjang	Pensil dan	Observasi		Kreatif	Kreatifitas

<p>“Alhamdulillahirrabbi’alamin: (PAI)</p> <p>Bermain permainan Permainan tradisional</p> <p>Bermain merangkak mencari benda sesuai rasa (gula, garam, kopo, asam jeruk,sambal, saos) (MK)</p>	<p>dengan rapi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan petak umpet dengan fokus kegiatan bersembunyi di tempat yang aman <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bernyayi lagu “macam-macam rasa” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam 	<p>penggaris</p> <p>Lompat Tali</p> <p>Air, kain lap</p> <p>Anak dan guru</p> <p>Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Bersahabat</p> <p>Bersahabat</p>	<p>Komitmen</p> <p>Komitmen</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------	---------------------------------

Mengetahui Kepala RA Shomadiah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Shomadiyah 1912 Bagan Asahan Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjung Balai
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : Ganjil/III
 Tema : Diri sendiri
 Hari/Tanggal : Jum at, 06 Oktober 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Terbiasa rapi dalam bertindak dan bekerja (ASK)	➤ Membuat gambar kelinci dengan teknik kolase dari kapas (MH)		Observasi		Bersahabat	Komitmen
Membedakan bentuk permukaan benda (kog)	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Meniru lipatan kertas bentuk buah (MH)	Kertas	Observasi		Bersahabat	Komitmen
Mengkreasikan bentuk	➤ Meronce dengan pipet	Pipet				

<p>Demonstrasi dan praktek langsung bermain Permainan tradisional</p> <p>Merayap dan Menyebutkan benda yang diperolehnya (kaps, kayu, spon, kertas pasir dsb)</p>	<p>(MH)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan permainan tradisional petak umpet fokus kegiatan cara memperkirakan tempat bersembunyi <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan minum <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bernyayi lagu “panca inderaku” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Doa pulang dan salam 	<p>Lompat Tali</p> <p>Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Bersahabat</p> <p>Bersahabat</p> <p>Bersahabat</p>	<p>Komitmen</p> <p>Komitmen</p> <p>Komitmen</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------	-------------------------------------------------

Mengetahui Kepala RA Shomadiyah 1912

Peneliti

Yusnaini Panjaitan

Yusmiati Siregar

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU
(APKG 1 – PENILAIAN SIKLUS 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA : YUSMIATI SIREGAR
NPM : 1601240051P
Tempat / Mengajar : RA SHOMADIAH 1912
Kelompok : B

PETUNJUK

Baca dengan cermat RKH/RK perbaikan dan scenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini:

A. RKH/RK Perbaikan

1. Merumuskan/menentukan indicator Perbaikan pembelajaran Dan menentukan kegiatan perbaikan

1.1. Merumuskan indicator perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki.

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

4

2. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4

B. SKENARIO PERBAIKAN

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-Hal yang harus diperbaiki, dan Langkah-langkah perbaikan

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4

3.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

1	2	3	4

3.3. Menulis langkah-langkah perbaikan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = A

4

4. Merancang pengelolaan kelas Perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

1	2	3	4

4.2. Menentukan cara-cara Pengorganisasian anak agar anak Dapat berpartisipasi dalam perbaikan Kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

5.2. Menentukan cara penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

6. Tampilan dokumen rencana Perbaikan pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan dan kerapian

1	2	3	4

6.2. Penggunaan bahasa tulis

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

Nilai APKF = R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4+4}{6} = \frac{28}{6}$$

$$= 4$$

Penilai

Yusmaini Panjaitan

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU
(APKG 1 – PENILAIAN SIKLUS 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA : YUSMIATI SIREGAR
NPM : 1601240051P
Tempat / Mengajar : RA SHOMADIAH 1912
Kelompok : B

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung
2. Pusatkan perhatian Mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola pengembangan serta dampaknya pada diri anak
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru

1. Menata ruang dan sumber belajar Serta melaksanakan tugas rutin

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan

1	2	3	4

1.2. Melaksanakan tugas dan rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

4

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan, anak, situasi, dan lingkungan

1	2	3	4

2.3. Menggunakan alat bantu (media) Pembelajaran yang sesuai Dengan tujuan, anak, situasi, dan lingkungan

1	2	3	4

2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis

1	2	3	4

2.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal

1	2	3	4

2.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien

1	2	3	4

2.7.Melakukan penutup kegiatan Sesuai dengan perbaikan Kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4

3. Mengelola interaksi kelas

3.1.Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

3.2.Menangani pertanyaan dan respon anak

1	2	3	4

3.3.Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan.

