

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN MODIFIKASI DI RA AL-MUSA`ADAH PABATU
KECAMATAN TEBING TINGGI KABUPATEN
SERDANG BEDAGAI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

HARYATI NINGSIH
NPM. 1701240037 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400
 Website: <http://www.umsu.ac.id> E-Mail : rector@umsu.ac.id
 Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Universitas/PTS : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Widya Masitah, M. Psi.
Dosen Pembimbing : Zailani, S.Pd.I, MA.

Nama Mahasiswa : HARYATI NINGSIH
NPM : 1701240037 P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI DI RA AL-MUSA'ADAH PABATU KECAMATAN TEBING TINGGI KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
22/10-2018	Perbaiki judul skripsi		

Medan, September 2018
 Pembimbing

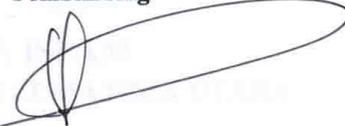


Dekan
 Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Jurusan



Widya Masitah, M. Psi.



Zailani, S.Pd.I, MA.

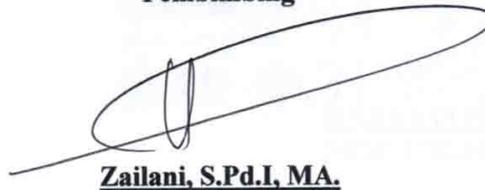
**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN MODIFIKASI DI RA AL-MUSA'ADAH PABATU
KECAMATAN TEBING TINGGI KABUPATEN
SERDANG BEDAGAI**

Oleh:

HARYATI NINGSIH
NPM. 1701240037 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Zailani, S.Pd.I, MA.

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : HARYATI NINGSIH
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1701240037 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul **“Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Modifikasi Di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai”** 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.

T. Tinggi, 27 Agustus 2018
Peneliti

HARYATI NINGSIH
NPM. 1701240037 P



Medan, September 2018

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Haryati Ningsih
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. Haryati Ningsih yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Modifikasi Di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai**, 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



Zailani, S.Pd.I, MA.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-Mail : rector@umsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh:

Nama Mahasiswa/i : HARYATI NINGSIH
NPM : 1701240037 P
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul : UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI DI RA AL-MUSA'ADAH PABATU KECAMATAN TEBING TINGGI KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, September 2018

Pembimbing Skripsi


Zailani, S.Pd.I, MA.

**Diketahui/Disetujui
Oleh**

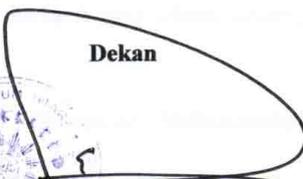
Ketua Program Studi



Widya Masitah, M. Psi.

Dekan




Dr. Muhammad Qorib, MA.

ABSTRAK

HARYATI NINGSIH NPM. 1701240037 P. UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI DI RA AL-MUSA`ADAH PABATU KECAMATAN TEBING TINGGI KABUPATEN SERDANG BEDAGAI.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motorik kasar anak melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai dapat ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 15,1%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 26,7%, pada siklus dua terjadi peningkatan dengan rata-rata, 55,1%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 93,4%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai yang telah dilakukan dapat berhasil dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis di terima.

Kata Kunci: *Motorik Kasar, Permainan, Modifikasi.*

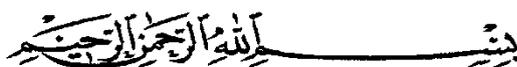
ABSTRACT

HARYATI NINGSIH NPM. 1701240037 P. EFFORTS TO IMPROVE RUDE MOTOR CHILDREN THROUGH MODIFICATION GAMES IN RA AL-MUSA`ADAH PABATU TEBING TINGGI SERDANG BEDAGAI

Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the gross motor of children through a game of modification on the children of RA Al-Musa`adah Pabatu in Tebing Tinggi Serdang Bedagai Regency can be increased. This increase can be seen from the average increase in percent from the pre-cycle stage and after class action. Based on the provisions of the minimum success of a child is BSH, it can be averaged an increase in success in children, namely in the pre cycle 15.1%, then the cycle of one average is 26.7%, in the second cycle there is an increase by an average, 55.1 %, then the average three cycle obtained by children is 93.4%. Based on the results of these studies it can be stated that efforts to improve gross motorics of children through modification games on children of RA Al-Musa`adah Pabatu in Tebing Tinggi Serdang Bedagai Regency, have been carried out successfully. This shows that the hypothesis is accepted.

Keywords: Coarse, Games, Modification Motorics

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah swt., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Sholawat 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 Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Modifikasi Di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di 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 harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda tercinta **Ribut Sudarmono** dan Ibunda tercinta **Masitah Sibarani** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai pendidik. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti 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 I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
5. Ibu **Widya Masitah, M. Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
6. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
7. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
8. 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, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA.** Selanjutnya Ibu **Widya Masitah, M. Psi, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Rizka Harfiani, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA, dan Dra. Hj. Halimatussadiyah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan dan Kepala RA Al-Musa`adah Pabatu Serdang Bedagai, beserta staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
11. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

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

Peneliti menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun

dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang lain di masa yang akan datang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak peneliti mengucapkan terima kasih.

