

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI BERMAIN GAMES DI LAPANGAN PADA SANTRI
RA ALBANATU SHOLIHA MEDAN LABUHAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*

Oleh:

IDA WATI
NPM. 1501240049 P



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI BERMAIN GAMES DI LAPANGAN PADA SANTRI
RA ALBANATU SHOLIHA MEDAN LABUHAN**

Oleh:

I D A W A T I
NPM. 1501240049 P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Pembimbing

Drs. Zulkarnein Lubis, MA.

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : IDAWATI
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
NPM : 1501240049 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Santri RA Albanatu Sholiha Medan Labuhan**” merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 14 September 2016

Yang Menyatakan,

IDAWATI
NPM. 1501240049 P

Medan, September 2016

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Idawati
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
Di-
Medan

Assalamu`alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswi a.n. Idawati yang berjudul: Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Santri RA Albanatu Sholiha Medan Labuhan, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Drs. Zulkarnein Lubis, MA.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

NAMA MAHASISWA : IDAWATI
NPM : 1501240049 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR MELALUI BERMAIN
GAMES DI LAPANGAN PADA SANTRI RA
ALBANATU SHOLIHA MEDAN LABUHAN

Medan, September 2016

Pembimbing

Drs. Zulkarnein Lubis, MA.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi

Drs. Zulkarnein Lubis, MA.

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

NAMA MAHASISWA : IDAWATI
NPM : 1501240049 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR MELALUI BERMAIN
GAMES DI LAPANGAN PADA SANTRI RA
ALBANATU SHOLIHA MEDAN LABUHAN

Medan, September 2016

Pembimbing

Drs. Zulkarnein Lubis, MA.

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

NAMA MAHASISWA : IDAWATI
NPM : 1501240049 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
**JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
 MOTORIK KASAR MELALUI BERMAIN
 GAMES DI LAPANGAN PADA SANTRI RA
 ALBANATU SHOLIHA MEDAN LABUHAN**

NO	TANGGAL	KEGIATAN ADVIS/BIMBINGAN	PARAF

Dekan

Ketua Program Studi

Pembimbing

Dr. Muhammad Qorib, MA. Drs. Zulkarnein Lubis, MA. Drs. Zulkarnein Lubis, MA.

ABSTRAK

IDAWATI NPM. 1501240049 P. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI BERMAIN GAMES DI LAPANGAN PADA SANTRI RA. AL-BANATU SHOLIHA MEDAN LABUHAN

Kegiatan yang dapat membantu mengembangkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah melalui pemberian latihan seperti melempar, menangkap bola dan berdiri dengan satu kaki tanpa berpegangan karena pada usia tersebut mekanisme otot dan syaraf yang mengendalikan motorik anak sedang mengalami perkembangan. Menangkap bola dapat menstimulasi koordinasi tangan dan matanya. Gerakan tangan anak saat memegang bola dapat menstimulasi kemampuan tangan untuk menggenggam, sehingga fungsi-fungsi jari-jemari dan koordinasi kedua tangannya menjadi terasah. Selain mengasah koordinasi mata dan tangan, permainan ini juga dapat melatih konsentrasinya saat ia berusaha untuk menangkap bola dari lawannya. Guru mempunyai peran yang penting dalam pengembangan motorik anak yang dapat dilakukan melalui bermain. Perkembangan motorik khususnya keseimbangan tubuh anak juga termasuk usaha dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak melalui jenis-jenis aktivitas bermain yang mendukung. Rendahnya kemampuan motorik kasar anak diduga disebabkan oleh beberapa hal, seperti kekuatan lengan dan tangan anak yang masih lemah dalam melempar dan menangkap bola, anak belum dapat menyeimbangkan tubuhnya pada saat berdiri dengan satu kaki, dan strategi pembelajaran yang digunakan guru hanya belajar menulis, dan membaca. Hasil observasi atau pengamatan pada pra siklus jika dirata-ratakan dengan persentase 13,9%. Selanjutnya pada siklus pertama terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain games di lapangan dengan rata-rata persentase 32,4%. Selanjutnya pada siklus kedua terjadi peningkatan kembali dengan persentase 57,4%. Terakhir pada siklus ketiga terjadi peningkatan dengan rata-rata persentase 88,8%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan” yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kata kunci: Motorik Kasar, Bermain Games, Dilapangan.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah swt., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Shlawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad saw., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak.

Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul: **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan"**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti/penulis harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Oleh sebab itu, ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ungkapkan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik penulis sehingga tumbuh dan beranfaat bagi manusia yaitu sebagai guru. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayah dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan yang sebesar-besarnya juga penulis haturkan untuk suamiku tercinta yang telah banyak membantu baik moril maupun materil sehingga karya Ilmiah ini dapat peneliti susun. Kepada anak-anakku tersayang yang telah banyak memberikan bantuan dan pengertian selama peneliti/penulis memasuki jenjang perkuliahan sehingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga semua anak-anakku menjadi anak yang sholeh dan sholeha, tercapai semua cita-cita. Ibu tidak akan pernah berhenti untuk selalu berdo`a untuk semua ananda tercinta semoga Allah swt mengabulkannya, sehingga kebahagiaan dunia dan akhirat dapat digapai.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati :

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
4. Bapak **Drs. Zulkarnaen Lubis, MA**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
5. Bapak **Drs. Zulkarnaen Lubis, MA**. Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada penulis untuk kebaikan penulisan skripsi ini/
6. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu penulis dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
7. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, Erwinsyah Putra, S.Pd, M.Pd, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA**. Selanjutnya Ibu **Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, Widia Masithah, S.Psi, M. Psi. Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Riska Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S. Pd, M. Psi, dan Dra. Hj. Halimatussa`diah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
8. Ketua Yayasan, dan Kepala RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan beserta Staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.

9. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan penulis kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
10. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah swt.

Penulis menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu penulis mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian penulis yang lain di masa yang akan datang. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, September 2016

Hormat Saya

IDAWATI
NPM. 1501240049 P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Cara Pemecahan Masalah	4
E. Hipotesis Tindakan.....	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II: LANDASAN TEORETIS	7
A. Kemampuan Dan Motorik Kasar	7
1. Pengertian Kemampuan.....	7
2. Pengertian Motorik Kasar	8
3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motoroik Kasar Anak .	10
4. Metode Pengembangn Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	12
B. Bermain Games Dilapangan	13
1. Pengertian Bermain	13
2. Manfaat Bermain Bagi Anak	15
3. Karakteristik Bermain.....	19
C. Raudhatul Athfal.....	19
BAB III: METODE PENELITIAN.....	23
A. Setting Penelitian	23
1. Tempat Penelitian.....	23
2. Waktu Penelitian	23
3. Siklus PTK	23
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas.....	23
C. Subjek Penelitian	24
D. Sumber Data	24
1. Anak	24
2. Guru.....	25
3. Teman Sejawat	25
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	26
1. Teknik Pengumpulan Data.....	26
2. Alat Pengumpulan Data	26
F. Indikator Kinerja	27

G. Analisis Data.....	28
H. Prosedur Penelitian	28
1. Deskripsi Pra Siklus	29
2. Deskripsi Siklus I	30
a. Perencanaan.....	30
b. Pelaksanaan Tindakan.....	30
c. Observasi dan Evaluasi	31
d. Refleksi	32
3. Deskripsi Siklus II.....	32
a. Perencanaan	32
b. Pelaksanaan Tindakan.....	32
c. Observasi dan Evaluasi	33
d. Refleksi	34
4. Deskripsi Siklus III	34
a. Perencanaan.....	34
b. Pelaksanaan Tindakan.....	35
c. Observasi dan Evaluasi	36
d. Refleksi	36
I. Personalia Penelitian	36
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian Pra Siklus.....	37
B. Penelitian Siklus I	44
C. Penelitian Siklus II.....	53
D. Penelitian Siklus III	61
E. Pembahasan.....	68
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	70
A. Simpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Sumber Data Anak	24
Tabel 02. Sumber Data Guru	25
Tabel 03. Teman Sejawat dan Kolaborator.....	25
Tabel 04. Format Penilaian Observasi Metode Bermain Games di Lapangan	26
Tabel 05. Indikator Kinerja.....	27
Tabel 06. Ketuntasan Belajar	30
Tabel 07. Tim Peneliti.....	36
Tabel 08. Observasi Pra Siklus	38
Tabel 09. Kondisi Pra Siklus Kemampuan Motorik Kasar Anak	40
Tabel 10. Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus	43
Tabel 11. Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	46
Tabel 12. Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Siklus I	48
Tabel 13. Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	51
Tabel 14. Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II	54
Tabel 15. Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Siklus II.....	56
Tabel 16. Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II	59
Tabel 17. Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus III.....	62
Tabel 18. Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Siklus III.....	64
Tabel 19. Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus III.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	5
Gambar 02. Model Penelitian Tindakan Kelas	29

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kondisi Pra Siklus Kemampuan Motorik Kasar	41
Grafik 02. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	49
Grafik 03. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II	57
Grafik 04. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus III	65
Grafik 05. Peningkatan Motorik Kasar Melalui Bermain Games Di Lapangan	69

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rancangan Siklus I, II, dan III
2. Skenario Pembelajaran Siklus I, II, dan III.
3. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I, II, dan III.
4. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I, II, dan III.
5. Rencana Kegiatan Harian Siklus I, II, dan III.
6. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I, II, dan III.
7. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I, II, dan III.
8. Lembar Refleksi Siklus I, II, dan III.
9. Foto-Foto Kegiatan Penelitian.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Guna menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) dan lain-lain.

Pendidikan Taman Kanak-kanak atau Raudhtaul Athfal merupakan lembaga pendidikan formal untuk anak sebelum memasuki kejenjang pendidikan selanjutnya. Lembaga ini sangat penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Kurikulum TK/RA ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Salah satu perkembangan anak yang harus dikembangkan adalah perkembangan motorik yang merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara saraf, otot, dan otak. Umumnya anak yang berusia dini belum memiliki motorik kasar yang baik seperti anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar, dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berfungsi untuk menjaga kestabilan yang baik perlu dilatih melalui sebuah aktivitas yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar

¹Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Dirjen Dasar Menengah, 2006) h. 23.

² Suherman dan Sutyowati, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Media Group, 2005), h. 19.

merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar, atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.³

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman, anak-anak akan lebih terasah rasa empatinya, mereka juga dapat mengatasi penolakan dan dominasi, serta mengelola emosi.

Umumnya anak yang berusia dini belum memiliki motorik kasar yang baik seperti anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar, dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berfungsi untuk menjaga kestabilan yang baik perlu dilatih melalui sebuah aktivitas yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak usia dini mempunyai kemampuan belajar dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi.⁴ Pada usia ini anak mengalami perkembangan yang pesat dari semua aspek, baik kognitif, afektif maupun fisik. Anak usia dini pada umumnya sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu, anak harus memiliki ruang dan waktu untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih otot kasar anak serta menyediakan barang-barang dan peralatan bagi anak yang dapat didorong, diangkat, dilempar atau dijinjing.

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan motorik kasar pada anak perlu adanya bantuan dari para pendidik di lembaga pendidikan usia dini. Pengembangan motorik kasar anak usia dini juga memerlukan bimbingan dari pendidik. Pada dasarnya kemampuan gerak dasar adalah suatu bentuk kegiatan yang diajarkan pada anak-anak prasekolah agar mereka memiliki kemampuan untuk menjaga koordinasi

³*Ibid.*, h. 20.

⁴⁴Sylvia Rimm, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005), h. 21.

kemampuan motorik kasarnya,⁵ seperti kemampuan menggunakan tangannya untuk melempar dan menangkap bola.

Kegiatan yang dapat membantu mengembangkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah melalui pemberian latihan seperti melempar, menangkap bola dan berdiri dengan satu kaki tanpa berpegangan karena pada usia tersebut mekanisme otot dan syaraf yang mengendalikan motorik anak sedang mengalami perkembangan. Menangkap bola dapat menstimulasi koordinasi tangan dan matanya. Gerakan tangan anak saat memegang bola dapat menstimulasi kemampuan tangan untuk menggenggam, sehingga fungsi-fungsi jari-jemari dan koordinasi kedua tangannya menjadi terasah. Selain mengasah koordinasi mata dan tangan, permainan ini juga dapat melatih konsentrasinya saat ia berusaha untuk menangkap bola dari lawannya.

Guru mempunyai peran yang penting dalam pengembangan motorik anak yang dapat dilakukan melalui bermain. Perkembangan motorik khususnya keseimbangan tubuh anak juga termasuk usaha dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak melalui jenis-jenis aktivitas bermain yang mendukung.

RA. Al-Banatu Sholiha terdiri dari 6 kelas 4 kelas diantaranya adalah kelompok B dan 2 kelas lagi kelompok A. Pada kelas B.3 tingkat prestasi belajar anak cukup rendah, kendatipun guru telah berupaya mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil observasi awal bahwa kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B.3 belum berkembang, anak tidak mampu berdiri dengan satu kaki tanpa berpegangan, melempar dan menangkap bola.

Rendahnya kemampuan motorik kasar anak diduga disebabkan oleh beberapa hal, seperti kekuatan lengan dan tangan anak yang masih lemah dalam melempar dan menangkap bola, anak belum dapat menyeimbangkan tubuhnya pada saat berdiri dengan satu kaki, dan strategi pembelajaran yang digunakan guru hanya belajar menulis, dan membaca. Berdasarkan penemuan tersebut penulis tertarik mengkaji permasalahan ini kedalam sebuah penelitian tindakan kelas

⁵Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 75.

dengan formulasi judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Games Di Lapangan Pada Santri RA. Al-Bantu Sholiha Medan Labuhan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan pada kelas B.3, bahwa:

1. Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang.
2. Motorik kasar anak belum meningkat perkembangannya.
3. Kekuatan otot-otot lengan dan tangan anak belum optimal
4. Media yang digunakan tidak membuat anak tertarik untuk belajar.
5. Metode yang digunakan guru masih monoton

C. Rumusan Masalah

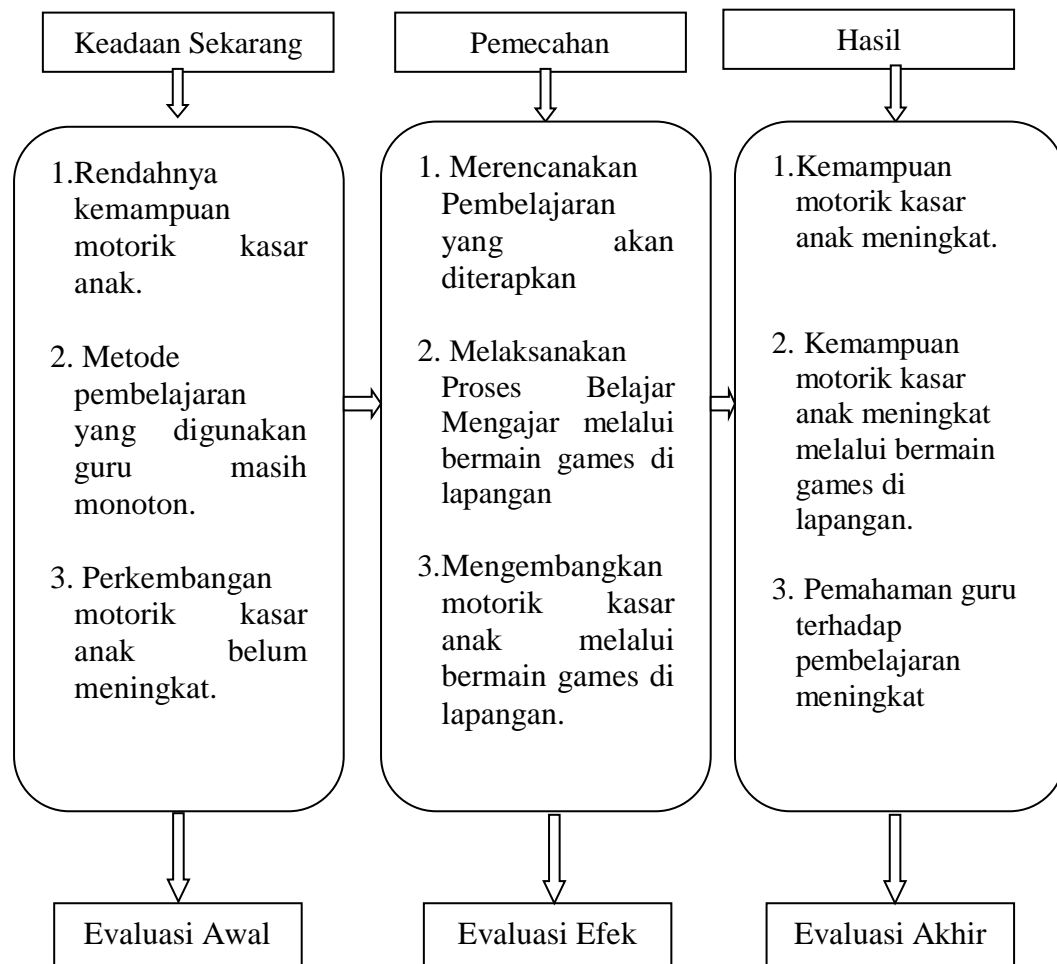
Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan games di lapangan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan?.