1	2	3	4

3.4.Memicu dan memelihara keterlibatan anak

1	2	3	4

3.5.Menetapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = B

4

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

4.1. Menunjukkan sikap yang ramah, Luwes, terbuka, penuh perhatian, dan sabar kepada anak

1	2	3	4

4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

1	2	3	4

4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

1	2	3	4

4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangan

1	2	3	4

4.5. Membantu anak percaya diri

1	2	3	4

4

Rata-rata butir 4 = A

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

5.1. Menggunakan pendekatan tematik

1	2	3	4

5.2. Berorientasi pada kebutuhan anak

1	2	3	4

5.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

1	2	3	4

5.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif

1	2	3	4

5.5. Mengembangkan kecakapan hidup

1	2	3	4

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

6.1. Melaksanakan penilaian selama proses-proses kegiatan pengembangan

1	2	3	4

6.2.Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai dengan perbaikan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan pengembangan

7.1.Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

7.2.Penggunaan bahasa indonesia lisan

1	2	3	4

7.3.Peka terhadap ketidaksesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak

1	2	3	4

7.4.Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

Nilai APKF = R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4+4}{7}$$
$$= 4$$

Penilai

(Kartini)

**LEMBARAN REFLEKSI .
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 1**

NAMA MAHASISWA : YUSMIATI SIREGAR
NPM : 1601240051P
Tempat / Mengajar : RA SHOMADIAH 1912
Kelompok : B

A. Refleksi kegiatan pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan
 - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
Hal ini terjadi karena:
RKH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:
Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak
3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
 - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
Hal ini terjadi karena:
Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
 - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
5. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RKH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci .

2. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat diperangiawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, apa alasan?

- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dilakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?

- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan

12. Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

13. Apakah penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?

- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik

Hal ini terjadi karena:

- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang

16. Apakah kegiatan penutup yang dilakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU
(APKG 1 – PENILAIAN SIKLUS 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA : YUSMIATI SIREGAR
NPM : 1601240051P
Tempat / Mengajar : RA SHOMADIAH 1912
Kelompok : B

PETUNJUK

Baca dengan cermat RKH/RK perbaikan dan scenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini:

C. RKH/RK Perbaikan

2. Merumuskan/menentukan indicator Perbaikan pembelajaran Dan menentukan kegiatan perbaikan

6.3. Merumuskan indicator perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

6.4. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki.

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

4

7. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai dengan kegiatan perbaikan

7.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan perkembangan

1	2	3	4

7.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4

D. SKENARIO PERBAIKAN

8. Menentukan tujuan perbaikan hal-Hal yang harus diperbaiki, dan Langkah-langkah perbaikan

8.1. Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4

8.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

1	2	3	4

8.3. Menulis langkah-langkah perbaikan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = A

4

9. Merancang pengelolaan kelas Perbaikan kegiatan pengembangan

9.1. Menentukan penataan ruang kelas

1	2	3	4

9.2. Menentukan cara-cara Pengorganisasian anak agar anak Dapat berpartisipasi dalam perbaikan Kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4

10. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

10.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

10.2. Menentukan cara penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

11. Tampilan dokumen rencana Perbaikan pembelajaran

11.1. Keindahan, kebersihan dan kerapian

1	2	3	4

11.2. Penggunaan bahasa tulis

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

Nilai APKF = R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4+4}{6} = \frac{28}{6}$$

$$= 4$$

Penilai

Yusmaini Panjaitan

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU
(APKG 1 – PENILAIAN SIKLUS 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA : YUSMIATI SIREGAR
NPM : 1601240051P
Tempat / Mengajar : RA SHOMADIAH 1912
Kelompok : B

PETUNJUK

6. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung
7. Pusatkan perhatian Mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola pengembangan serta dampaknya pada diri anak
8. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian
9. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan
10. Nilailah semua aspek kemampuan guru

8. Menata ruang dan sumber belajar Serta melaksanakan tugas rutin

8.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan

1	2	3	4

8.2. Melaksanakan tugas dan rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

4

9. Melaksanakan perbaikan kegiatan

9.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

9.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan, anak, situasi, dan lingkungan

1	2	3	4

9.3. Menggunakan alat bantu (media) Pembelajaran yang sesuai Dengan tujuan, anak, situasi, dan lingkungan

1	2	3	4

9.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis

1	2	3	4

9.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal

1	2	3	4

9.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien

1	2	3	4

9.7. Melakukan penutup kegiatan Sesuai dengan perbaikan Kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4

10. Mengelola interaksi kelas

10.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

10.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

1	2	3	4

10.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan.