T. Tinggi, 27 Agustus 2018
Peneliti

HARYATI NINGSIH
NPM. 1701240037 P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
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.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Pemecahan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Hipotesis Tindakan.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II: LANDASAN TEORETIS	9
A. Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	9
1. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini	8
2. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	10
B. Permainan	12
1. Pengertian Bermain.....	12
2. Manfaat Bermain Bagi Anak	14
4. Karakteristik Bermain	17
C. Permainan Modifikasi.....	19
BAB III: METODE PENELITIAN.....	21
A. Setting Penelitian	21
1. Tempat Penelitian	21
2. Waktu Penelitian	21
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	21
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas	22
C. Subjek Penelitian	23
D. Sumber Data	24
1. Anak	24
2. Guru	24
3. Teman Sejawat.....	24
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	24
1. Teknik Pengumpulan Data.....	24
2. Alat Pengumpulan Data	25
F. Indikator Kinerja	26

G. Analisis Data.....	26
H. Prosedur Penelitian.....	27
1. Deskripsi Pra Siklus	28
2. Deskripsi Siklus 1	28
a. Tahap Perencanaan.....	28
b. Tahap Pelaksanaan	29
c. Tahap Pengamatan dan Analisis	29
d. Tahap Refleksi	30
3. Deskripsi Siklus 2	30
a. Tahap Perencanaan.....	30
b. Tahap Pelaksanaan	31
c. Tahap Pengamatan dan Analisis	31
d. Tahap Refleksi	32
4. Deskripsi Siklus 3	32
a. Tahap Perencanaan.....	32
b. Tahap Pelaksanaan	33
c. Tahap Pengamatan dan Analisis	33
d. Tahap Refleksi	34
I. Personalia Penelitian	34
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus.....	35
B. Deskripsi Penelitian Siklus I.....	40
C. Deskripsi Penelitian Siklus II	48
D. Deskripsi Penelitian Siklus III.....	57
E. Pembahasan.....	64
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Subjek Penelitian	23
Tabel 02. Lembar Observasi Pada Anak.....	25
Tabel 03. Tim Peneliti.....	34
Tabel 04. Observasi Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus	36
Tabel 05. Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus	37
Tabel 06. Keberhasilan Pada Pra Siklus	39
Tabel 07. Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus I	44
Tabel 08. Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus I	45
Tabel 09. Keberhasilan Pada Siklus I	47
Tabel 10. Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus II	52
Tabel 11. Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus II.....	53
Tabel 12. Keberhasilan Pada Siklus II.....	55
Tabel 13. Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus III	60
Tabel 14. Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus III.....	61
Tabel 15. Keberhasilan Pada Siklus III	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah	7
Gambar 02. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	22

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus	38
Grafik 02. Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	45
Grafik 03. Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus II.....	54
Grafik 04. Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus III.....	62
Grafik 05. Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Modifikasi	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Pra Siklus .
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pra Siklus
3. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Pra Siklus
4. Rancangan Siklus I.
5. Skenario Perbaikan Siklus I.
6. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus I.
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I.
9. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I.
10. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I.
11. Lembar Refleksi Siklus I.
12. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus I
13. Rancangan Siklus II.
14. Skenario Perbaikan Siklus II.
15. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus II.
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II.
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus II.
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus II.
20. Lembar Refleksi Siklus II.
21. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus II
22. Rancangan Siklus III.
23. Skenario Perbaikan Siklus III.
24. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus III.
26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III.
27. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus III.
28. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus III.
29. Lembar Refleksi Siklus III.
30. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus III

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 ayat 14 ditegaskan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya, karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Masa ini tidak akan pernah muncul lagi setelah anak tumbuh dan menjadi dewasa. Oleh sebab itu, masa emas adalah masa yang sangat berharga bagi tumbuh dan kembangnya manusia, sehingga masa anak-anak adalah masa yang sangat urgen untuk di perhatikan. Beberapa aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan untuk usia dini diantaranya aspek moral agama, social emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Mengingat banyak aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak, maka rangsangan dan stimulus yang diberikan harus tepat. Salah satu contoh aspek perkembangan anak adalah aspek fisik motorik.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab IV Pasal 10 butir 3: Fisik motorik meliputi motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang,

lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan. Motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Kesehatan dan perilaku, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak atau lebih dikenal dengan kognitif.