D. Cara Pemecahan Masalah

Pembelajaran yang selama ini dilakukan di RA. Al-Banatu Sholiha kurang menarik dan kurang memotivasi anak untuk belajar. Hal ini menjadi hambatan dalam meningkatkan minat belajar dan mengajar, karena kemampuan motorik kasar anak sangat penting dioptimalkan sedini. Guna mengatasi permasalahan rendahnya motorik kasar anak RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan diadakan upaya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain games dilapangan. Hal ini dilakukan dengan menyusun rencana kegiatan tersebut yang dimulai dengan membuat rencana kegiatan mingguan (RKM), dan dilanjutkan dengan membuat rencana kegiatan harian (RKH). Pembuatan RKM dan RKH bertujuan agar pembelajaran tersusun dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat

tercapai. Pemecahan masalah ini dapat peneliti gambarkan pada gambar berikut ini:

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah



E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis tindakan penelitian ini bahwa melalui permainan games dilapangan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan pada Kelas B.3.

F. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain games di lapangan pada santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan.

G. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara akademik, teoritis, dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah :

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pengembangan salah satu teori pembelajaran meningkatkan motorik kasar pada anak.
- b. Memperkaya khazanah teori/keilmuan yang terkait dengan proses pembelajaran meningkatkan motorik kasar pada anak.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Anak, untuk menambah pemahaman anak bahwa belajar dapat dilakukan dimana saja, serta memberikan motivasi belajar bagi anak.
 - b. Guru, untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, serta menambah pengalaman guru untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
 - c. Sekolah, untuk memberi gambaran tentang kompetensi guru dalam mengajar, sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan.
- ### **3. Secara Akademis, untuk menambah pemahaman wawasan keilmuan dan penelitian guna merancang penelitian lebih lanjut dengan desain penelitian tindakan kelas dan fokus masalah yang berbeda.**

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Dan Motorik Kasar

1. Pengertian Kemampuan

Kemampuan dimiliki oleh setiap orang namun dengan kapasitas berbeda-beda. Ada sejumlah manusia yang sangat pintar mengarang (menulis), cepat memahami sesuatu, mampu melihat penyebab suatu masalah, terampil membuat barang yang bagus, cepat memahami keinginan orang lain, mampu bekerja sama dengan orang lain, dan lain-lain. Kemampuan (*ability*) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja memaksimalkan seseorang pada tugas fisik dan mental.⁶ Pendapat lain bahwa yang dimaksud dengan istilah kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan.⁷

Menurut Robbins dalam Badeni mendefinisikan *ability refers to an individual's capacity to perform the various tasks in job*. Kemampuan mencakup arti yang luas yaitu keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan bervariasi dalam pekerjaan.⁸ Berbagai kemampuan yang dimiliki manusia ini pada pokoknya dapat diklasifikasikan menjadi kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.

Kemampuan manusia berkembang sesuai kemampuan yang dikembangkannya, bagaimana seseorang menilai bahwa kemampuan yang akan dikembangkan adalah termasuk potensi dalam dirinya. Pada kenyataannya, kemampuan apapun sangatlah penting untuk diasah mengingat satu kemampuan dengan kemampuan dalam diri saling berhubungan. Stephen dalam Badeni telah mengklasifikasikan beberapa jenis kemampuan dalam diri seseorang yaitu:⁹

⁶Kreitner, *Child Development* (New York: Mc. Graw Hill, Inc, 2014) h. 135.

⁷Akhmad Subkhi, *Pengantar Teori dan Organisasi* (Jakarta: Prestasi Puastaka Raya, 2013) h. 30.

⁸ Ahmad Badeni, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) h. 13.

⁹*Ibid.*, h. 14.

a. Kemampuan Intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mental. Contoh tes IQ (*Intelligent quotient*) digunakan untuk menegaskan seberapa tingkat kemampuan-kemampuan intelektual umum. Ada 5 dimensi kemampuan intelektual, yaitu *number aptitude*, *verbal comprehension*, *perceptual speed*, *inductive reasoning*, *spatial visualization memory*.

b. Kemampuan Fisik

Kemampuan intelektual lebih besar memainkan peran pada pekerjaan-pekerjaan yang rumit yang menuntut berbagai persyaratan pemrosesan informasi sementara kemampuan fisik lebih banyak diperlukan pada aktivitas atau tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan keterampilan atau bakat-bakat sejenis. Setiap orang memiliki kemampuan fisik dan tingkat stamina yang berbeda-beda. Setiap pekerjaan memerlukan persyaratan kemampuan tertentu sesuai dengan tuntutan yang diminta oleh pekerjaan yang bersangkutan.

Berdasarkan deskripsi dan pendapat para tokoh tersebut, maka dapat disimpulkan kemampuan adalah keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik mengenai tugas fisik dan mentalnya, baik yang dibawa sejak lahir maupun karena belajar dengan tekun.

2. Pengertian Mototik Kasar

Motorik Kasar adalah kemampuan gerakan anggota tubuh yang dilakukan melibatkan sebagian besar dari bagian tubuh, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.¹⁰ Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.¹¹

¹⁰Bambang Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Fisik*. Cet. 10, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) h.13.

¹¹*Ibid.*

Motorik kasar adalah aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative.¹² Hasil belajar yang dicapai melalui permainan modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak adalah berupa penguasaan tugas gerak terhadap lari, lompat, lempar, menangkap dan menendang. Kemampuan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan erat dengan gerak dasar dalam pedoman observasi dan evaluasi gerak dasar. Menurut Suherman kemampuan gerak dasar meliputi lari yang mempunyai komponen gerak dasar meliputi gerak tungkai dilihat dari samping, lengan, dan gerak tungkai dilihat dari belakang. Selanjutnya lompat yang mempunyai komponen gerak dasar meliputi: lengan, serta tungkai. Selain itu, lempar yang mempunyai komponen dasar meliputi lengan, dan tungkai. Selanjutnya menangkap mempunyai komponen gerak dasar meliputi kepala, lengan, dan tangan, dan menendang mempunyai komponen gerak dasar meliputi lengan dan tungkai.¹³

Secara garis besar, pembelajaran motorik di sekolah meliputi pembelajaran motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri.¹⁴ Sedangkan pembelajaran motorik kasar yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh, sebagian, atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berlari, berjalan, melompat, menendang, berlari dan lain-lain.

Sujiono berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.¹⁵ Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot

¹²Samsudin, *Pengembangan Motorik di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2005) h. 22.

¹³Reza Suherman, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak* (Jogjakarta: Javalitera, 2008) h. 4-8.

¹⁴Ricahrd Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. (Yogyakarta: Divapress, 2013) h. 18.

¹⁵Sujiono, *Metode...*, h. 14.

tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, manaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.

Aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya.¹⁶ Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh. Aktivitas motorik kasar misalnya: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak.

Motorik kasar seorang anak berkembang secara bertahap dan unik pada setiap individunya. Perkembangan motorik kasar anak berbanding lurus dengan pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya, oleh karena itu faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak secara garis besarnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yang telah dipaparkan oleh Soetjiningsih yaitu:¹⁷

1. Faktor Genetik, faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.
2. Faktor Lingkungan, lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Faktor lingkungan ini secara garis besar dibagi menjadi: Faktor lingkungan yang mempengaruhi anak pada

¹⁶Heri Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Majalengka: Referens, 2012) h. 222.

¹⁷Endang Soetjiningsih, *Diktat Perkembangan Motorik*. (Yogyakarta: FIK UNY, 2012) h. 2-4.

waktu masih dalam kandungan (*faktor pranatal*), antara lain: gizi ibu pada waktu hamil, mekanis, toksin/zat kimia, endokrin radiasi, infeksi, stress, imunitas, anoksia embrio. Selanjutnya, faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (*faktor postnatal*), antara lain, lingkungan biologis, antara lain: ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, hormone, dan faktor fisik, antara lain cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi keadaan rumah, dan radiasi.

3. Faktor psikososial, antara lain stimulasi, motivasi belajar, ganjaran ataupun hukuman yang wajar, kelompok sebaya, stress, sekolah, cinta dan kasih sayang, dan kualitas interaksi anak dengan orang tua.
4. Faktor keluarga dan adat istiadat, antara lain pekerjaan/pendapatan keluarga, pendidikan ayah/ibu, jumlah saudara, jenis kelamin dalam keluarga, stabilitas rumah tangga, kepribadian ayah/ibu, adat-istiadat, norma-norma, agama, urbanisasi, kehidupan politik dalam masyarakat yang mempengaruhi prioritas kepentingan anak, anggaran, dan lain-lain.

Menurut Hurlock dalam Sujiono, ada 6 faktor penting yang berpengaruh dalam mempelajari ketrampilan motorik kasar anak, yaitu:

1. Kesiapan belajar Apabila pembelajaran dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka ketrampilan yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang sudah siap, akan lebih unggul daripada oleh orang yang belum siap untuk belajar.
2. Kesempatan belajar, banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari ketrampilan motorik kasar karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak.
3. Kesempatan berpraktik, anak harus diberi kesempatan berpraktik sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu ketrampilan.
4. Model yang baik, dalam mempelajari suatu ketrampilan motorik kasar, kegiatan meniru suatu model memainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu ketrampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik.
5. Bimbingan, bimbingan juga membantu anak dalam membenahi suatu kesalahan, sebelum kesalahan tersebut terlanjur dipelajari dengan baik sehingga sulit dibenahi kembali.

6. Motivasi, motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan. Guna mempelajari ketrampilan, sumber motivasi umum adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut.¹⁸

Fungsi motorik kasar bagi anak sebagai melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan. Selain itu, memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak. Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak, melatih ketrampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak. Meningkatkan perkembangan emosional anak. Meningkatkan perkembangan social anak, serta menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

4. Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Menurut Gunarti dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dapat menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode bercerita, Metode bercerita adalah cara penyampaian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik.
2. Metode tanya jawab, metode tanya jawab merupakan suatu cara penyampaian materi kepada anak didik dengan cara memberikan pertanyaan kepada anak didik, baik pertanyaan tertutup maupun pertanyaan terbuka.
3. Metode pemberian tugas, metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak yang harus dilaksanakan dengan baik.
4. Metode karya wisata, metode karya wisata adalah metode pembelajaran dengan cara mengamati dunia sesuai kenyataan yang ada secara langsung, meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya.
5. Metode demonstrasi, metode demonstrasi adalah suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui perbuatan melihat dan mendengarkan yang diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan.
6. Metode bermain peran, bermain peran menurut merupakan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.¹⁹

¹⁸Sujiono, *Metode...*, h. 15.

¹⁹Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010) h. 57.

Media untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya media *Visual*, media *visual* adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Selanjutnya media *Audio*, media *audio* adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *Auditif* atau hanya dapat didengar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Selain itu, media *audiovisual*, media ini merupakan kombinasi dari media *audio* dan media *visual* atau biasa disebut media pandang-dengar, dengan kata lain media yang dapat dilihat dan didengar.²⁰

B. Bermain Games Dilapangan

1. Pengertian Bermain

Pengertian bermain sangatlah unik dan deskriptif. Terdapat berbagai pandangan dan pengertian yang diberikan oleh kaum akademik maupun non akademik secara luas dan beraragam, mulai teori klasik yang dikaitkan dengan “*surplus energy*” dan hewan. Teori ini menyatakan, Bertambah tinggi spesies makhluk hidup semakin banyak waktu dihabiskan untuk bermain dimana pada kasus spesies yang lebih rendah energi dikeluarkan hanya untuk memenuhi kebutuhan utama organism tersebut. Antara tahun 50-an hingga 70-an teori-teori tentang bermain muncul.

Teori bermain yang dikaitkan dengan dorongan dan keperluan dasar organisme. Disamping itu, ada juga teori yang menyatakan bermain sebagai komunikasi, bermain sebagai peluang menjelajah perilaku baru. Heron dalam Januardi menegaskan bermain sebagai suatu pekerjaan bagi anak-anak.²¹ Lebih jauh Moyles dalam Januardi menegaskan bahwa bermain adalah suatu proses yang diperlukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.²² Bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran

²⁰Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) h. 10.

²¹Januardi. *Mengenang Permainan Rakyat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005) h. 45.

²² *Ibid.*

instrinsik dan kegembiraan. Oleh sebab itu, bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah, dan mengenal dunia mereka sendiri.

Menurut tokoh-tokoh pendidikan, seperti: Plato, Aristoteles, Frobel, Hurlock dan Spencer dalam Satya bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti: keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain.²³ Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Bermain bagi anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat. Bermain bagi anak-anak merupakan penggunaan bahasa untuk membawakan aktivitasnya, memperluas dan menyaring bahasa mereka dengan berbicara dan mendengar anak lain.

Menurut Januardi ketika bermain anak-anak belajar memahami orang lain dengan cara menepakati komitmen yang mereka buat dari berbagai aturan dan menilai pekerjaan secara bersama-sama.²⁴ Bermain mematangkan perkembangan anak-anak dalam semua area; intelektual, sosial ekonomi dan fisik. Bermain bagi anak adalah apa yang mereka lakukan sepanjang hari, bermain adalah kehidupan dan kehidupan adalah bermain. Anak-anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak adalah pemain alami, mereka menikmati bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk sebuah keterampilan.

Menurut Mayesky, dalam Satya bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak dan tidak ada seorangpun yang dapat mengatakan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya.²⁵ Bermain bagi anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah

²³Wira Indra Satya. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2006) h. 77-79.

²⁴Januardi. *Mengenang..*h. 47.