1	2	3	4

10.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak

1	2	3	4

10.5. Menetapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = B

4

11. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

11.1. Menunjukkan sikap yang ramah, Luwes, terbuka, penuh perhatian, dan sabar kepada anak

1	2	3	4

11.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

1	2	3	4

11.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

1	2	3	4

11.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangan

1	2	3	4

11.5. Membantu anak percaya diri

1	2	3	4

4

Rata-rata butir 4 = A

12. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

12.1. Menggunakan pendekatan tematik

1	2	3	4

12.2. Berorientasi pada kebutuhan anak

1	2	3	4

12.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

1	2	3	4

12.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif

1	2	3	4

12.5. Mengembangkan kecakapan hidup

1	2	3	4

13. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

13.1. Melaksanakan penilaian selama proses-proses kegiatan pengembangan

1	2	3	4

- 13.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai dengan perbaikan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

14. Kesan umum pelaksanaan perbaikan pengembangan

- 14.1. Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

- 14.2. Penggunaan bahasa indonesia lisan

1	2	3	4

- 14.3. Peka terhadap ketidaksesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak

1	2	3	4

- 14.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

Nilai APKF = R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4+4}{7}$$
$$= 4$$

Penilai

(Kartini)

**LEMBARAN REFLEKSI .
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 2**

NAMA MAHASISWA : YUSMIATI SIREGAR
NPM : 1601240051P
Tempat / Mengajar : RA SHOMADIAH 1912
Kelompok : B

C. Refleksi kegiatan pembelajaran

6. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan
 - Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?
 Hal ini terjadi karena:
 RKH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
7. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
 Hal ini terjadi karena:
 Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak
8. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator
 - Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
 Hal ini terjadi karena:
 Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator
9. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?
 - Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
10. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
 - Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
 Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

D. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

17. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RKH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci .

18. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

19. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

20. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

21. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

22. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

23. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

- Saya dengan muda tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang

24. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

25. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat diperangiawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, apa alasan?

- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya

26. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dikakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?

- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka

27. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan

28. Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

29. Apakah penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

30. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya

31. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?

- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik

Hal ini terjadi karena:

- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang

32. Apakah kegiatan penutup yang dilakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan

Hal ini terjadi karena:

- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU
(APKG 1 – PENILAIAN SIKLUS 3)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA : YUSMIATI SIREGAR
NPM : 1601240051P
Tempat / Mengajar : RA SHOMADIAH 1912
Kelompok : B

PETUNJUK

Baca dengan cermat RKH/RK perbaikan dan scenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru/mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini:

E. RKH/RK Perbaikan

3. Merumuskan/menentukan indicator Perbaikan pembelajaran Dan menentukan kegiatan perbaikan

11.3. Merumuskan indicator perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

11.4. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki.

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

4

12. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai dengan kegiatan perbaikan

- 12.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan perkembangan

1	2	3	4

- 12.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4

F. SKENARIO PERBAIKAN

13. Menentukan tujuan perbaikan hal-Hal yang harus diperbaiki, dan Langkah-langkah perbaikan

- 13.1. Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4

- 13.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

1	2	3	4

- 13.3. Menulis langkah-langkah perbaikan

1	2	3	4

4

Rata-rata butir 3 = A

14. Merancang pengelolaan kelas Perbaikan kegiatan pengembangan

14.1. Menentukan penataan ruang kelas

1	2	3	4

14.2. Menentukan cara-cara Pengorganisasian anak agar anak Dapat berpartisipasi dalam perbaikan Kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4

15. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

15.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

15.2. Menentukan cara penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

16. Tampilan dokumen rencana Perbaikan pembelajaran

16.1. Keindahan, kebersihan dan kerapian

1	2	3	4

16.2. Penggunaan bahasa tulis

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

Nilai APKF = R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4+4}{6} = \frac{28}{6}$$

$$= 4$$

Penilai

Yusmaini Panjaitan

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU
(APKG 1 – PENILAIAN SIKLUS 3)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA : YUSMIATI SIREGAR
NPM : 1601240051P
Tempat / Mengajar : RA SHOMADIAH 1912
Kelompok : B

PETUNJUK

11. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung
12. Pusatkan perhatian Mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola pengembangan serta dampaknya pada diri anak
13. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian
14. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan
15. Nilailah semua aspek kemampuan guru