Selain kemampuan motorik anak juga harus memiliki perkembangan lainnya. Kecerdasan yang diharapkan pada anak usia dini dalam berbagai aspek pengembangan, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.¹ Kecerdasan anak dapat dikembangkan oleh guru. Kecerdasan adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.² Proses kecerdasan anak berhubungan dengan tingkat intelegensi yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kecerdasan adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan yang dimiliki anak berkembang secara bertahap sesuai masa pertumbuhannya atau sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.³

Anak dalam periode perkembangan usia dini memiliki perkembangan berpikir yang masih sederhana. Perubahan dari cara berpikir sensorimotorik menjadi berpikir dengan mental, walaupun cara bekerjanya belum sempurna.⁴ Manusia pada dasarnya telah memiliki kemampuan sejak lahir atau setelah lahir. Kemampuan yang diharapkan pada anak usia dini dalam aspek pengembangan

¹Montolulu, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 5.

²Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: YCPI, 2008), h. 3

³Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK* (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 12.

⁴Elida Prayitno, *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD* (Padang: Angkasa Raya, 2008), h.15.

yang perlu diperhatikan, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.⁵ Aspek ini sangat di butuhkan anak dalam usia pertumbuhan.

Aspek kecerdasan anak dapat dilatih melalui kegiatan meliputi mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya, menyebutkan 7 bentuk seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium), membedakan beragam ukuran, membedakan rasa, bau, menyebutkan bilangan 1–10, mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya, menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh, dan mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.⁶ Hal ini tentunya membutuhkan motorik kasar anak untuk melakukannya

Tujuan pengembangan kecerdasan pada anak adalah mengembangkan kemampuan berpikir untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Kecerdasan pada dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, ingatan anak dalam pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.⁷

Pendidikan pada anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan pada anak usia dini merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar.

⁵Montolulu, *Bermain...*, h. 7.

⁶*Ibid.*, h. 8.

⁷Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak* (Bandung: CV Yrama Widya, 2009), h. 81.

Masa kanak-kanak berlangsung sejak usia 2-6 tahun, Hurlock dalam Nugraha menjelaskan masa ini merupakan masa yang unik dan berharga bagi anak untuk memperoleh pengalaman baik dari lingkungan, maupun dari orang dewasa yang ada di sekitarnya untuk mempengaruhi kehidupan anak pada masa yang akan datang.⁸ Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan, dan minat.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁹ Masa ini disebut masa emas (*golden age*), hal ini karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga. Piaget dalam Allen menyebutkan anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi aktif terhadap lingkungannya.¹⁰

Fungsi pendidikan di Taman Kanak-Kanak atau Raudhatul Athfal adalah membina, menumbuh kembangkan seluruh potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni secara optimal sehingga terbina perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.¹¹

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. Kegiatan bermain dapat menambah pengalaman, dan memberikan masukan positif dalam perkembangan anak.

⁸Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini* (Bandung, Rama Media, 2008), h. 48.

⁹Mutia Hafnita, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Rajawali Pres, 2008), h.17.

¹⁰Kevin Eileen Allen, dkk, *Profil Perkembangan Anak* (Jakarta: PT.Indeks, 2010), h. 3.

¹¹Permendiknas, *Standar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 18.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan anak. Kendatipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif.¹² Permainan atau bermain mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh dalam pengenalan kemampuan konsep pada anak.¹³ Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berfikir logis dalam menyelesaikan masalah.¹⁴

Hasil observasi awal di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai tahun ajaran 2018/2019 pada anak kelompok B dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Mununjukkan sebagian anak terlihat belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar seperti melakukan pembelajaran dengan bermain khususnya pembelajaran di luar kelas seperti menangkap bola, bermain lompat berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, menggerakkan tangan dan kaki secara bersamaan. Selain itu, kemampuan motorik kasar anak juga masih rendah, dimana jika anak diminta melakukan suatu pekerjaan menggunakan benda yang dipegang atau dimainkan anak belum mampu melakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa motorik kasar anak masih belum berkesinambungan.

Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada aspek motorik kasar bahwa “tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun salah satunya yaitu dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan”.

Berdasarkan permasalahan pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai, tertarik hati peneliti untuk

¹²Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 26.

¹³Supartini, *Peningkatan Kompetensi Bilangan Anak TK Melalui Permainan Matematika* (Jakarta: PT. Remaja Rodaskarya, 2010), h. 15.