²⁵Satya. *Membangun..*, h. 80

dalam hidupnya (perkembangan sosial), dan meningkatkan kebugaran komponen motoriknya. Permainan anak-anak merupakan wadah dasar dan indikator pengembangan mental. Menurut George W Maxim, dalam Satya bermain memungkinkan anak-anak untuk memajukan perkembangannya seperti sensori motor, intelegensi pada bayi, mulai dari operasional sampai operasional konkrit pada anak pra sekolah juga mengembangkan kognitif, fisik, dan perkembangan sosial ekonomi.²⁶

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan proses pembelajaran bagi anak yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran social, dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran instrinsik dan kegembiraan. Bermain games dilapangan dalam penelitian ini adalah permainan yang dikemas dalam bentuk games dan dilakukan dilapangan sekolah.

2. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Lee bermain merupakan kepentingan utama seorang anak dalam hidupnya, lewat bermain ia belajar keahlian untuk bertahan dan menemukan pola dalam dunia yang penuh kebingungan.²⁷ Bermain merupakan tujuan dasar dari belajar pada masa kanak-kanak. Secara bertahap anak-anak mengembangkan konsep dari hubungan yang wajar, kemampuan untuk membedakan, untuk menilai, untuk menganalisis dan mengambil intisari, untuk membayangkan dan merumuskan.

Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Diperlukan waktu yang cukup banyak untuk bermain bagi anak, terutama pada saat mereka berada di sekolah dasar, menurut Laurence Tecik dalam Satya diperlukan 4-5 jam perhari bagi anak untuk bermain, pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan gerakanya.²⁸

²⁶*Ibid.*

²⁷Rosegrant Lee, *Reaching Potential : Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children* (Whashington D.C: NAEYC, 2007), h. 112.

²⁸Satya. *Membangun..*, h. 84

Penelitian yang dilakukan oleh Kemper di Negeri Belanda dengan memasang alat pedometer (alat pengukur langkah, skor 1 (satu) setara dengan satu langkah) anak yang aktif melakukan 102.000 langkah/minggu, maka rata-rata memerlukan aktifitas fisik perhari adalah $102.000 : 7 = 14.000$ per hari atau setara dengan 3,5 jam, jika 2 X 45 menit menunjukkan skor 4000 langkah. Kebutuhan 3,5 jam tersebut tidak mungkin dipenuhi pada jam pelajaran di sekolah.²⁹ Oleh sebab itu, guru pendidikan jasmani harus dapat memenuhi kebutuhan gerak anak didiknya dengan berbagai alternatif permainan yang dapat dimainkan siswa saat jam istirahat atau di rumah, karena anak tidak merasa betah bila duduk seharian diruang kelas, mereka butuh bergerak dan bermain yang lebih banyak dan merasa gembira ketika menyongsong jam istirahat, karena memiliki kesempatan untuk bermain sambil melepaskan kepenatan dan memulihkan kondisinya.

Sedangkan menurut Claparade dalam Satya bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak, akan tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju ke arah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif.³⁰

Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak :³¹

- a. Anak dapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psikososial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan)
- b. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi
- c. Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan
- d. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya
- e. Melalui bermain anak-anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya ke dalam aktivitas yang menyenangkan
- f. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin
- g. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan.

²⁹Lee, *Reaching Potential...*, h. 120.

³⁰Satya. *Membangun...*, h. 85

³¹Muhammad Markam, *Alat Permainan & Sumber Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 2005) h.

- h. Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
- i. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreatifitas anak
- j. Bermain dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
- k. Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain, akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Menurut Markam Pengaruh bermain bagi perkembangan anak meliputi :³²

- 1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- 2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- 3. Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak
- 4. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- 5. Bermain dapat mengembangkan tingkah laku social anak
- 6. Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

Menurut Markam permainan ada dua macam yaitu permainan aktif dan pasif. Permainan aktif meliputi:³³

- a. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi.
- b. Drama.
- c. Bermain music.
- d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu.
- e. Permainan Olahraga.

Sementara untuk permainan pasif meliputi

- a. Membaca
- b. Mendengarkan radio
- c. Menonton televisi

Berdasarkan banyak pendapat para ahli baik ditinjau dari segi aspek fisiologis maupun psikologis dengan aktivitas fisik secara teratur, terukur dan cukup akan diperoleh manfaat seperti: meningkatnya kinerja sistem saraf, dengan bertambah banyaknya jumlah percabangan sel-sel saraf dan sinapsisnya, maka

³²*Ibid.*, h. 72

³³*Ibid.*

akan bertambah rimbun hubungan antara sel saraf, makin tinggi pula tingkat kecerdasan. Aktivitas fisik juga menuntut seluruh bagian tubuh untuk bergerak yang memungkinkan terjadinya respon terhadap kedua bagian otak.

Para peneliti telah melaporkan bahwa perkembangan otak sebenarnya terjadi ketika anak-anak bergerak dan bermain. Kemungkinan besar fungsi otak dan keterampilan motorik berkembang secara beriringan, proses ini tidak mungkin diperoleh dari aktivitas pembelajaran selain bermain (termasuk pendidikan jasmani).

Peningkatan kadar hormon dan *endoprine* dan *enoreprine* berdampak pada kurangnya kecemasan anak dalam menghadapi tugas-tugas akademiknya, perasaan tenang yang ditimbulkan oleh hormon tersebut mendukung kesiapan siswa dalam memecahkan persoalan-persoalan sulit yang dihadapi secara lebih taktis dan rasional serta memungkinkan lahirnya ide-ide besar melalui imajinasi. Kerja jantung yang efisien adalah apabila dapat memberikan energi dan oksigen secara optimal keseluruh bagian tubuh, terutama pada otak untuk mendukung seluruh beban kerja yang dihadapi baik beban fisik maupun psikis, sehingga anak tidak cepat mengalami kelelahan dan dapat menyelesaikan tugas-tugas di sekolah maupun dalam memenuhi kebutuhan bermain.

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Menurut Sighund Freud dalam Satya tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak.³⁴ Karenanya kiat untuk meningkatkan kemampuan sosial anak-anak bukanlah menyuruh mereka menyapa tetapi melibatkan semua anak dalam kegiatan dan bermain bersama. Ini sesuai dengan tahapan usianya yang menuntut pemahaman konkrit mengenai suatu konsep. Melalui permainan sesungguhnya dapat meningkatkan serta membantu perkembangan fisik dan psikisnya.

³⁴Satya. *Membangun...*, h. 90

3. Karakteristik Bermain

George W Maxim dalam Satya mengemukakan lima karakteristik yang dapat diidentifikasi dalam bermain yaitu :³⁵

1. Motivasi interinsik, aktivitas bertujuan untuk kesenangan dan motivasi datang dari dalam diri anak
2. Penekanan pada proses bukan hasil
3. Perilaku non literal, anak-anak menggunakan kekuatan yang luar biasa untuk berpura-pura selama bermain
4. Kebebasan
5. Kesenangan

Sedangkan karakteristik bermain yang dikemukakan oleh Mary Mayesky dalam Satya antara lain:³⁶

1. Bagian alami dalam kehidupan anak, orang dewasa tidak dapat mengemukakan bagaimana anak bermain
2. Langsung pada diri sendiri
3. Aktivitas kreatif bukan hasilnya
4. Aktivitas total
5. Sesuatu yang sensitif bagi anak

C. Raudhatul Athfal

Raudhatul Athfal (RA) atau Tamak kanak-kanak (TK) tergolong dalam kelompok anak usia dini. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Islam sebagai Agama *Rahmatanlil `alamiin* sangat peduli terhadap pendidikan anak di uisa dini, hal ini terbukti dalam satu ayat dari surah Annisa` ayat 9 yang berbunyi:

وليخش الذين لو تركوا من خلفهم ذرية ضعافا خافوا عليهم فليتقوا الله

وليقولوا قولا سديدا

Artinya: “Hendaklah mereka takut jangan sampai meninggalkan anak keturunan yang lemah di belakang mereka, dikhawatirkan akan sengsara, sebab

³⁵*Ibid.*, h. 105

³⁶*Ibid.*

itu hendaklah mereka patuh kepada Allah dan hendaklah mereka berkata dengan perkataan yang benar”

Pada masa usia 0-8 tahun merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang.³⁷ Menurut berbagai penelitian neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan kecerdasan mencapai 80% dan pada usia 8 tahun mencapai 100% .³⁸

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini atau Raudhatul Athfal adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sujiono mengatakan bahwa secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah:³⁹

- a. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- b. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- d. Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mngembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri.
- f. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio

³⁷Sujiono, Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta: Balai Pustaka, 2009), h. 7.

³⁸*Ibid.*

³⁹*Ibid.*, h. 42.

emosional. Pendidikan anak usia dini pelaksanaannya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:⁴⁰

- a. Berorientasi pada Kebutuhan Anak
- b. Belajar melalui bermain
- c. Menggunakan lingkungan yang kondusif
- d. Menggunakan pembelajaran terpadu
- e. Mengembangkan berbagai kecakapan hidup
- f. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
- g. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar.

Anak berusia 2-5 tahun apabila diberi sejumlah balok-balok yang mempunyai warna dan bentuk yang berbeda-beda dan bila ia ditanya balok-balok mana yang sama, maka ia tidak dapat menjawabnya. Anak hanya membuat apa yang disebut “*conceptual chains*” artinya ia meletakkan balok-balok tadi dalam suatu “seri” berdasarkan dasar konsepsi (jenis). Anak berusia 5-7 tahun mampu untuk mengadakan klasifikasi semua balok-balok, memisahkan balok menurut bentuk, dan memisahkan bentuk menurut warna.⁴¹ Pada anak yang tidak mampu melakukan pengelompokan menurut usianya menunjukkan perkembangan kognitifnya tidak berkembang dengan baik. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif diantaranya:⁴²

- a. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nitivisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat *Schopenhauer*, berpendapat bahwa manusia sejak lahir membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

- b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih

⁴⁰Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Grasindo, 2010), h. 55.

⁴¹*Ibid.*, h.57-29.

⁴²Yulianti, *Bermain...*, h. 100-106.

yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *Tabula Rasa*.

c. Faktor kematangan

Setiap organ fisik maupun psikis dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis.

d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Rasulullah saw., pernah berpesan dalam sebuah hadisnya yang berbunyi:⁴³

علموا اولادكم فانهم مخلوقون لزمان غير زمانكم

Artinya: “ Didiklah anak-anakmu karena mereka itu dijadikan untuk menghadapi masa yang bukan masamu (yakni masa depan sebagai generasi pengganti). (H.R. Muslim)

Pembentukan dibedakan menjadi pembentukan sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligensi karena mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

Minat pengarahan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, akan mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan dan keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah sesuai kebutuhannya.

⁴³ Imam Muslim, *Terjemahan Shahih Muslim*, Jilid IV, terj. Ma`mur Daud, Cet. VI, (Jakarta: Widjaya, 2006), h. 155.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting pada penelitian ini meliputi tiga unsur yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus penelitian tindakan kelas.

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan pada RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan tepatnya di Jl. Yos Sudarso, KM. 13,5 Ling. VIII, Simpang Martubung Medan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Juli hingga September 2016. Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian disesuaikan dengan akan disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

3. Siklus PTK

Penelitian ini menggunakan rancangan guru sebagai peneliti atau dikenal dengan PTK (penelitian tindakan kelas). Rancangan ini merupakan upaya guru dalam berkolaborasi (kerjasama) melakukan penelitian ilmiah untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. Adapun langkah-langkahnya yaitu dengan cara melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Aksi atau pelaksanaan tindakan (*acting*)
3. Observasi dan evaluasi (*monitoring*)
4. Refleksi (*reflecting*).

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Kegiatan

Harian (RKH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain games di lapangan pada santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan kelas B.3, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Subjek dalam penelitian ini adalah santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan kelas B.3 dengan jumlah anak sebanyak 18 orang yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain games di lapangan pada santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan kelas B.3. Data ini diperoleh melalui hasil observasi. Adapun sumber data anak yaitu:

Tabel 01: Sumber Data Anak

NO	Nama Anak	L/P
1	Ahmad Bagus Pratama	L
2	Aisyah Khumairah	P
3	Ajeng Kurniati	P
4	Baby Ayu	P
5	Bani Sulastri	P
6	Cahaya Afifah	P
7	Clara Titusa	P
8	Deni Akbar Nst.	L
9	Dewi Wulandari	P
10	Gamal Abdul Naser	L
11	Haris Alfiadi Rizki	L

12	M. Wildan Lubis	L
13	Mawaddah Hrp	P
14	Oriza Sativa	P
15	Putri Al-Insyirah	L
16	Rara Audria	P
17	Selvi Utari	P
18	Tuti Andira	P

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak untuk peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain games di lapangan pada santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan kelas B.3, selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Tabel 02. Sumber Data Guru

NO	Nama	Status
1	Idawati	Guru
2	Ahmad Sanusi, S.Pd.I	Guru
3	Siti Arafah, S.Pd.I	Guru

3. Teman Sejawat.

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian yaitu Siti Arafah, S.Pd, baik pengamatan kepada anak selama proses penelitian. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi.

Tabel 03. Teman Sejawat dan Kolaborator

NO	Nama	Status	Penelitian
1	Ahmad Sanusi, S.Pd.I	Guru	Kolaborator
2	Siti Arafah, S.Pd.I	Guru	Teman Sejawat

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan unsur penting dalam sebuah penelitian. Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Observasi (pengamatan), pengamatan (observasi) digunakan untuk, merekam proses dari suatu aktifitas anak selama proses pembelajaran. Pengamatan (observasi) digunakan untuk memperoleh data selama proses pembelajaran berlangsung terutama tentang peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain games di lapangan pada santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan kelas B.3.
- b. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak berupa foto dan absensi anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya dan diabsen untuk menunjukkan bukti autentik.

2. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan adalah berbentuk daftar cek list. Sedangkan instrumen penelitian disusun berdasarkan variabel yang akan diteliti. Adapun kisi-kisi instrument dalam penelitian ini adalah:

Tabel 04. Format Penilaian dan Observasi Metode Bermain Games Di Lapangan

Aspek yang Diamati	Penilaian			
	BSB	BSH	MB	BB
Berlari				
Melompat				
Mendorong				
Melempar Bola				
Menangkap Bola				
Menendang Bola				

Keterangan:

- BSB = Berkembangan Sangat Baik
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 MB = Mulai Berkembang
 BB = Belum Berkembang.

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui penghitungan dalam bentuk persen. Keberhasilan penelitian ini dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak setelah dikalkulasikan seluruhnya bahwa kemampuan anak harus mencapai 80% dari seluruh anak yaitu 18 orang anak, dengan standart ketuntasan minimal berkembang sangat baik (BSB). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.⁴⁴ Indikator observasi untuk mencapai keberhasilan tersebut adalah

Tabel 05: Indikator Kinerja

Anak	Guru
Penugasan diberikan kepada anak untuk dapat mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar.	Dokumentasi yang berisikan foto kegiatan anak
Observasi untuk mengumpulkan data tentang keadaan anak yang meliputi situasi dan aktivitas anak terhadap kegiatan pembelajaran bermain games dilapangan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.	Daftar hadir anak selama kegiatan penelitian
Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat anak tentang kegiatan yang dilakukan	Diskusi antara guru, teman sejawat, dan kolaborator, untuk refrleksi hasil siklus PTK.

⁴⁴Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 41.

G. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.⁴⁵
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk persen yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dan dihitung dalam bentuk persen. Selanjutnya hasil pembelajaran dalam bentuk persen dengan rumus :

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

Keterangan

P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

Hasil analisis data tersebut selanjutnya diinterpretasikan dengan tabel ketuntasan belajar berikut ini

Tabel 06: Ketuntasan Belajar

Interval	Kriteria
80% - 100%	Sangat baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
< 50%	Kurang sekali

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi tindakan kelas model siklus karena objek penelitian hanya satu kelas yang meliputi:⁴⁶

⁴⁵*Ibid.*, h. 45

⁴⁶Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Indeks, 2012), h. 9.

a. Perencanaan

Kegiatan ini meliputi:

1. Membuat perencanaan pengajaran
2. Mempersiapkan alat peraga
3. Membuat lembar observasi
4. Mendesain alat evaluasi

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan.

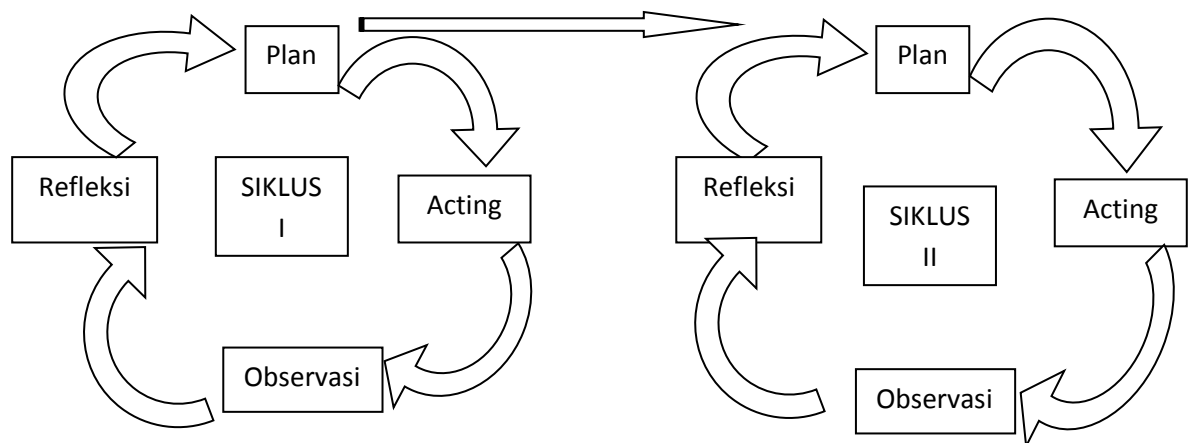
c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi. Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan dalam gambar berikut ini

Gambar 02. Model Penelitian Tindakan Kelas



1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada santri RA. Al-Banatu Sholiha, bahwa kemampuan motorik kasar anak masih sangat rendah. Hasil observasi yang peneliti lakukan terdapat kemampuan anak yang mampu

melakukan gerakan untuk motorik kasar dengan predikat BSB dan BSH masih 2 anak dari 18 anak. Hal inilah yang menggugah peneliti untuk melakukan penelitian.

2. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan motorik kasar anak, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RKH).
2. Mengalokasikan waktu 2 x60 menit .
3. Menyiapkan permainan yang akan dilakukan .
4. Mempersiapkan peralatan bola untuk kegiatan bermain dan dua alat bantu pembelajaran.
5. Menyusun skenario pembelajaran
6. Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa siswa, dan dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama. Sebelum berdoa guru menyuruh dari salah satu anak untuk memimpin doa. Kemudian, guru menyampaikan hari, tanggal, bulan, dan tahun hari ini sambil mengajak anak menyebutkannya.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru menerapkan metode bermain menggunakan alat bantu bola. langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Guru memulai kegiatan bermain dengan mengajak anak kelapangan sekolah bersama-sama.
- b. Guru memperkenalkan dan memperagakan terlebih dahulu cara bermain yang akan dilakukan kepada anak.

- c. Sebelum mengajak anak bermain guru mengadakan pemanasan dengan berlari-lari kecil di halaman sekolah.
- d. Guru mendemonstrasikan permainan tangkap bola. Bersamaan dengan itu, guru membimbing anak dalam melakukan setiap gerakan permainan.
- e. Guru memberikan catatan dan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.
- f. Selanjutnya, siswa mulai bermain bersama dengan temannya mengerakkan badan, tangan sambil menirukan gerakan-gerakan yang telah dicontohkan guru kepada siswa.

3) Istirahat setelah selesai kegiatan, siswa kembali duduk masuk ke dalam kelas.

4) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik kepada siswa dengan memberikan pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan. Memberikan pujian kepada anak yang mampu bergerak dengan baik dalam bermain dan memberikan penguatan kepada siswa serta semangat bagi siswa yang belum mampu.

c. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru melakukan observasi yaitu:

1) Observasi

guru mengamati langsung kegiatan anak, meliputi keaktifan dan semangat anak dalam bermain dan bergerak, kelincahan dan kelenturan anak dalam bergerak, kesesuaian perintah bermain. penguasaan anak dalam menirukan gerakan, kemampuan menyatukan berbagai gerakan kepala, tangan, kaki dan mata sesuai gerakan permainan dan bernyanyi.

2) Evaluasi

Dilakukan secara lisan dan menanyakan kepada anak tentang seputar materi tersebut untuk mengukur apakah anak dapat mengikuti atau menirukan perintah/gerakan, apakah anak bergerak ditempat dan aplikasi yang biasa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

d. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang diperoleh saat dilakukan pengamatan (observasi) dan evaluasi. Data yang diperoleh kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Secara kolaboratif peneliti bersama mitra peneliti mengadakan refleksi terhadap kemajuan dan kekurangan dari kegiatan bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak, kemudian secara bersama membahasnya untuk ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.

3. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan motivasi belajar anak, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RKH).
- Mengalokasikan waktu 2 x60 menit .
- Menyiapkan permainan yang akan dimainkan .
- Mempersiapkan peralatan bermain untuk kegiatan bermain untuk mendukung kegiatan.
- Menyusun skenario pembelajaran
- Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus kedua ini, peneliti menggunakan metode yang sama bermain dan bernyanyi diiringi gerak berpindah. Dengan, tahap pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa siswa, dan dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama. Sebelum berdoa guru menyuruh dari salah satu anak untuk memimpin doa. Kemudian, guru menyampaikan hari, tanggal, bulan, dan tahun hari ini sambil mengajak anak menyebutkannya.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru menerapkan metode bermain menggunakan alat bantu. langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Guru memulai kegiatan bermain dengan mengajak anak kelapangan sekolah bersama-sama.
- b. Guru memperkenalkan dan memperagakan terlebih dahulu cara bermain yang akan dilakukan kepada siswa.
- c. Sebelum mengajak anak bermain guru mengadakan pemanasan dengan berlari-lari kecil di halaman sekolah..
- d. Guru mendemonstrasikan permainan tangkap bola. Bersamaan dengan itu, guru membimbing anak dalam melakukan setiap gerakan permainan.
- e. Guru memberikan catatan dan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.
- f. Selanjutnya, siswa mulai bermain bersama dengan temannya mengerakkan badan, tangan sambil menirukan gerakan-gerakan yang telah dicontohkan guru kepada siswa.

3) Istirahat setelah selesai kegiatan, siswa kembali duduk masuk ke dalam kelas.

4) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik kepada siswa dengan memberikan pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan. Memberikan pujian kepada anak yang mampu bergerak dengan baik dalam bermain dan memberikan penguatan kepada siswa serta semangat bagi siswa yang belum mampu.

c. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung 1 hari. guru sambil bernyanyi melakukan observasi yaitu:

1) Observasi

guru mengamati langsung kegiatan anak, meliputi keaktifan dan semangat anak dalam bermain dan bergerak, kelincahan dan kelenturan anak dalam bergerak, kesesuaian perintah bermain. Penguasaan anak dalam menirukan

gerakan, kemampuan menyatukan berbagai gerakan kepala, tangan, kaki dan mata sesuai gerakan permainan.

2) Evaluasi

Dilakukan secara lisan dan menanyakan kepada anak tentang seputar materi tersebut untuk mengukur apakah anak dapat mengikuti atau menirukan perintah/gerakan, apakah anak bergerak ditempat dan aplikasi yang biasa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

d. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang diperoleh saat dilakukan pengamatan (observasi) dan evaluasi. Data yang diperoleh kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Secara kolaboratif peneliti bersama mitra peneliti mengadakan refleksi terhadap kemajuan dan kekurangan dari kegiatan bermain dan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak kemudian secara bersama membahasnya untuk ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.

4. Deskripsi Siklus III

a. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan motivasi belajar anak, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RKH).
- Mengalokasikan waktu 2 x60 menit .
- Menyiapkan permainan yang akan dimainkan .
- Mempersiapkan peralatan bermain untuk kegiatan bermain untuk mendukung kegiatan.
- Menyusun skenario pembelajaran
- Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus kedua ini, peneliti menggunakan metode yang sama bermain dan bernyanyi diiringi gerak berpindah. Dengan, tahap pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa siswa, dan dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama. Sebelum berdoa guru menyuruh dari salah satu anak untuk memimpin doa. Kemudian, guru menyampaikan hari, tanggal, bulan, dan tahun hari ini sambil mengajak anak menyebutkannya.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru menerapkan metode bermain menggunakan alat bantu. langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Guru memulai kegiatan bermain dengan mengajak anak kelapangan sekolah bersama-sama.
- b. Guru memperkenalkan dan memperagakan terlebih dahulu cara bermain yang akan dilakukan kepada siswa.
- c. Sebelum mengajak anak bermain guru mengadakan pemanasan dengan berlari-lari kecil di halaman sekolah..
- d. Guru mendemonstrasikan permainan tangkap bola. Bersamaan dengan itu, guru membimbing anak dalam melakukan setiap gerakan permainan.
- e. Guru memberikan catatan dan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.
- f. Selanjutnya, siswa mulai bermain bersama dengan temannya menggerakkan badan, tangan sambil menirukan gerakan-gerakan yang telah dicontohkan guru kepada siswa.

3) Istirahat setelah selesai kegiatan, siswa kembali duduk masuk ke dalam kelas.

4) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik kepada siswa dengan memberikan pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan. Memberikan pujian kepada anak yang mampu bergerak dengan baik dalam

bermain dan memberikan penguatan kepada siswa serta semangat bagi siswa yang belum mampu.

c. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung 1 hari. guru sambil bernyanyi melakukan observasi yaitu:

1) Observasi

guru mengamati langsung kegiatan anak, meliputi keaktifan dan semangat anak dalam bermain dan bergerak, kelincahan dan kelenturan anak dalam bergerak, kesesuaian perintah bermain. Penguasaan anak dalam menirukan gerakan, kemampuan menyatukan berbagai gerakan kepala, tangan, kaki dan mata sesuai gerakan permainan.

2) Evaluasi

Dilakukan secara lisan dan menanyakan kepada anak tentang seputar materi tersebut untuk mengukur apakah anak dapat mengikuti atau menirukan perintah/gerakan, apakah anak bergerak ditempat dan aplikasi yang biasa diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

d. Refleksi

Data yang diperoleh kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Apakah penelitian dilanjutkan atau telah berhasil.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawad, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 07: Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Idawati	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan 	24 Jam/Minggu
Ahmad Sanusi, S.Pd.I	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Siti Arafah, S.Pd	Teman Sejawad	Penilai I	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pra Siklus

Data yang diperoleh dari pra siklus ini adalah anak dengan kegiatan anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain games di lapangan pada anak RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan kelas B.3. Data ini diperoleh melalui hasil observasi. Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melakukan pengamatan.

Kegiatan yang dapat membantu mengembangkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah melalui pemberian latihan seperti melempar, menangkap bola dan berdiri dengan satu kaki tanpa berpegangan karena pada usia tersebut mekanisme otot dan syaraf yang mengendalikan motorik anak sedang mengalami perkembangan. Menangkap bola dapat menstimulasi koordinasi tangan dan matanya. Gerakan tangan anak saat memegang bola dapat menstimulasi kemampuan tangan untuk menggenggam, sehingga fungsi-fungsi jari-jemari dan koordinasi kedua tangannya menjadi terasah. Selain mengasah koordinasi mata dan tangan, permainan ini juga dapat melatih konsentrasinya saat ia berusaha untuk menangkap bola dari lawannya.

Guru mempunyai peran yang penting dalam pengembangan motorik anak yang dapat dilakukan melalui bermain. Perkembangan motorik khususnya keseimbangan tubuh anak juga termasuk usaha dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak melalui jenis-jenis aktivitas bermain yang mendukung.

Rendahnya kemampuan motorik kasar anak diduga disebabkan oleh beberapa hal, seperti kekuatan lengan dan tangan anak yang masih lemah dalam melempar dan menangkap bola, anak belum dapat menyeimbangkan tubuhnya pada saat berdiri dengan satu kaki, dan strategi pembelajaran yang digunakan guru hanya belajar menulis, dan membaca. Hasil observasi awal yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran pra siklus dapat ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 09: Kondisi Pra Siklus
Kemampuan Motorik Kasar Anak**

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Berlari	9	6	2	1	3
		50%	33,3%	11,1%	5,6%	16,7%
2	Melompat	11	5	1	1	2
		61,1%	27,8%	5,5%	5,6%	11,1%
3	Mendorong	9	6	1	2	3
		50%	33,3%	5,6%	11,1%	16,7%
4	Melempar Bola	12	4	1	1	2
		66,7%	22,2%	5,5%	5,6%	11,1%
5	Menangkap Bola	9	6	2	1	3
		50%	33,3%	11,1%	5,6%	16,7%
6	Menendang Bola	12	4	1	1	2
		66,7%	22,2%	5,5%	5,6%	11,1%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P= Presentase ketuntasan

R= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Berdasarkan observasi awal atau pra siklus yang telah dituangkan pada tabel 09 serta grafik satu diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak:

1. Berlari, yang belum berkembang terdapat 9 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 50%, mulai berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%.
2. Melompat, yang belum berkembang terdapat 11 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 61,1%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,5%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%.
3. Mendorong, yang belum berkembang terdapat 9 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 50%, mulai berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%.
4. Melempar Bola, yang belum berkembang terdapat 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 66,7%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,5%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%.
5. Menangkap bola, yang belum berkembang terdapat 9 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 50%, mulai berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%.
6. Menendang Bola, yang belum berkembang terdapat 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 66,7%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%, berkembang sesuai harapan 1 anak

atau apabila dipersentasekan sebesar 5,5%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 55,6%.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, maka dapat ditentukan tingkat kemampuan motorik kasar pada pra siklus ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH (berkembang sesuai harapan) yang berarti apabila anak mendapat predikat BSB (berkembang sangat baik) telah memiliki kemampuan adalah:

Tabel 10: Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f1 (%)	f3 + f4 (%)
1	Berlari	2	1	3
		11,1%	5,6%	16,7%
2	Melompat	1	1	2
		5,5%	5,6%	11,1%
3	Mendorong	1	2	3
		5,6%	11,1%	16,7%
4	Melempar Bola	1	1	2
		5,5%	5,6%	11,1%
5	Menangkap Bola	2	1	3
		11,1%	5,6%	16,7%
6	Menendang Bola	1	1	2
		5,5%	5,6%	11,1%
Rata-Rata =13,9%				

Kemampuan motorik kasar anak berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus ini bahwa kemampuan Berlari berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1%, berkembang sangat baik 1 anak atau 5,6%. Kemampuan Melompat berkembang sesuai harapan 1 anak atau 5,5%, berkembang sangat baik 1 anak

atau 5,6%. Kemampuan Mendorong berkembang sesuai harapan 1 anak atau 5,6%, berkembang sangat baik 2 anak atau 11,1%. Kemampuan Melempar Bola berkembang sesuai harapan 1 anak atau 5,5%, berkembang sangat baik 1 anak atau sebesar 55,6%. Kemampuan Menangkap Bola berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1%, berkembang sangat baik 1 anak atau 5,6%. Kemampuan Menendang Bola berkembang sesuai harapan 1 anak atau 5,5%, berkembang sangat baik 1 anak atau sebesar 55,6%. Berdasarkan perhitungan pada pra siklus ini dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak RA Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan dengan rata-rata sebesar 13,9%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak masih sangat rendah. Apabila diinterpretasikan pada tabel ketuntasan belajar masih sangat kurang.