15. Menata ruang dan sumber belajar Serta melaksanakan tugas rutin

15.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan

1	2	3	4

15.2. Melaksanakan tugas dan rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan

1	2	3	4

--	--	--	--

Rata-rata butir 1 = A

4

16. Melaksanakan perbaikan kegiatan

16.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

16.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan, anak, situasi, dan lingkungan

1	2	3	4

16.3. Menggunakan alat bantu (media) Pembelajaran yang sesuai Dengan tujuan, anak, situasi, dan lingkungan

1	2	3	4

16.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis

1	2	3	4

16.5. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal

1	2	3	4

16.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien

1	2	3	4

16.7. Melakukan penutup kegiatan Sesuai dengan perbaikan Kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4

17. Mengelola interaksi kelas

17.1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

17.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

1	2	3	4

17.3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan.

1	2	3	4

17.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak

1	2	3	4

17.5. Menetapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = B

4

18. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

18.1. Menunjukkan sikap yang ramah, Luwes, terbuka, penuh perhatian, dan sabar kepada anak

1	2	3	4

18.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

1	2	3	4

18.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

1	2	3	4

18.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangan

1	2	3	4

18.5. Membantu anak percaya diri

1	2	3	4

4

Rata-rata butir 4 = A

19. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

19.1. Menggunakan pendekatan tematik

1	2	3	4

19.2. Berorientasi pada kebutuhan anak

1	2	3	4

19.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

1	2	3	4

19.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif

1	2	3	4

19.5. Mengembangkan kecakapan hidup

1	2	3	4

20. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

20.1. Melaksanakan penilaian selama proses-proses kegiatan pengembangan

1	2	3	4

--	--	--	--

20.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai dengan perbaikan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

21. Kesan umum pelaksanaan perbaikan pengembangan

21.1. Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

21.2. Penggunaan bahasa indonesia lisan

1	2	3	4

21.3. Peka terhadap ketidaksesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak

1	2	3	4

21.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4

Nilai APKF = R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4+4}{7}$$
$$= 4$$

Penilai

(Kartini)

**LEMBARAN REFLEKSI .
SETELAH MELAKUKAN PENELITIAN PADA SIKLUS 3**

NAMA MAHASISWA : YUSMIATI SIREGAR
NPM : 1601240051P
Tempat / Mengajar : RA SHOMADIAH 1912
Kelompok : B

E. Refleksi kegiatan pembelajaran

11. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

Hal ini terjadi karena:

RKH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

12. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

- Ya, materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena:

Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak

13. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator

- Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

Hal ini terjadi karena:

Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

14. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?

- Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan

15. Apakah alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

- Ya, alat yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak yang lebih baik

F. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

33. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang disusun?

- Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena:

RKH dapat mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara rinci .

34. Apakah kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan materi, media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan pengolahan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Hal ini terjadi karena:

- Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan hanya penggunaan media dan metode pembelajaran lebih untuk mendukung keberhasilan dari proses kegiatan

35. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

36. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Saya harus banyak belajar dan membaca literatur serta bertanya kepada teman-teman yang berpengalaman

37. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Saya sudah merancang dan melaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
38. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?
- Hal ini terjadi karena:
- Saya dengan mudah tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang
39. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `
- Saya dengan muda tampil di depan anak sesuai dengan pelajaran yang telah saya rancang
40. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?
- Hal ini terjadi karena:
- Ya, anak telah mencapaj indikator kemampuan yang ditetapkan
41. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat diperanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika Ya, apa alasan?
- Ya, semua yang saya lakukan untuk mempermudah anak memahami sesuatu pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya
42. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang dikakukan? Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya?
- Anak menjadi senang dengan saya memberi pujian dan tepuk tangan kepada mereka
43. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang diberikan misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat?
- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?
- Hal ini terjadi karena:
- Karena anak sudah mengerti dan memahami pembelajaran yang telah saya berikan
44. Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan?

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan
45. Apakah penilaian yang diberikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?
- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan
- Hal ini terjadi karena:
- Masih ada beberapa orang anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya
46. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?
- Hal ini terjadi karena:
- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan hal ini karena masih ada beberapa anak belum mau mendengar penjelasan yang diterangkan oleh gurunya
47. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?
- Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik
- Hal ini terjadi karena:
- Waktu yang telah ditentukan harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang
48. Apakah kegiatan penutup yang dilakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?
- Ya, kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan
- Hal ini terjadi karena:
- Dengan sedikit menggunakan pertanyaan anak dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah

FOTO PENELITIAN