¹⁴*Ibid.*

melakukan perubahan yang lebih baik. Hal ini peneliti kemas dalam sebuah judul penelitian tindakan kelas melalui judul “**Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Modifikasi di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat diidentifikasi masalah bahwa:

1. Masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik perhatian anak untuk belajar.
3. Hasil belajar anak kurang maksimal

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dideskripsikan, maka perlu disusun rumusan masalah agar tidak terjadi penelitian yang terlalu luas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

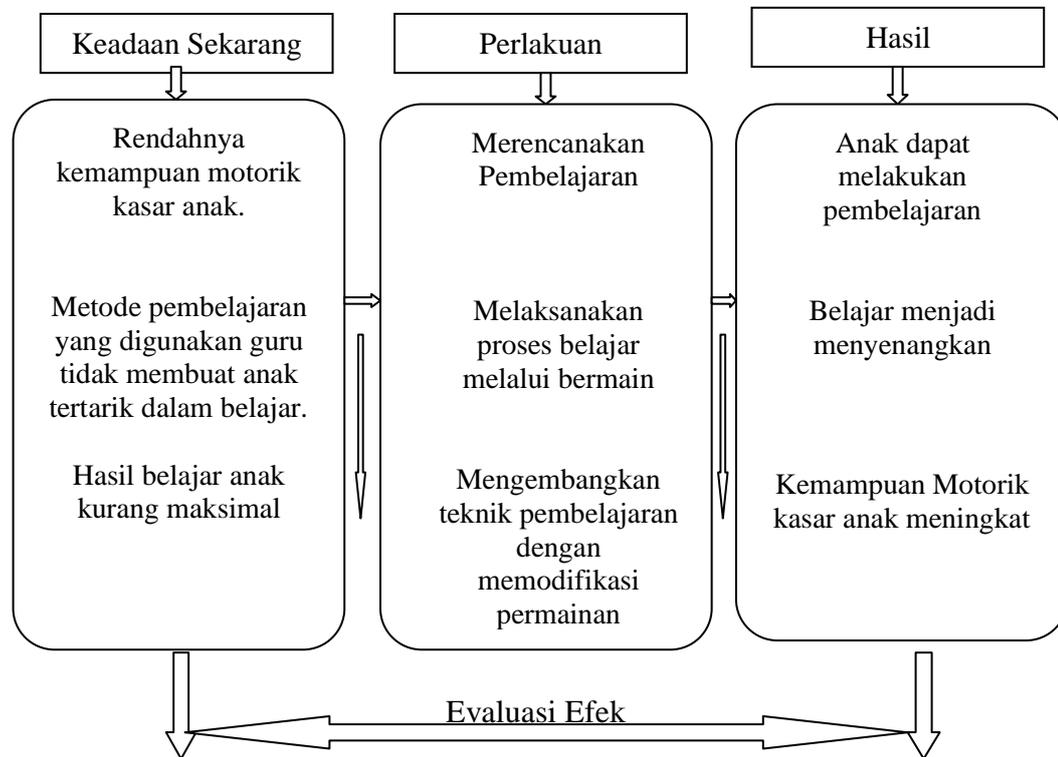
1. Bagaimana kondisi kemampuan motorik kasar anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai?.
2. Apakah Metode pembelajaran yang digunakan guru agar menarik perhatian anak untuk belajar?.
3. Bagaimana Hasil belajar anak setelah dilakukan penelitian di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai?.

D. Pemecahan Masalah

Tidak ada masalah yang tidak terpecahkan, untuk memecahkan masalah pembelajaran di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai tersebut, maka peneliti mencoba melakukan perbaikan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten

Serdang Bedagai. Pemecahan masalah tersebut dilakukan dengan penelitian tindakan kelas. Cara pemecahan masalah ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 01.
Kerangka Pemecahan Masalah¹⁵



Evaluasi Awal

Evaluasi Akhir

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai. Secara rinci tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kondisi kemampuan motorik kasar anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Serdang Bedagai.
2. Untuk mengetahui apakah metode pembelajaran yang digunakan guru agar menarik perhatian anak untuk belajar.

¹⁵ Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 122

3. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar anak setelah dilakukan penelitian di RA Al-Musa`adah Pabatu.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara dari sebuah penelitian. Adapun hipotesis yang dapat diutarakan adalah melalui permainan modifikasi dapat meningkatkan motorik kasar anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis: Menambah perbendaharaan ilmu pendidikan di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang berarti bagi RA Al-Musa`adah Pabatu dalam proses belajar mengajar dan dapat menumbuhkan dan mengembangkan motorik kasar.
 - b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran pada anak Raudhatul Athfal.
 - c. Bagi anak, mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal, serta anak terlatih untuk mandiri dan mampu mengatasi kesulitan-kesulitan.
 - d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dan pemahaman untuk meningkatkan motorik kasar anak.

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Motorik Kasar Anak Usia Dini

1. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini

Anak usia 5-6 tahun pertumbuhan fisiknya sangat pesat terutama pada motorik kasar. Motorik pada umumnya gerakan-gerakan yang biasa dilakukan oleh anak dan dapat dilihat pada saat anak melakukan aktivitas bermain. Menurut Puspitowati mengungkapkan bahwa “motorik kasar adalah suatu gerakan tubuh dengan memerlukan tenaga yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri”¹⁶.