Melihat kondisi tersebut peneliti merencanakan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas menggunakan kegiatan bermain games dilapangan pada Santri RA Al-Banatu Sholiha.

B. Penelitian Siklus 1

Berdasarkan draf penelitian tindakan kelas pada Bab III bahwa penelitian tindakan kelas melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah langkah-langkah penelitian tindakan kelas siklus I.

a. Perencanaan

1. Menyusun rencana kegiatan siklus 1 dengan tema Diri sendiri .
2. Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema diri sendiri, dan sub tema Panca Inderaku karunia Allah swt.
3. Membuat skenario perbaikan pra siklus melalui kegiatan bermain games dilapangan.
4. Menyusun lembar observasi.
5. Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan, penelitian menggunakan bola, tongkat, papan balok sebagai metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

b. Pelaksanaan .

1. Guru memberi penjelasan tentang bermain games dilapangan.
2. Guru memberikan petunjuk dan teknik bermain games dilapangan.
3. Anak dibagi dalam 3 kelompok.
4. Anak melakukan kegiatan bermain games dilapangan.
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain games di lapangan.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan pada siklus I yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran bermain games di lapangan dapat ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 12: Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Berlari	5	6	3	4	7
		27,8%	33,3%	16,7%	22,2%	38,9%
2	Melompat	6	5	4	3	7
		33,3%	27,8%	22,2%	16,7%	38,9%
3	Mendorong	4	8	2	4	6
		22,2%	44,5%	11,1%	22,2%	33,3%
4	Melempar Bola	2	9	1	3	4
		27,8%	50%	5,6%	16,6%	22,2%
5	Menangkap Bola	5	6	3	4	7
		27,8%	33,3%	16,7%	22,2%	38,9%
6	Menendang Bola	2	9	1	3	4
		27,8%	50%	5,6%	16,6%	22,2%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P= Presentase ketuntasan

R= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak:

1. Berlari, yang belum berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, mulai berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%.
2. Melompat, yang belum berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%.
3. Mendorong, yang belum berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%, mulai berkembang terdapat 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 44,5%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%.
4. Melempar Bola, yang belum berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, mulai berkembang terdapat 9 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 50%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,6%.
5. Menangkap bola, yang belum berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, mulai berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%.
6. Menendang Bola, yang belum berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, mulai berkembang terdapat 9 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 50%, berkembang sesuai harapan 1 anak

atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,6%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, maka dapat ditentukan tingkat kemampuan motorik kasar anak pada siklus I ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH (berkembang sesuai harapan) yang berarti apabila anak mendapat predikat BSB (berkembang sangat baik) telah memiliki kemampuan adalah:

Tabel 13: Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f1 (%)	f3 + f4 (%)
1	Berlari	3	4	7
		16,7%	22,2%	38,9%
2	Melompat	4	3	7
		22,2%	16,7%	38,9%
3	Mendorong	2	4	6
		11,1%	22,2%	33,3%
4	Melempar Bola	1	3	4
		5,6%	16,6%	22,2%
5	Menangkap Bola	3	4	7
		16,7%	22,2%	38,9%
6	Menendang Bola	1	3	4
		5,6%	16,6%	22,2%
Rata-Rata = 32,4%				

Kemampuan motorik kasar anak berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ini bahwa kemampuan Berlari berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%. Kemampuan Melompat berkembang sesuai harapan 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%, berkembang sangat

baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%. Kemampuan Mendorong berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%. Kemampuan Melempar Bola berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,6%. Kemampuan Menangkap Bola berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%. Kemampuan Menendang Bola berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,6%. Berdasarkan perhitungan pada siklus I ini dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak RA Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan dengan rata-rata sebesar 32,4%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak masih sangat rendah. Apabila diinterpretasikan pada tabel ketuntasan belajar masih sangat kurang.

d. Refleksi

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

1. Kekuatan
 - i. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 - ii. Metode yang digunakan adalah bermain sesuai dengan masa pertumbuhan anak.
 - iii. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok.
2. Kelemahan
 - i. Anak lebih cenderung bermain dari pada fokus pada kegiatan.
 - ii. Masih banyak anak yang sulit menendang, menangkap bola.
3. Tindakan perbaikan
 - i. Tindakan dilakukan pada siklus 2 untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan

- ii. Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

C. Penelitian Siklus II

Berdasarkan draf penelitian tindakan kelas pada Bab III bahwa penelitian tindakan kelas melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah langkah-langkah penelitian tindakan kelas siklus I.

a. Perencanaan

1. Menyusun rencana kegiatan siklus II dengan tema Diri sendiri.
2. Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema diri sendiri, dan sub tema Anggota tubuhku karunia Allah swt.
3. Membuat skenario perbaikan siklus I melalui kegiatan bermain games dilapangan.
4. Menyusun lembar observasi.
5. Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan, penelitian menggunakan bola, tongkat, papan balok sebagai metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

b. Pelaksanaan .

1. Guru memberi penjelasan tentang bermain games dilapangan.
2. Guru memberikan petunjuk dan teknik bermain games dilapangan.
3. Anak dibagi dalam 3 kelompok.
4. Anak melakukan kegiatan bermain games dilapangan.
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain games di lapangan.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan pada siklus II yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran bermain games di lapangan dapat ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 15: Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Berlari	2	5	3	8	11
		11,1%	27,8%	16,7%	44,4%	61,1%
2	Melompat	2	5	3	8	11
		11,1%	27,8%	16,7%	44,4%	61,1%
3	Mendorong	2	5	3	8	11
		11,1%	27,8%	16,7%	44,4%	61,1%
4	Melempar Bola	3	6	5	4	9
		16,7%	33,3%	27,8%	22,2%	50%
5	Menangkap Bola	2	5	3	8	11
		11,1%	27,8%	16,7%	44,4%	61,1%
6	Menendang Bola	3	6	5	4	9
		16,7%	33,3%	27,8%	22,2%	50%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P= Presentase ketuntasan

R= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak:

1. Berlari, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 44,4% .
2. Melompat, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 44,4%.
3. Mendorong, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 44,4%.
4. Melempar Bola, yang belum berkembang terdapat 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, mulai berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%.
5. Menangkap bola, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 44,4%.
6. Menendang Bola, yang belum berkembang terdapat 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 16,7%, mulai berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 5 anak

atau apabila dipersentasekan sebesar 27,8%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, maka dapat ditentukan tingkat kemampuan motorik kasar anak pada siklus II ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH (berkembang sesuai harapan) yang berarti apabila anak mendapat predikat BSB (berkembang sangat baik) telah memiliki kemampuan adalah:

Tabel 16: Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f1 (%)	f3 + f4 (%)
1	Berlari	3	8	11
		16,7%	44,4%	61,1%
2	Melompat	3	8	11
		16,7%	44,4%	61,1%
3	Mendorong	3	8	11
		16,7%	44,4%	61,1%
4	Melempar Bola	5	4	9
		27,8%	22,2%	50%
5	Menangkap Bola	3	8	11
		16,7%	44,4%	61,1%
6	Menendang Bola	5	4	9
		27,8%	22,2%	50%
Rata-Rata = 57,4%				

Kemampuan motorik kasar anak berdasarkan hasil penelitian pada siklus II ini bahwa kemampuan Berlari sesuai harapan 3 anak atau 16,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau 44,4%. Kemampuan Melompat sesuai harapan 3 anak atau 16,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau 44,4%. Kemampuan Mendorong

berkembang sesuai harapan 3 anak atau 16,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau 44,4%.. Kemampuan Melempar Bola berkembang sesuai harapan 5 anak atau 27,8%, berkembang sangat baik 4 anak atau sebesar 22,2%. Kemampuan Menangkap Bola berkembang sesuai harapan 3 anak atau 16,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau 44,4%. Kemampuan Menendang Bola berkembang sesuai harapan 5 anak atau 27,8%, berkembang sangat baik 4 anak atau sebesar 22,2%. Berdasarkan perhitungan pada siklus II ini dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak RA Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan dengan rata-rata sebesar 57,4%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak masih sangat rendah. Apabila diinterpretasikan pada tabel ketuntasan belajar masih sangat kurang.

d. Refleksi

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

1. Kekuatan
 - i. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 - ii. Metode yang digunakan adalah bermain sesuai dengan masa pertumbuhan anak.
 - iii. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok.
2. Kelemahan
 - i. Anak lebih cenderung bermain dari pada fokus pada kegiatan.
 - ii. Masih banyak anak yang sulit menendang, menangkap bola.
3. Tindakan perbaikan
 - i. Tindakan dilaukan pada siklus 3 untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
 - ii. Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

D. Penelitian Siklus III

Berdasarkan draf penelitian tindakan kelas pada Bab III bahwa penelitian tindakan kelas melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah langkah-langkah penelitian tindakan kelas siklus III.

a. Perencanaan

1. Menyusun rencana kegiatan siklus III dengan tema Lingkunganku.
2. Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema lingkunganku, dan sub tema keluargaku tersayang.
3. Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan bermain games dilapangan.
4. Menyusun lembar observasi.
5. Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan, penelitian menggunakan bola, tongkat, papan balok sebagai metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

b. Pelaksanaan .

1. Guru memberi penjelasan tentang bermain games dilapangan.
2. Guru memberikan petunjuk dan teknik bermain games dilapangan.
3. Anak dibagi dalam 3 kelompok.
4. Anak melakukan kegiatan bermain games dilapangan.
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain games di lapangan.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan pada siklus III yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran bermain games di lapangan dapat ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 18: Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Berlari	1	1	2	14	16
		5,6%	5,6%	11,1%	77,7%	88,8%
2	Melompat	1	1	4	12	16
		5,6%	5,6%	22,2%	66,6%	88,8%
3	Mendorong	1	1	2	14	16
		5,6%	5,6%	11,1%	77,7%	88,8%
4	Melempar Bola	1	1	3	13	16
		5,6%	5,6%	16,6%	72,2%	88,8%
5	Menangkap Bola	1	1	2	14	16
		5,6%	5,6%	11,1%	77,7%	88,8%
6	Menendang Bola	1	1	3	13	16
		5,6%	5,6%	16,6%	72,2%	88,8%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P= Presentase ketuntasan

R= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak:

1. Berlari, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, berkembang sangat baik 14 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 77,7%.
2. Melompat, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 22,2%, berkembang sangat baik 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 66,6%.
3. Mendorong, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, berkembang sangat baik 14 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 77,7%.
4. Melempar Bola, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, berkembang sangat baik 14 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 77,7%.
5. Menangkap bola, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, berkembang sangat baik 14 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 77,7%.
6. Menendang Bola, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, mulai berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 5,6%, berkembang sesuai harapan 2 anak

atau apabila dipersentasekan sebesar 11,1%, berkembang sangat baik 14 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 77,7%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, maka dapat ditentukan tingkat kemampuan motorik kasar anak pada siklus III ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH (berkembang sesuai harapan) yang berarti apabila anak mendapat predikat BSB (berkembang sangat baik) telah memiliki kemampuan adalah:

Tabel 19: Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f1 (%)	f3 + f4 (%)
1	Berlari	2	14	16
		11,1%	77,7%	88,8%
2	Melompat	4	12	16
		22,2%	66,6%	88,8%
3	Mendorong	2	14	16
		11,1%	77,7%	88,8%
4	Melempar Bola	3	13	16
		16,6%	72,2%	88,8%
5	Menangkap Bola	2	14	16
		11,1%	77,7%	88,8%
6	Menendang Bola	3	13	16
		16,6%	72,2%	88,8%
Rata-Rata = 88,8%				

Kemampuan motorik kasar anak berdasarkan hasil penelitian pada siklus III ini bahwa kemampuan Berlari berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1%, berkembang sangat baik 14 anak atau 77,7%. Kemampuan Melompat berkembang sesuai harapan 4 anak atau 22,2%, berkembang sangat baik 12 anak atau 66,6%. Kemampuan Mendorong berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1%,

berkembang sangat baik 14 anak atau 77,7%.. Kemampuan Melempar Bola berkembang sesuai harapan 3 anak atau 16,6%, berkembang sangat baik 13 anak atau sebesar 72,2%. Kemampuan Menangkap Bola berkembang sesuai harapan 2 anak atau 11,1%, berkembang sangat baik 14 anak atau 77,7%. Kemampuan Menendang Bola berkembang sesuai harapan 3 anak atau 16,6%, berkembang sangat baik 13 anak atau sebesar 72,2%. Berdasarkan perhitungan pada siklus I ini dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak RA Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan dengan rata-rata sebesar 88,8%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak masih sangat rendah. Apabila diinterpretasikan pada tabel ketuntasan belajar masih sangat kurang.

d. Refleksi

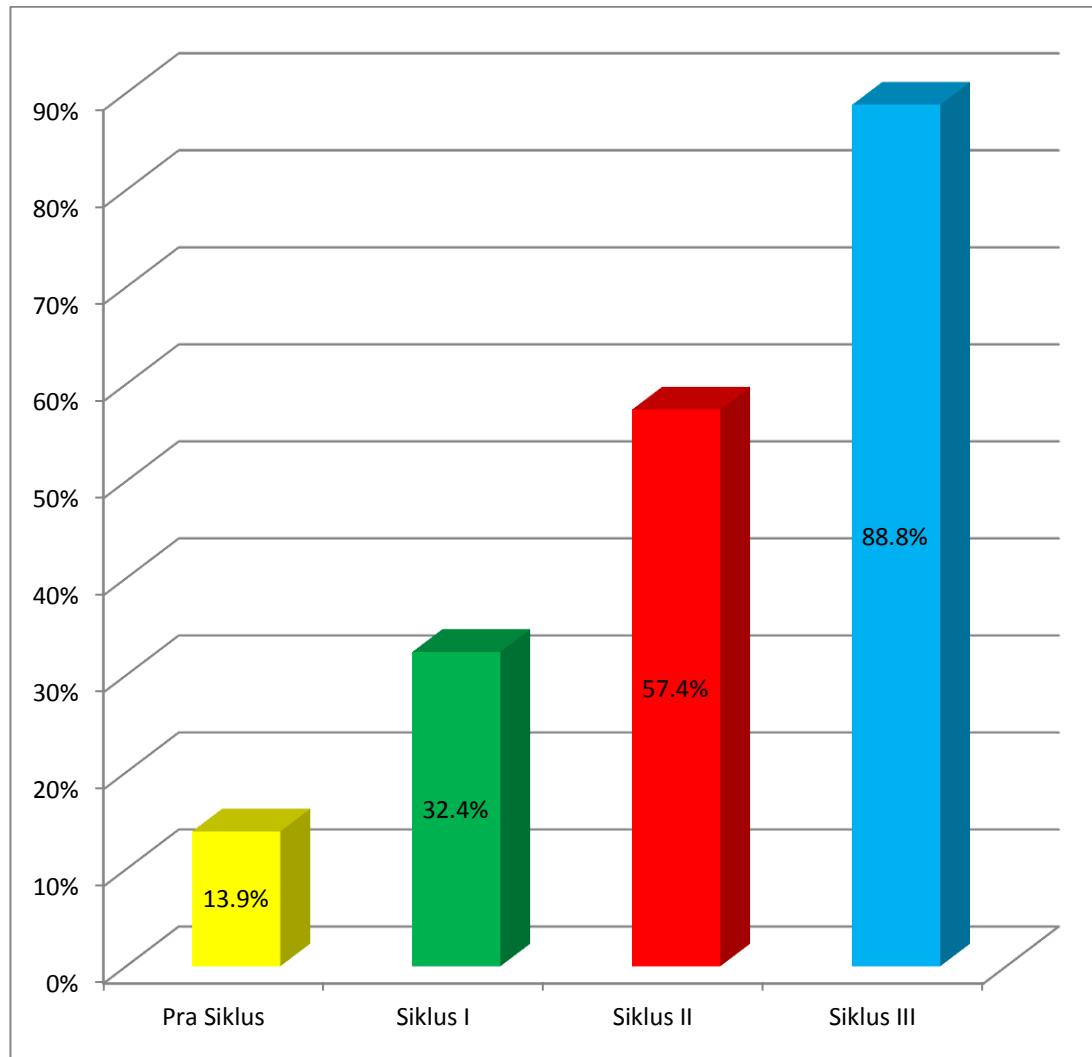
Keberhasilan yang terjadi pada siklus III ini terdapat sisi kekuatan. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

- i. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- ii. Metode yang digunakan adalah bermain sesuai dengan masa pertumbuhan anak.
- iii. Anak merasa senang belajar di luar atau lapangan.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa melalui bermain games di lapangan pada santri RA Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada 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 siklus satu, siklus dua, dan pada siklus ketiga Hasil penelitian ini dapat dipersentasikan dalam bentuk grafik berikut ini:

Grafik 05
Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Games
Dilapangan



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan motorik kasar pada anak dapat dilakukan melalui bermain games dilapangan. Hal ini telah dibuktikan dalam sebuah penelitian tindakan kelas di RA Albanatu Sholiha Medan Labuhan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi atau pengamatan pada pra siklus jika dirata-ratakan dengan persentase 13,9%. Selanjutnya pada siklus pertama terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain games di lapangan dengan rata-rata persentase 32,4%. Selanjutnya pada siklus kedua terjadi peningkatan kembali dengan persentase 57,4%. Terakhir pada siklus ketiga terjadi peningkatan dengan rata-rata persentase 88.8%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Games di Lapangan Pada Santri RA. Al-Banatu Sholiha Medan Labuhan” yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

B. Saran

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

1. Bagi guru

- a. Perlu ada kegiatan bermain lainnya yang dapat dilakukan bervariasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode bermain.
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Al-Bantau Sholiha Medan Labuhan.

2. Bagi Lembaga

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

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Kegiatan bermain dilapangan selain dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik anak, ternyata juga dapat mengembangkan kemampuan sosial anak dan aspek-aspek lainnya serta melatih daya ingat anak, oleh sebab itu, peneliti selanjutnya dapat melakukannya.
- b. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- c. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2006. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Dirjen Dasar Menengah.
- _____. 2006. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Dirjen Dasar Menengah.
- Aqib, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- Badeni, Ahmad. 2013. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Decaprio, Ricahrd. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Divapress.
- Gunarti. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Januardi. 2005. *Mengenang Permainan Rakyat*. Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Kreitner. 2014. *Child Development*. New York: Mc. Graw Hill, Inc.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Lee, Rosegrant, 2007. *Reaching Potential : Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children*. Whashington D.C : NAEYC.
- Markam, Muhammad. 2005. *Alat Permainan & Sumber Belajar*, Jakarta: Depdikbud.
- Muslim, Imam. 2006. *Terjemahan Shahih Muslim*, Jilid IV, terj. Ma`mur Daud, Cet. VI. Jakarta: Widjaya.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.
- Rimm, Sylvia. 2005. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Samsudin. 2005. *Pengembangan Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

- Satya, Wira Indra. 2006. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*, Jakarta; Millenia
- Soetjiningsih, Endang , 2012. *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Subkhi, Akhmad. 2013. *Pengantar Teori dan Organisasi*. Jakarta: Prestasi Puastaka Raya.
- Suherman dan Sutyowati. 2005. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Group.
- Suherman, Reza. 2008. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak*. Jogjakarta: Javalitera.
- Sujiono, Bambang. dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Cet. 10. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Utami, Munandar. 2011. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winda Gunarti, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Zaman, Badru, 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

RANCANGAN SIKLUS I

Siklus	: I
Tema	: Diri Sendiri
Kelompok	: B
Tujuan Perbaikan	: Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Games Di Lapangan Pada Santri RA. Al-Bantu Sholiha Medan Labuhan.”

Identifikasi Masalah

- Apakah bermain dilapangan kurang menarik bagi anak?
- Apakah media permainan kurang menarik bagi anak?
- Mengapa anak masih sulit menangkap bola?
- Apakah media yang digunakan belum tepat bagi anak?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab motorik kasar anak rendah adalah anak jarang sekali di berikan kesempatan bermain dilapangan luas karena lokasi tempat yang sulit mendapatkan lapangan.

SKENARIO PERBAIKAN SIKLUS III

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Games Di Lapangan Pada Santri RA. Al-Bantu Sholiha Medan Labuhan.”

Siklus : III
Hari Tanggal : Senin, 15 Agustus 2016

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan Pengembangan

- ✓ Berlari
- ✓ Melompat
- ✓ Mendorong
- ✓ Melempar Bola
- ✓ Menangkap Bola
- ✓ Menendang Bola

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibagi menjadi 3 kelompok. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru, kemudian menyaksikan permainan di lapangan. Setelah anak mengerti anak kembali pada kelompoknya dan anak bermain di lapangan.

Langkah-Langkah Perbaikan

6. Guru memberi penjelasan tentang permainan di lapangan.
7. Guru memberikan arahan kepada anak dalam bermain di lapangan.
8. Anak dibagi dalam 3 kelompok.
9. Anak melakukan permainan di lapangan.
10. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain.

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I
RA ALBANATU SHOLIHA
KELOMPOK B

Nama RA : RA ALBANATU SHOLIHA

Alamat : MEDAN LABUHAN

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 01 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah swt/ Mata
II	Selasa, 02 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah swt/ Hidung
III	Rabu, 03 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah swt/ Telinga
IV	Kamis, 04 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah swt/ Lidah
V	Jumat, 05 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah swt/ Kulit

Mengetahui

Kepala RA Albanatu Sholiha

Kolaborator

Peneliti

Nur`Aini, S.Ag

Ahamad Sanusi, S.Pd.I

Idawati

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1
(APKG-PKP I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: IDAWATI
NPM	: 1501240049 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA ALBANATU SHOLIHA
KELAS	: B
TEMA	: LINGKUNGANKU
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 15-19 AGUSTUS 2016

A. RKH/RK PERBAIKAN

1. Merumuskan atau menentukan indikator perbaikan kegiatan pembelajaran dan menentukan kegiatan perbaikan

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4	5

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 1 = A

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam kegiatan perbaikan pengembangan

1	2	3	4	5

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

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 2 = B

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikkan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4	5

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

1	2	3	4	5

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

1	2	3	4	5

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4	5

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan, dan kerapian

1	2	3	4	5

6.2. Penggunaan bahasa tulis

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 6 = F

NILAI APKF 1 =R
$R = \frac{\quad}{6} =$

Medan 19 Agustus 2016

Penilai I

Siti Arafah, S.Pd.

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2
(APKG-PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: IDAWATI
NPM	: 1501240049 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA ALBANATU SHOLIHA
KELAS	: B
TEMA	: LINGKUNGANKU
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 15-19 AGUSTUS 2016

1. Menata ruang dan sumber belajar serta melaksanakan tugas rutin

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan kelas

1	2	3	4	5

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan kegiatan

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 1 = A

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan

1	2	3	4	5

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

1	2	3	4	5

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak, situasi dan lingkungan.

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 2 = B

3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan

1	2	3	4	5

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

1	2	3	4	5

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 3 = C

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

4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak

1	2	3	4	5

4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

1	2	3	4	5

4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 4 = D

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak

1	2	3	4	5

a. Menciptakan suasana yang kreatif dan inovatif

1	2	3	4	5

5.3. Mengembangkan kecakan hidup

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan dengan perbaikan kegiatan

6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

1	2	3	4	5

6.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1. Keefektifan proses perbaikan

1	2	3	4	5

7.2. Peka terhadap ketidaksesuaian perilaku anak

1	2	3	4	5

7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4	5

Rata-rata butir 7 = G

<p>NILAI APKF 1 =R</p> <p>R= _____ =</p> <p style="text-align: center;">7</p>

Medan 19 Agustus 2016

Penilai I

Siti Arafah, S.Pd.

**LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III**

Nama : Idawati
NPM : 1501240049 P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PGRA
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?

Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan anak terlihat senang karena anak merasa seolah-oleh mereka sedang bermain

2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan siklus, sehingga anak merasa tertarik, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan dan berbuat dalam proses pembelajaran.

3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?

Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan adalah pengelolaan kelas yang belum maksimal karena anak masih lebih cenderung bermainnya dari pada belajarnya, sehingga hasil pembelajaran belum tercapai

4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada agar terjadi peningkatan dan hasil belajar yang maksimal.

5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?

Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah anak masih suka beribut alat permainan seperti bola di lapangan, selain itu anak masih merasa canggung menerapkan permainan di lapangan.

RANCANGAN SIKLUS II

Siklus	: II
Tema	: Diri Sendiri
Kelompok	: B
Tujuan Perbaikan	:
	Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Anak Melalui Pembelajaran Role Playing Pada RA Al-Ikhlas Medan Krio Kecamatan Sunggal.

Identifikasi Masalah

- Apakah penjelasan yang saya sampaikan masih kurang jelas dan terlalu cepat, sehingga anak belum mencapai harapan yang diinginkan?
- Apakah pembelajaran role playing begitu sulit bagi anak?
- Mengapa masih ada anak kurang total menerapkan peran ?
- Mengapa masih ada anak yang belum terkontrol emosionalnya
- Mengapa masih ada anak tidak termotivasi dalam pembelajaran role playing?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab anak kurang memiliki berminat melakukan pembelajaran role playing adalah anak belum benar-benar menguasai alur cerita dan peran tokoh yang dimainkan, sehingga motivasi untuk mengendalikan emosi belum terkontrol dengan baik.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS II

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Anak Melalui Pembelajaran Role Playing Pada RA Al-Ikhlas Medan Krio Kecamatan Sunggal

Siklus : II
Hari Tanggal : Senin, 08 Agustus 2016

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan Pengembangan

- ✓ Motivasi belajar
- ✓ Kemampuan Bersosialisasi
- ✓ Mampu mengendalikan emosi

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibagi menjadi 3 kelompok. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru, kemudian menyaksikan video sesuai skenario cerita. Setelah anak mengerti anak kembali pada kelompoknya guru memberikan peran masing-masing pada anak lalu anak melakukan pembelajaran role playing untuk meningkatkan sosial emosional anak.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberi penjelasan tentang pembelajaran role playing.
2. Guru memberikan petunjuk dan teknik, serta memutar video sesuai cerita dan tema.
3. Anak dibagi dalam 3 kelompok, dimana masing-masing anggota kelompok terdiri dari 5 anak dengan peran masing-masing.
4. Anak melakukan pembelajaran role playing.
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran role playing.

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II
RA ALBANATU SHOLIHA
KELOMPOK B

Nama RA : RA ALBANATU SHOLIHA

Alamat : MEDAN LABUHAN

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 08 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuhku Karunia Allah swt/ Kepala
II	Selasa, 09 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuhku Karunia Allah swt/ Wajah
III	Rabu, 10 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuhku Karunia Allah swt/ Tangan
IV	Kamis, 11 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuhku Karunia Allah swt/ Kaki
V	Jumat, 12 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Diri Sendiri/Anggota Tubuhku Karunia Allah swt/ Badan

Mengetahui

Kepala RA Albanatu Sholiha

Kolaborator

Peneliti

Nur`Aini, S.Ag

Ahamad Sanusi, S.Pd.I

Idawati

**LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II**

Nama : Supiah
NPM : 1501240076 P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PGRA
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?

Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan anak terlihat lebih senang karena anak merasa mereka dapat bermain tetapi belajar.

2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan siklus, sehingga anak merasa tertarik, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan dan berbuat dalam proses pembelajaran.

3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?

Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan adalah interaksi dengan anak yang belum maksimal karena anak masih cenderung bermainnya dari pada belajarnya, sehingga hasil pembelajaran belum tercapai

4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?

Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada agar terjadi peningkatan dan hasil belajar yang maksimal.

5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?

Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah anak masih merasa malu-malu menerapkan peran seperti skenario cerita dan bermain peran seperti tokoh dalam cerita.

RANCANGAN SIKLUS III

Siklus	: III
Tema	: Lingkungan
Kelompok	: B
Tujuan Perbaikan	: Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Anak Melalui Pembelajaran Role Playing Pada RA Al-Ikhlas Medan Krio Kecamatan Sunggal.

Identifikasi Masalah

- Apakah penjelasan yang saya sampaikan masih ada yang belum mengerti, sehingga anak belum mencapai harapan yang diinginkan?
- Apakah media yang digunakan kurang menarik?
- Mengapa masih ada anak kurang berminat melakukan pembelajaran role playing?
- Mengapa masih ada anak tidak termotivasi dalam pembelajaran role playing?

Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi penyebab masih ada anak kurang memiliki sosial dan mengendalikan emosinya karena pola lingkungan dan keluarga yang kurang mendukung, tinggal di kompleks perumahan dan keluarga yang sibuk bekerja.

SKENARIO PERBAIKAN

SIKLUS III

Tujuan Perbaikan

Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Anak Melalui Pembelajaran Role Playing Pada RA Al-Ikhlas Medan Krio Kecamatan Sunggal

Siklus : III
Hari Tanggal : Senin, 15 Agustus 2016

Hal yang perlu diperbaiki

1. Kegiatan Pengembangan

- ✓ Motivasi belajar
- ✓ Kemampuan Bersosialisasi
- ✓ Mampu mengendalikan emosi

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, anak dibagi menjadi 3 kelompok. pada waktu pemberian pengantar seluruh anak menghadap guru, kemudian menyaksikan video sesuai skenario cerita. Setelah anak mengerti anak kembali pada kelompoknya guru memberikan peran masing-masing pada anak lalu anak melakukan pembelajaran role playing untuk meningkatkan sosial emosional anak.

Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru memberi penjelasan tentang pembelajaran role playing.
2. Guru memberikan petunjuk dan teknik, serta memutar video sesuai cerita dan tema.
3. Anak dibagi dalam 3 kelompok, dimana masing-masing anggota kelompok terdiri dari 5 anak dengan peran masing-masing.
4. Anak melakukan pembelajaran role playing.
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran role playing.