Motorik kasar memerlukan tenaga dalam melakukan setiap kegiatan seperti bermain artinya motorik kasar berhubungan dengan kecerdasan kinestetik anak untuk melakukan gerak dalam kegiatannya. Menurut Jamaris bahwa motorik kasar merupakan kecerdasan jamak yang berkaitan erat dengan kecerdasan kinestetik pada anak mencakup kemampuan anak dalam kepekaan dan keterampilan dalam mengontrol dan mengkoordinasi gerakan-gerakan tubuh serta terampil dalam menggunakan peralatan-peralatan tertentu yang dimanfaatkan anak dalam aktivitas bermainnya¹⁷. Sedangkan menurut Manzilatur mengungkapkan bahwa “motorik kasar adalah gerakan yang dimotori atau dikendalikan oleh seluruh tubuh”. Gerakan-gerakan yang dihasilkan merupakan gerakan yang dikendalikan oleh tubuh artinya setiap hal yang dilakukan adalah sebuah gerak yaitu gerak ayunan, gerak naik turun tangga, melompat, melempar, serta gerak yang mampu melakukan aktivitas fisik terkoordinasi dalam melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan¹⁸.

¹⁶ Sri Puspitowati, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak*, (Surakarta: UMS 2012), h. 3.

¹⁷ Martin Jamaris, *Dasar Aktivitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gramedia, 2013), h.55

¹⁸ Alfi Manzilatur, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak*, (Surabaya: UNS, 2013), h. 2

Menurut Firmawati mengungkapkan bahwa: Motorik kasar adalah aktifitas fisik (jasmani) dengan menggunakan otot-otot besar, seperti lengan, otot tungkai, otot bahu, otot pinggang dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak, motorik kasar yang dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, meloncat, berlari dan berguling¹⁹.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan sebuah gerakan yang dikendalikan oleh tubuh serta melibatkan otot-otot besar.

2. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Karakteristik seorang anak salah satunya yaitu aktif bergerak. Kemampuan gerak yang dilakukan oleh anak menggunakan otot besar dan otot kecil. Namun sesuai dengan karakteristik anak untuk selalu aktif bergerak, anak lebih banyak menggunakan otot besarnya untuk bergerak yang merupakan motorik kasar. Menurut Hurlock menjelaskan bahwa: Kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak²⁰.

Meningkatkan kemampuan motorik anak saat mereka di usia dini membuat aktifitas fisik atau motorik mereka juga banyak. Tidak heran jika anak-anak usia dini gemar sekali bermain tanpa mengenal lelah. Segala kegiatan anak selalu dilakukan dengan bermain. Menurut Sujiono mengungkapkan bahwa: Kemampuan motorik kasar anak usia dini berdasarkan rentang usia, yaitu:

- a. Usia 1 tahun, kekuatan mengontrol tangan-belajar memukul, lalu meraih dan memegang objek. Selain itu, meningkatnya kemampuan dalam permainan otot yang lebih luas, termasuk berguling, membanting, dan melambung.
- b. Usia 1-2 tahun, suka untuk menarik, mendorong, dan memukul, serta menggerakkan dan memindahkan mainan dari suatu tempat ke tempat lain.

¹⁹ Firmawati. *Motorik Kasar Anak*, (Padang, Rancak, 2011), h. 2

²⁰ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2008), h. 233.

- c. Usia 2-3 tahun, sangat bergantung pada kegiatan fisik seperti melompat, memanjat, memegang sesuatu dengan tangan, berputar-putar, berjinjit, dan berlari.
- d. Usia 3-4 tahun, melompat di tempat, ke depan dengan dua kaki, serta berjalan pada garis lurus.
- e. Usia 4-6 tahun, mampu berlari, melompat, dan keseimbangan menguatkan kemampuan motorik kasar²¹.

Kemampuan motorik kasar berdasarkan rentang usia tersebut dapat terlihat kemampuan motorik kasar yang seperti apa yang seharusnya sudah mampu dilakukan pada anak usia tersebut. Sedangkan menurut Gallahue dalam Hidayati menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar dibagi dalam 3 kategori

- a. Kemampuan lokomotor, kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat
- b. Kemampuan non-lokomotor, kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat yaitu gerakan berjalan dengan satu kaki, jalan di tempat, mengayuhkan kaki secara bergantian
- c. Kemampuan manipulatif, kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki seperti gerakan memukul, melempar, menendang, dan menangkap objek²².

Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Anak biasanya melakukan gerakan-gerakan tersebut saat aktivitas olahraga seperti senam irama ataupun menari. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah kemampuan gerak terkoordinir yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan otot-otot besar, yang meliputi gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, dan gerak manipulatif.

²¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks, 2009), h. 153

²² Maria Hidayati, *Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gramedia, 2013), h. 3.

B. Permainan

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.²³ 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.²⁴ Lebih jauh Moyles dalam Januardi menegaskan bahwa bermain adalah suatu proses yang diperlukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran 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.²⁵ Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

²³ Januardi. *Mengenal Permainan Rakyat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009) h. 45

²⁴ *Ibid.*

²⁵ Wira Indra Satya. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2008) h. 77-79.