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS III
RA ALBANATU SHOLIHA
KELOMPOK B

Nama RA : RA ALBANATU SHOLIHA

Alamat : MEDAN LABUHAN

Kelompok : B

Pertemuan	Hari/ Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema/Tema Spesifik
I	Senin, 15 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Lingkungkanku/ Keluargaku tersayang/Ayah dan Ibu
II	Selasa, 16 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Kegiatan 17 Agustus
III	Rabu, 17 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	17 Agustus 2016
IV	Kamis, 18 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Lingkungkanku/ Keluargaku tersayang/Kakek dan Nenek
V	Jumat, 19 Agustus 2016	08.00-11.00 WIB	Lingkungkanku/ Keluargaku tersayang/Kakak dan Adik

Mengetahui

Kepala RA Albanatu Sholiha

Kolaborator

Peneliti

Nur`Aini, S.Ag

Ahamad Sanusi, S.Pd.I

Idawati

**LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III**

Nama : Supiah
NPM : 1501240076 P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : S1 PGRA
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Bagaimana reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan?
Reaksi anak terhadap proses pembelajaran yang saya lakukan anak senang karena anak merasa mereka dapat bermain tetapi memiliki pengetahuan.
2. Apa saja kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?
Kelebihan dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan siklus, sehingga anak merasa tertarik, selain itu pembelajaran lebih fokus pada anak, sehingga anak melakukan, merasakan dan berbuat dalam proses pembelajaran.
3. Apa pula kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan?
Kelemahan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan tidak ada lagi.
4. Apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?
Akan saya lakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melakukan pembelajaran yang lebih menyenangkan.
5. Hal-hal unik apa saja yang saya temukan dalam proses pembelajaran?
Hal-hal unik yang saya temukan dalam proses pembelajaran adalah anak meminta bermain peran malin kundang anak durhaka, hemat peneliti hal ini akan dilakukan dalam kegiatan ulang tahun sekolah dan ketua yayasan Al-Ikhlas tahun ini.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Idawati
NPM : 1501240049 P
Agama : Islam
Tempat TL : Medan 12 Agustus 1979
Alamat : Jl. Jermal Raya No. 6 Ling. III Kelurahan Sei Mati
Medan Labuhan.

B. Riwayat Pendidikan

SDN 067265	Tahun 1985-1991
MTs. Babul Ulum	Tahun 1991-1994
MAS AL-FURQAN	Tahun 1994-1997
STAI AL-HIKMAH	Tahun 2008-2013

C. Riwayat Pekerjaan

Guru RA Nurul Aflah Medan Labuhan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Iyusni
 NPM : 1501240050 P
 Agama : Islam
 Tempat TL : Rambung Sialang Hilir 14 Nopember 1978
 Alamat : Jl. Kapten Ilyas Ling. XI Lorong V Sei Mati
 Suami : Nazaruddin
 Anak : Hafiza Hayati
 : Muhammad Difa Al-Asiyari
 : Muhammad Azizi Al-Asiyari

B. Riwayat Pendidikan

SDN 105414 Sei Rampah Tahun 1991
 Madrasah Tsanawiyah Tahun 1994
 SMK YASPI Tahun 1997
 STAI AL-HIKMAH Tahun 2013

C. Riwayat Pekerjaan

Guru RA

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI BERMAIN GAMES DI LAPANGAN PADA SANTRI RA. AL-BANTU SHOLIHA MEDAN LABUHAN.

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS I

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	1. Berbaris 2. Berdo'a dan Salam 3. Tanya jawab tentang mata	1. Mewarnai gambar mata 2. Membuat lingkaran dengan rasi 3. Bermain tutup Mata	1. Menyanyikan lagu dua mata saya 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do'a Pulang dan

			salam
II	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Menyebutkan Ciptaan Allah yang beraneka ragam 	<ol style="list-style-type: none"> Meniru bentuk segitiga dan persegi Menggambar bunga Bermain dilapangan Mencari jejak 	<ol style="list-style-type: none"> Tanya jawab seputar hidung Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Melakukan gerakan bebas dengan irama 	<ol style="list-style-type: none"> Menghubungkan garis titik-titik bentuk telinga manusia Menyebutkan macam-macam bunyi suara binatang Bermain dilapangan Menangkap bola 	<ol style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu kepala pundak litut kaki Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Bermain aneka warna 	<ol style="list-style-type: none"> Mengelompokkan benda berdasarkan warna Mencari perbedaan gambar lidah Bermain Petak Umpat 	<ol style="list-style-type: none"> Tanya jawab seputar lidah Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Bercerita tentang kulit 	<ol style="list-style-type: none"> Melipat kertas tisu makan Bermain dilapangan "Menendang Bola" Menghitung bekas luka di sekitar kulit anak 	<ol style="list-style-type: none"> Tanya jawab seputar luka di kulit Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA AL-Banatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag
Idawati**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 3
Tema : Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah

Hari/Tanggal : Senin, 01 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
<p>Mengikuti aturan (ASK)</p> <p>Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)</p> <p>Menjawab Pertanyaan tentang mata</p> <p>Membuat gambar lalu menceritakan</p> <p>Sikap yang salah dan benar</p> <p>Bermain dilapangan</p> <p>Demonstrasi dan praktek</p>	<p>Kegiatan Awal ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Tanya jawab tentang mata 	<p>Bel Sekolah</p> <p>Tamborin</p> <p>Mata anak</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk Kerja</p>		<p>Disiplin</p> <p>Religius</p> <p>Mandiri</p> <p>Kreatifitas</p>	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p> <p>Berorientasi Pada tindakan</p> <p>Kreatifitas</p>
	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mewarnai gambar mata ➤ Membuat lingkaran dengan rapi ➤ Main Tutup mata 	<p>Pensil warna</p> <p>LKA</p> <p>Kain Penutup Mata</p> <p>Air, Kain lap</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p>		<p>Kerja keras</p> <p>Kerja keras</p>	<p>Kerja keras</p> <p>Kerjakeras</p>
	<p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain 	<p>Anak dan guru Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p>				<p>Realistis</p>
	<p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyikan lagu dua mata saya ➤ Diskusi tentang pembelajara 	<p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Mandiri</p>	

	n hari ini dan pelajaran besok					
	➤ Do`a pulang dan salam					

Medan 01 Agustus 2016
Mengetahui Kepala RA Al-Banatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag.
Idawati**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 3
Tema : Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah
Hari/Tanggal : Selasa, 02 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
	Kegiatan Awal ± 30					

Mengikuti aturan (ASK)	menit ➤ Berbaris.	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Tanya jawab tentang ciptaan Allah	➤ Menyebutkan Ciptaan Allah yang beraneka ragam	Alam sekitar	Unjuk Kerja		Realistis	Berorientasi Pada tindakan
Bermain peran "bentuk-bentuk benda:	Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Meniru Bentuk Segitiga dan persegi	Anak LKA	Observasi		Realistis	Realistis
Membuat gambar lalu diceritakan	➤ Menggambar bunga	Air, Kain lap	Unjuk Kerja		Kerja keras	Kerja keras
Bermain di Lapangan	Istirahat 20 Menit ➤ Mencari Jejak	Anak dan guru Bekal	Observasi		Realistis	Realistis
Tanya jawab tentang kankan dan kiri	Kegiatan Penutup 10 Menit ➤ Cuci Tangan	Lapangan dan alat permainan	Observasi		Realistis	Realistis
	➤ Berdoa		Observasi			
	➤ Makan dan Minum		Observasi			
	➤ Bermain		Observasi			
	➤ Tanya jawab seputar hidung	Tamborin	Observasi			
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do'a pulang dan salam		Observasi			

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

Medan 02 Agustus 2016
Mengetahui Kepala RA. Albanatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag
Idawati**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 3
Tema : Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah
Hari/Tanggal : Rabu, 03 Agustus 2016

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
Berdo'a	➤ Berdoa dan	Tamborin	Observasi		Religius	Religius

sebelum melakukan kegiatan (ASK)	salam	Box Musik/Plasdis	asi		Realistis	Berorientasi Pada tindakan
Menunjuk dan menyebut gerakan-gerakan duduk jongkok berlari	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan gerakan bebas dengan irama 		Unjuk Kerja		Realistis	Realistis
Membentuk dengan garis	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghubungkan garis titik-titik bentuk telinga ➤ Menyebutkan macam-macam suara binatang 	Anak	Observasi		Kerja keras	Kerja keras
Menirukan 4 urutan kata	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menangkap Bola 	LKA	Unjuk Kerja		Realistis	Realistis
Bermain di lapangan	<p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain 	Bola tangan	Observasi			
Gerakan dan lagu	<p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyikan lagu kepala pundak ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do'a pulang dan salam 	Air, Kain lap	Observasi		Realistis	Realistis
		Anak dan guru Bekal	Observasi			
		Lapangan dan alat permainan	Observasi			
		Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA. Albanatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag.
Idawati**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
Kelompok : B
Semester/Minggu : 1/ 3
Tema : Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah
Hari/Tanggal : Kamis, 04 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Melukis dengan kuas	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bermain aneka warna	Bel Sekolah Tambo rin Cat warna	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Realistis Realistis	Disiplin Religius Berorientasi Pada tindakan

<p>Mengelompokkan balok sesuai dengan warna yang disukai</p> <p>Menunjukkan kejaggalan gambar dengan meberi tanda x</p> <p>Bermain Games di lapangan</p>	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengelompokkan benda berdasarkan warna ➤ Mencari perbedaan gambar lidah ➤ Bermain Petak Umpat 	<p>Anak</p> <p>LKA</p> <p>Air, Kain lap</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p>		<p>Kerja keras</p> <p>Realistis</p>	<p>Realistis</p> <p>Kerja keras</p> <p>Realistis</p>
	<p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain 	<p>Anak dan guru Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p>			<p>Realistis</p>	<p>Realistis</p>
<p>Tanya jawab dan pemberian tugas menyebutkan panca Indera</p>	<p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab seputar lidah ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	<p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>			

Nur Aini, S. Ag.
Idawati

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 3
Tema : Diri Sendiri/ Panca Inderaku Karunia Allah
Hari/Tanggal : Jumat, 05 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita tentang gambar yang disediakan guru	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris.	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
	➤ Bercerita tentang kulit	Gambar Kulit	Unjuk Kerja		Realistis	Berorientasi Pada tindakan
	Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Melipat	Anak Lotto	Observasi		Realistis	Realistis
					Kerja keras	Kerja keras

Membentuk dengan garis	kertas tisu makanan	angka	Unjuk Kerja		Realistis	Realistis
Membongkar dan memasang mainan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menendang Bola ➤ Menghitung bekas luka di sekitar tubuh anak 	Anggota tubuh	Observasi			
Membilang urutan angka		Air, Kain lap				
	Istirahat 20 Menit	Anak dan guru Bekal				
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain 	Lapangan dan alat permainan			Realistis	Realistis
	Kegiatan Penutup 10 Menit		Observasi			
Bercerita menggunakan kata ganti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita tentang kulit ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do'a pulang dan salam 	Tamborin	Observasi			

Medan 05 Agustus 2016
Mengetahui Kepala RA. Albanatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag.
Idawati**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI BERMAIN GAMES DI LAPANGAN PADA SANTRI
RA. AL-BANTU SHOLIHA MEDAN LABUHAN.**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS II

RK H	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menghafal Surah Al-Ikhlâs 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelompokkan bentuk topi 2. Membuat topi dari Koran bekas 3. Menangkap Bola 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengukur lingkâr kepala 2. Diskusi tentang pembelajaran yang 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. Memperagakan tayamum 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencocokkan gambar wajah 2. Mengelompokkan anggota tubuh dari wajah 3. Mendorong tong air 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain petak umpet 2. Diskusi tentang pembelajaran yang 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. Melambungkan dan menangkap bola 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencetak telapak tangan anak 2. Membuat topeng dengan warna menggunakan tangan 3. Memberi bola kepada teman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu kaki dan tangan 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencocokkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya jawab

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Berdo`a dan Salam 3. Lomba mengenakan kaus kaki dan sepatu 	<ol style="list-style-type: none"> gambar sepatu 2. Membuatik dengan kaus kaki 3. Berlari dan menendang Bola 	<ol style="list-style-type: none"> seputar kaki kanan dan kiri 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Mengukur berat badan dan tinggi badan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar jaket dengan sobekan kertas 2. Mendorong kursi dengan badan 3. Menomori anggota badan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan penjelasn guru tentang anggota tubuh manusia 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA. Albanatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag.
Idawati**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 4
Tema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuhku Karunia Allah
Hari/Tanggal : Senin, 08 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menghafal Surah Al-Ikhlas 	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)		Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Surah Al-Ikhlas		Mata anak	Unjuk Kerja		Mandiri	Berorientasi Pada tindakan

Membuat kumpulan benda yang jumlahnya sama	Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Mengelompokkan bentuk topi	Jenis-jenis topi	Unjuk Kerja		Kreatif	Kreatif
		Kertas koran	Unjuk Kerja		Kreatif	Kreatif
		bola	Observasi		Kreatif	Kerja keras
Membuat bentuk-bentuk kepala	➤ Membuat topi dari Koran bekas ➤ Menangkap bola	Air, Kain lap				
Anak dan guru Bekal						
Lapangan dan alat permainan						
Bermain games di lapangan	Istirahat 20 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain				Kreatif	Mandiri
Memasangkan bentuk lingkaran	Kegiatan Penutup 10 Menit ➤ Mengukur lingkaran kepala ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do'a pulang dan salam		Observasi			
			Observasi			
		Tamborin	Observasi			

Nur Aini, S. Ag.
Idawati

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 4
Tema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuhku Karunia Allah
Hari/Tanggal : Selasa, 09 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK) Peraktik berwudhu`	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Memperagakan tayamum	Bel Sekolah Tamborin Lingkungan	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Kreatif Kreatif	Disiplin Religius Toleransi Mandiri
	Kegiatan Inti ± 60 menit	Puzzel	Observ		Kerja	Kerja keras

<p>Membongkar dan memasang puzzle gambar wajah orang</p> <p>Mengelompokkan gambar</p> <p>Bermain dilapangan</p> <p>Bermain dilapangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencocokkan gambar wajah ➤ Mengelompokkan anggota tubuh dari wajah ➤ Bermain dengan mendorong tong air <p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain petak umpet ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	<p>LKA</p> <p>Tong air</p> <p>Air, Kain lap</p> <p>Anak dan guru Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>asi</p> <p>Unjuk Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>keras</p> <p>Kreatif</p> <p>Kreatif</p>	<p>Kreatif</p> <p>Toleransi</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------	---------------------------------

Medan 09 Agustus 2016
Mengetahui Kepala RA. Albanatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag
Idawati**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 4
 Tema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuhku Karunia Allah
 Hari/Tanggal : Rabu, 10 Agustus 2016

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 ➤ Melambungkan dan menangkap bola Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Mencetak telapak tangan anak ➤ Membuat topeng	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)		Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Demonstrasi dan praktik melempar dan menangkap bola		Bola	Unjuk Kerja		Kreatif	Berorientasi Pada tindakan
Menjiplak tangan lalu menghitung jari-jarinya		Anak	Observasi		Realistis	Realistis
Mewarnai		Cat warna/kertas tugas	Unjuk Kerja	Kreatif	Kerja keras	kreatif
		Lotto angka	Observasi			