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.²⁶ 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.²⁷ Bermain bagi anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah 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.²⁸

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.

²⁶Januardi. *Mengenal ...*h. 47.

²⁷Satya. *Membangun...*, h. 80

²⁸*Ibid.*

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.²⁹ 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 gerakannya.³⁰

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.³¹ Oleh sebab itu, guru harus dapat memenuhi kebutuhan gerak anak didiknya dengan berbagai alternatif permainan yang dapat dimainkan saat jam istirahat atau di rumah, karena anak tidak merasa betah bila duduk seharian diruang kelas, mereka butuh bergerak dan bermain yang lebih banyak.

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

²⁹ Rosegrant Lee, *Reaching Potential : Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children* (Whashington D.C: NAEYC, 2009), h. 112.

³⁰ Satya. *Membangun...*, h. 84

³¹ Lee, *Reaching Potential...*h. 120.

hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju ke arah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif.³²

Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak :³³

- 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.
- 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 :³⁴

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

³² Satya. *Membangun...*, h. 85

³³ Muhammad Markam, *Alat Permainan & Sumber Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 2009) h.

³⁴ *Ibid.*, h. 72

Menurut Markam permainan ada dua macam yaitu permainan aktif dan pasif. Permainan aktif meliputi:³⁵

- 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 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

³⁵ *Ibid.*

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 Sigmund Freud dalam Satya tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak.³⁶

Berdasarkan sejumlah ungkapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah kiat untuk meningkatkan kemampuan anak-anak, dan 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.

3. Karakteristik Bermain

George W Maxim dalam Satya mengemukakan lima karakteristik yang dapat diidentifikasi dalam bermain yaitu :³⁷

1. Motivasi intrinsik, 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:³⁸

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

³⁶ Satya. *Membangun...*, h. 90

³⁷ *Ibid.*, h. 105

³⁸ *Ibid.*

Rubin, Fein, dan Vandenberg dalam Satya, mengungkapkan beberapa karakteristik bermain anak sebagai berikut :³⁹

- a. Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak dapat melakukannya apabila hal itu benar-benar memuaskan dirinya, tidak untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.
- b. Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu tidak lagi kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru kepada murid-muridnya, cenderung dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan bermain.
- c. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress.
- d. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia dini selalu dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi anak.
- e. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, serta penyaluran tenaga yang berlebihan apabila terpendam anak terganggu, gelisah, dan mudah tersinggung. Oleh sebab itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, agar dapat membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya. Anak usia 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang, dan lain-lain. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya berlari, melompat, dan memanjat.

³⁹*Ibid.*, h. 16-17

Elkonin dalam Markam menggambarkan empat karakteristik bermain, yaitu:⁴⁰

1. Ketika bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
4. Kehati-hatian dalam bermain terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama dengan lawan mainnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah menyenangkan, tanpa ada beban, dan dapat membangun kebersamaan bagi anak.

C. Permainan Modifikasi

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak⁴¹. Pendapat lain mengemukakan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar⁴². Menurut Montolulu bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan, kelemahan dan kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya.
- c. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (Psikososial serta emosional).

⁴⁰ Markam, *Alat...*, h. 75-76.

⁴¹ Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 10.

⁴² Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2008), h. 85.

- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi⁴³.

Bermain merupakan peluang bagi pengembangan keterampilan dan pengetahuan anak yang sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat menjelang dewasa kelak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, dan bagi anak yang sudah mulai muncul kreativitasnya dapat mengembangkan kreativitasnya⁴⁴. Bermain sangat penting bagi perkembangan seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dan suasana yang menyenangkan. melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada diri mereka. Permainan berasal dari kata main yang ditambahi awalan “per” dan akhiran “an” yang menunjukkan perbuatan bermain menggunakan alat.

Permainan modifikasi adalah suatu versi khusus dari permainan yang beberapa aturan tertentu telah berubah untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalaman-pengalaman khusus para pemain, serta fasilitas dan perlengkapan yang tersedia. Permainan modifikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang sudah baku, tetapi diubah atau disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, baik dari segi bentuk permainan, peralatan, jumlah pemain, peraturan, dan luas lapangan.

Berdasarkan deskripsi dan pengertian bermain yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa permainan modifikasi adalah kegiatan bermain menggunakan alat atau tidak yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek, kemudian dimodifikasi beberapa unsure agar menarik

⁴³Montolulu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 1.3.

⁴⁴Muksin, *Bermain dan Kecerdasan Matematis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 59.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai, yang beralamat PTPN IV kebun Pabatu Kelurahan Kedai Damar Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan selama 2 bulan sejak bulan Agustus sampai bulan September tahun 2018. Waktu yang dibutuhkan akan disesuaikan dengan kalender pendidikan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

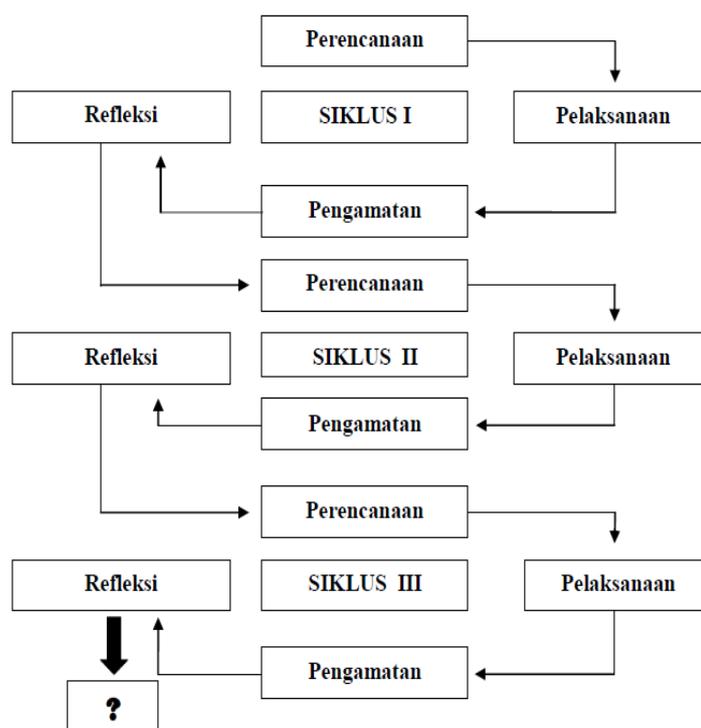
Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dalam mengumpulkan data. Penelitian ini bergantung pada proses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang dibantu dengan teman sejawat dan kolaborator. Metode yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah adalah metode deskriptif untuk menggambarkan dan menafsirkan kondisi, proses yang sedang berlangsung. Penelitian ini berhubungan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan kognitif anak dalam melakukan pembelajaran pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai.

Agar data tersebut diperoleh, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan konsep pokok yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).⁴⁵ Jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat

⁴⁵Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2011), h. 45.

kebutuhan, apabila 2 siklus belum mencapai harapan maka akan dilakukan tiga siklus. Keberhasilan penelitian melalui siklus ini apabila terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak dan kognitif anak melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai. Adapun alur penelitiannya sebagai berikut:

Gambar 02
Siklus Penelitian Tindakan Kelas⁴⁶



B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Persiapan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas berupa kegiatan mempertimbangkan dan memilih upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Maka persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Berdiskusi dengan kepala RA dan teman sejawat.
2. Membuat skenario perbaikan
3. Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1, siklus 2, dan siklus 3

⁴⁶Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Univesitas Terbuka, 2011) h. 25.

4. Membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yaitu tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan dan metode pembelajaran yang digunakan.
5. Mempersiapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan permainan modifikasi.
6. Mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:
 - a. Menyusun dan mempersiapkan pedoman observasi bagi anak.
 - b. Menyusun dan mempersiapkan bahan dan alat kegiatan yang akan digunakan untuk mengamati motorik kasar anak dan kognitif anak.
 - c. Mempersiapkan dokumentasi.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan benda, hal, orang, atau tempat penelitian.⁴⁷

Subjek dalam penelitian ini adalah anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki, dan 10 orang anak perempuan.

Tabel 01
Subjek Penelitian

NO	Nama Anak	L/P
1	Ahmad Rizki Riva`i	L
2	Azizah Aliffia	P
3	Dwi Keysa Safira	P
4	Humairoh Assyifa	P
5	Muhammad Meiza Anggara	L
6	Muhammad Arif Andika	L
7	Muhammad Rizky	L
8	Nazla Dewi Rizkika	P
9	Nazwa Syifa	P
10	Nauval Arfan Purba	L
11	Nabila Zahro	P
12	Nadin Aira Inayah	P
13	Queen Fakhira Anjani	P
14	Quinzy Chantika Putri	P
15	Zahira Ananta	P

⁴⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 109.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak belajar melalui melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai untuk meningkatkan motorik kasar dan kognitif anak. Data ini diperoleh melalui hasil pengamatan.

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembar observasi hasil kegiatan meningkatkan motorik kasar dan kognitif anak melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai 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.