<p>gambar dengan jari tangan</p> <p>Bermain dilapangan</p>	<p>dengan warna menggunakan tangan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi bola kepada teman <p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain 	<p>Air, Kain lap</p> <p>Anak dan guru Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p>	<p>asi</p>			
<p>Demonstrasi dan praktek langsung mengucapkan kaki dan tangan</p>	<p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyikan lagu kaki dan tangan ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do'a pulang dan salam 	<p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Realistis</p>	<p>Realistis</p>

Medan 10 Agustus 2016
Mengetahui Kepala RA. Albanatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag
Idawati**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 4
 Tema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuhku Karunia Allah
 Hari/Tanggal : Kamis, 11 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK) Demonstarasi dan praktek langsung mengenakan kaus kaki dan sepatu Mencocokkan gambar yang disenangi anak Melukis dengan kaus kaki	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Lomba mengenakan kaus kaki dan sepatu	Bel Sekolah Tamborin Kaus kaki/ sepatu	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Kreatif Realistis	Disiplin Religius Berorientasi Pada tindakan Realistis
	Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Mencocokkan gambar sepatu ➤ Membuatik dengan kaus kaki	Anak LKA Bola	Observasi Unjuk Kerja Observasi		Kerja keras Realistis	Kerja keras Realistis

<p>Bermain game di lapangan</p> <p>Tanya jawab dan pemberian tugas menyebutkan panca Indera</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menendang bola sambil berlari <p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab seputar kaki kanan dan kiri ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do'a pulang dan salam 	<p>Air, Kain lap</p> <p>Anak dan guru Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Kreatif</p>	<p>Realistis</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--	----------------	------------------

Medan 11 Agustus 2016
Mengetahui Kepala RA. Albanatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag
Idawati**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Albanatu Sholiha
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 4
 Tema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuhku Karunia Allah
 Hari/Tanggal : Jumat, 12 Agustus 2016

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 ➤ Mengukur Berat badan dan tinggi badan Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Menggambar jaket dengan sobekan kertas ➤ Mendorong kursi dengan badan ➤ Menomori anggota badan	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)		Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Menimbang benda dengan timbangan formal		Meteran dan timbangan	Unjuk Kerja		Realistis	Berorientasi Pada tindakan
Menggambar bebas dengan macam-macam media		Kursi	Observasi		Kreatif	Kreatif
Membongkar dan memasang mainan		Anggota tubuh	Unjuk Kerja		Kreatif	Kerja keras
Membilang		Air, Kain lap			Kreatif	Realistis
		Anak dan				

urutan angka	<p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendengarkan penjelasan guru tentang anggota tubuh manusia ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do'a pulang dan salam 	guru Bekal Lapangan dan alat permainan Tamborin	Observasi Observasi Observasi		Kreatif	Kreatif
--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------	--	---------	---------

Medan 12 Agustus 2016
Mengetahui Kepala RA. Albanatu Sholiha
Peneliti

**Nur Aini, S. Ag.
Idawati**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN PADA ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN
DENGAN LOTTO ANGKA DI RA AL-HIJRAH
KECAMATAN SUNGGAL**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS III

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menghafal Do`a untuk kedua orangtua 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat gambar tas ibu 2. Bercerita tentang ayah dan ibu 3. Bermain lotto angka untuk mengenal angka 1-20 dengan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu "Oh Ibu dan ayah" 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
II	KEGIATAN 17 AGUSTUS	KEGIATAN 17 AGUSTUS	KEGIATAN 17 AGUSTUS
III	17 AGUSTUS 2016	17 AGUSTUS 2016	17 AGUSTUS 2016
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Mencertikan pengalaman ke rumah kakek dan nenek 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganyam tikar dari daun pisang untuk kakek nenek 2. Menceritakan kepunyaan kakek dan nenek 3. Menebak jenis angka berdasarkan lotto angka dengan bentuk telapak kaki 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain Peran "Keluargaku" 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menceritakan Asmaul Husnah "Arrahman" 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung warna kalung kakak 2. Menyusun urutan angka menggunakan lotto angka 3. Memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita gambar seri keluargaku 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA. Al-Hijrah
Peneliti

**Drs. Lisman Lubis
Hasni**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Al-Hijrah
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkungan/Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Senin, 15 Agustus 2016

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 ➤ Menghafal Doa untuk kedua Orangtua Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Membuat gambar tas ibu ➤ Bercerita tentang ayah dan ibu	Bel Sekolah	Observasi	Disiplin Religius Cinta Damai Kreatifitas Kreatifitas Kreatif Kreatif	Disiplin Religius Kerjasama Kreatifitas Kreatifitas Kerja keras	
Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK)		Tamborin	Observasi			
<i>Birrul walidaini</i>		Hafalan do'a sehari-hari	Unjuk Kerja			
Mengetahui barang milik sendiri dan orang lain		Pensil warna dan kertas tugas	Unjuk Kerja			
Bercerita tentang keluarga		Anak	Observasi			
		Lotto angka	Observasi			

<p>Bermain di dalam kelas dengan angka 1-20</p> <p>Adab kepada kedua orang tua</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain lotto angka untuk mengenal angka 1-20 <p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyikan lagu “oh Ibu dan ayah” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	<p>Air, Kain lap</p> <p>Anak dan guru Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Kreatif</p>	<p>Mandiri</p>
------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--	----------------	----------------

Sunggal 15 Agustus 2016
Mengetahui Kepala RA. Al-Hijrah
Peneliti

**Drs. Lisman Lubis
Hasni**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Al-Hijrah
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkunganku/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Kamis, 18 Agustus 2016

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 ➤ Menceritakan pengalaman ke rumah kakek nenek	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)		Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Bercerita dan mnedengarkan cerita	Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Menganyam tikar dari daun pisang untuk kakek nenek ➤ Menceritakan benda-benda milik kakek dan nenek ➤ Menebak jenis angka berdasarkan lotto angka	Puzzel	Unjuk kerja		Cinta damai	Kerjasama
Menganyam dengan daun pisang		Lotto angka	Observasi		Cinta damai	Kerjasama
Menceritakan kepunyaan			Observasi		Cinta damai	Kreatif
Bermain tebak-tebakan		Air, Kain lap				
		Anak dan				

Bermain tentang keluarga	<p>dari angka 1-20</p> <p>Istirahat 20 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain peran "Keluargaku" ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do'a pulang dan salam 	<p>guru Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		Cinta damai	Kerjasama
--------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--	-------------	-----------

Sunggal 18 Agustus 2016
Mengetahui Kepala RA. Al-Hijrah
Peneliti

**Drs. Lisman Lubis
Hasni**

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Al-Hijrah
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : LingkunganKu/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Jumat, 19 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita tentang asmaul husnah Menghitung banyak warna Menyusun pola dengan benar Membuat urutan bilangan dengan benda	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bercerita tentang arrahmannya Allah swt.	Bel Sekolah Tamborin	Observasi Observasi Observasi		Disiplin Religius Cinta damai	Disiplin Religius Kerjasama
	Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Menghitung warna kalung kakak	Manik-manik Lotto angka	Observasi		Cinta damai Cinta damai	Kerjasama Kerjasama
	➤ Menyusun urutan angka menggunakan lotto angka	Benda – benda sederhana	Unjuk Kerja Observasi		Kreatif	Kerjasama
	➤ Memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal				
	Istirahat 20 Menit ➤ Cuci Tangan	Lapangan dan				

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS III

Nama RA : Al-Hijrah
 Konsep Keaksaraan : Huruf Vokal (a,i,u,e,o)
 Kelompok : B. 1
 Nilai Karakter : Cinta Damai
 Semester/Minggu : I/ 5
 Nilai Kewirausahaan : Kerjasama
 Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Keluargaku Tersayang

NO	Hari/RKH	Kegiatan Pembuka	Kegiatan Inti
1	Senin/ Ayah dan Ibu	a. Berbicara yang sopan pada ayah dan ibu (ASK) b. Menghafal Do`a untuk kedua orangtua (PAI) c. Hadis: Syurga di bawa telapak kaki Ibu (PAI) d. Membacakan sajak ayah dan ibu (Bhs)	a. Meniru Huruf a (ayah), dan I (Ibu) (Kog) b. Membuat pupuk organik dari sampah sekolah (MH) c. Menggambar dompet ayah dari bentuk persegi (MH)
2	Selasa/Kakek dan Nenek	a. Menghormati Orang yang lebih tua (ASK) b. Menyebutkan beberapa ciptaan Allah swt. (PAI) c. Menceritakan pengalaman saat berkunjung kerumah nenek(Bhs)	a. Meniru huruf U (uang) nenak suka member uang ditabung (Kog) b. Membuat pupuk organik dari dedaunan (MH) c. Menciptakan bentuk dari lego konstruksi (MH)
3	Rabu/ Adik dan Kakak	a. Mengalah (Ask) b. Bergerak bebas dengan music (Mk) c. Asmaul Husna "Ar-Rohim (yang maha penyayang) (PAI)	a. Memperkirakan urutan warna bandul kalung k (MH) b. Memasangkan lambing bilangan dengan benda adik (Kog) c. Menimbulkan ulat dari dedaunan(MH)
4	Kamis/Om dan Tante	a. Memiliki Toleransi dan saling menyayangi anggota keluarga (Ask) b. Bercerita tentang om dan tante (Bhs) c. Berbicara tentang Kisah keluarga Nabi (MH)	a. Meniru huruh O (om) (Kog) b. Membuat gas dari sampah organik (MH) c. Meronce dengan manik-manik membentuk Kal (MH)

		Muhamad saw (PAI)	
5	Jumat/Sholat Berjamaah	a. Melafalkan Azan dan Iqomah ((PAI) b. Tertib Khusuk saat sholat (Ask) c. Bermain lingkaran Sholat (Kog)	a. Menggantung rombe-rombe pinggiran sajadah (Kog) b. Mengelompokkan peralatan Sholat (Kog) c. Membuat tempat pertumbuhan jamur (MH)

Mengetahui Kepala RA. Al-Hijrah
Peneliti

Ahmad Sanusi, S. Pd. I
Hasni

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)SIKLUS I

Nama RA : RA Al-Hijrah
Kelompok : B
Semester/Minggu : I/ 5
Tema : Lingkunganku/Keluargaku Tersayang
Hari/Tanggal : Senin, 15 Agustus 2016

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber	Penilaian Perkembangan Anak	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Cinta Damai	Kerja sama	a. Berbicara b. Berdo`a c. Hadis d. Sajak	I. Kegiatan Awal ± 30 menit a. Berbaris, berdo'a, salam b. Melafalkan do` kepada Orangtua c. berbicara tentang hadis syurga dibawah telapak kaki ibu d. Membacakan sajak ayah dan ibu	Anak dan guru Anak dan guru Guru	Observasi Observasi Unjuk Kerja Unjuk Kerja	
		a. Huruf "a" dan "i" b. Menggambar	II. Kegiatan Inti ± 60 menit a. Bermain teka-teki dari huruf "a" dan "i" b. Membuat pupuk organic dari sampah sekolah c. Menggambar dompet ayah	Anak dan guru Anak dan guru	Penugasan Penugasan	

		Berdo` sebelum dan sesudah makan	III. Istirahat 20 Menit a. Cuci Tangan b. Berdoa c. Makan d. Bermain	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan	Observasi Observasi	
		a. Huruf (a,l,u,e,o) b. Bercerita c. Cinta kebersihan	IV. Kegiatan Akhir 10 Menit a. Menyanyikan lagu "o. ibu dan ayah (Bhs) b. Bercerita tentang pekerjaan ayah dan ibu (Bhs) c. Membuang sampah pada tempatnya (MK) d. Berdo`a dan pulang	Anak dan guru Anak Anak Anak	Observasi Observasi Observasi	

Mengetahui Kepala RA. Al-Hidayah
Peneliti

Sri Kartini Siregar, S. Pd. I

Sinar Hari Raya

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Al-Hidayah Sigama Ujung
Kelompok : B
Semester/Minggu : 1/ 5
Tema : Lingkunganku/Keluargaku Tersayang
Hari/Tanggal : Selasa, Agustus 2016

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber	Penilaian Perkembangan Anak	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Cinta Damai	Kerjasama	a. Akhlak pada orangtua b. Nama-nama ciptaan Allah c. Bercerita	I. Kegiatan Awal ± 30 menit a. Berbaris, berdoa, salam b. Bercerita tentang menghormati yang lebih tua c. Menyebutkan Nama-nama ciptaan Allah di dalam keluarga	Anak dan guru Guru Anak Anak	Observasi Unjuk Kerja Observasi Observasi	

			d. Menceritakan tentang pengalaman ke rumah nenek			
		a. Huruf "U" b. Mengannya c. Bermain	II. Kegiatan Inti ± 60 menit a. Bermain teka-teki dari huruf "U" b. Membuat pupuk organik dari dedaunan c. Membuat mainan bentuk kuda dari lego konstruksi	Anak dan guru Anak Anak	Penugasan Penugasan Penugasan	
		Berdo` sebelum dan sesudah makan	III. Istirahat 20 Menit a. Cuci Tangan b. Berdoa c. Makan d. Bermain	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan	Observasi Observasi	
		Bermain	IV. Kegiatan Akhir 10 Menit a. Bermain peran "keluargaku tersayang" (Kog) b. Bermain untuk menghibur nenek (MK) c. Do`a dan pulang	Anak dan guru Anak Anak	Observasi Observasi Observasi	

Mengetahui Kepala RA. Al-Hidayah
Peneliti

Sri Kartini Siregar, S. Pd. I

Sinar Hari Raya

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : Al-Hidayah Sigama Ujung
Kelompok : B
Semester/Minggu : 1/ 5
Tema : Lingkunganku/Keluargaku Tersayang
Hari/Tanggal : Rabu, Agustus 2016

Nilai	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber	Penilaian Perkembangan Anak
-------	-----------	-----------------------	-------------	-----------------------------

					Alat	Hasi l
Karak ter	Kewirau san					
Cinta Damai	Kerja sama	a. Mengalah kepada yang lebih muda. b. Bergerak dengan music c. Menghafal Asmaul Husnah Ar-Rohim	I. Kegiatan Awal ± 30 menit a. Berbaris, berdoa, salam b. Bercerita tentang adik dan kakak c. Menyebutkan Nama-nama saudara dalam keluarga d. Menceritakan tentang sang maha penyayang	Anak dan guru Guru Anak Anak	Observas i Unjuk Kerja Observas i Observas i	
		a. Mewarnai b. Mengenal bilangan c. Membuat tempat pertumbuh an binatang	II. Kegiatan Inti ± 60 menit a. Mewarnai bandul kalung Kakek b. Mencocokkan lambing bilangan dengan jumlah benda c. Membuat sarang ulat dari dedaunan	Anak dan guru Anak Anak	Penugasa n Penugasa n Penugasa n	
		Berdo` sebelum dan sesudah makan	III. Istirahat 20 Menit a. Cuci Tangan b. Berdoa c. Makan d. Bermain	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal Lapanga n dan alat permaina n	Observas i Observas i	
		Bermain	IV. Kegiatan Akhir 10 Menit a. Cerita Gambar seri tentang keluarga” (Bhs) b. Bermain (MK) c. Do`a dan pulang	Anak dan guru Anak Anak	Observas i Observas i Observas i	

Mengetahui Kepala RA. Al-Hidayah
Peneliti

Sri Kartini Siregar, S. Pd. I

Sinar Hari Raya