3. Teman Sejawat.

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan, mencari dan memperoleh data dari responden serta informasi yang telah ditentukan. Guna memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan dan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Guna mencapai maksud tersebut, ketika melakukan

observasi, menempuh partisipasi aktif dengan melakukan pengumpulan data dengan cara mengadakan peninjauan atau pengamatan langsung serta dokumentasi terhadap guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan anak pada melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

Tabel 02

Lembar Observasi Pada Anak

N O	Nama Anak	L / P	Anak dapat menangkap bola				Anak dapat melakukan lompatan				Anak dapat menyebutkan jenis permainan				Motorik kasar anak meningkat			
			B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rizki Riva`i	L																
2	Azizah Aliffia	P																
3	Dwi Keysa Safira	P																
4	Humairoh Assyifa	P																
5	Muhammad Meiza Anggara	L																
6	Muhammad Arif Andika	L																
7	Muhammad Rizky	L																
8	Nazla Dewi Rizkika	P																
9	Nazwa Syifa	P																
10	Nauval Arfan Purba	L																
11	Nabila Zahro	P																
12	Nadin Aira Inayah	P																

13	Queen Fakhira Anjani	P																
14	Quinzy Chantika Putri	P																
15	Zahira Ananta	P																

Keterangan:

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

F. Indikator Kinerja

Berdasarkan kriteria di atas penelitian ini dinyatakan berhasil apabila nilai ketuntasan anak secara keseluruhan mencapai 80% dari 15 anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai. Indikator keberhasilan ini apabila keempat aspek berada pada taraf minimal berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 80 % dari jumlah anak.

G. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Data Kuantitatif

Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.⁴⁸

2. Data Kualitatif

Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persentase. Selanjtnya adalah menghitung persentase belajar anak dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

⁴⁸Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 45

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

Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak.⁴⁹

H. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas melakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Tahapan pada PTK yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).⁵⁰

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan langsung tema yang akan diajarkan, menyediakan media untuk pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, alokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

1. Membuat skenario pembelajaran
2. Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1, siklus 2, dan siklus 3
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
4. Menyiapkan media pembelajaran yaitu dakon
5. Menyiapkan lembar observasi

c. Observasi (*Observating*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang telah dibuat. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan pengambilan data tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan

⁴⁹*Ibid.*, h. 189.

⁵⁰Daryanto, *Metode....*, h.31.

menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan persentase. Pada pelaksanaan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi dibantu oleh pengamat (teman sejawat).

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Berdasarkan data yang didapat kemudian dianalisis dan ditafsirkan. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran penting dalam menentukan suatu keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Apabila hasil yang dicapai belum mencapai keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran dalam tahap berikutnya.

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan pengamatan sebelum tindakan atau pra siklus, motorik kasar anak dan kognitif anak masih sangat rendah. Anak lebih cenderung bermain dari pada melakukan permainan. Tidak hanya itu, sikap cenderung bermain anak sangat menonjol dari pada belajarnya. Anak tidak memperhatikan guru mendemonstrasikan permainan. Berdasarkan pengamatan awal terlihat bahwa motorik kasar dan kognitif anak sangat rendah, karena lebih cenderung bermainnya dari pada belajar.

2. Deskripsi Siklus 1

Penyusunan data penelitian dilakukan oleh peneliti, guru, dan teman sejawat untuk melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapaun tahapan yang dilakukan adalah:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1.
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran.

- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran.
- 6) Peneliti mempersiapkan media dan permainan motorik kasar.
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain anak
- 3) Guru bercakap-cakap sesuai tema
- 4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana permainan modifikasi dilakukan.
- 5) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 anak tiap kelompok
- 6) Guru memberikan contoh permainan pada anak.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain.
- 8) Mengajak anak bercerita tentang permainan yang telah dilakukan
- 9) Tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
- 10) Menyanyikan lagu bersama-sama
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

c. Tahap Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain dakon berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari

keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah dirancang. Pada saat melakukan pembelajaran melalui permainan modifikasi, guru dan peneliti mengamati serta mencatat perkembangan anak. Selanjutnya guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward* bagi anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, dan tidak memberikan *reward* bagi anak yang bermain dengan kasar, curang dan tidak mengikuti aturan permainan.

d. Tahap Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak dan kognitif anak-anak dalam permainan modifikasi, dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada Siklus berikutnya. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat pra tindakan dan sesudah dilakukan siklus 1.

3. Deskripsi Siklus 2

Penyusunan data penelitian dilakukan oleh peneliti, guru, dan teman sejawat untuk melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus 2 ini adalah:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan siklus 1
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2.
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran.
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran.

- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran dan permainan yang akan dilakukan.
- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain anak
- 3) Guru bercakap-cakap sesuai tema
- 4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana permainan modifikasi.
- 5) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 anak tiap kelompok.
- 6) Guru memberikan contoh permainan modifikasi pada anak.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain.
- 8) Guru mengajak anak bercerita tentang permainan modifikasi yang telah dilakukan.
- 9) Tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok.
- 10) Menyanyikan lagu bersama-sama
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

c. Tahap Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah dirancang. Pada saat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar dan kognitif anak dalam permainan modifikasi, guru dan peneliti mengamati serta mencatat perkembangan

anak. Selanjutnya guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward* bagi anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, dan tidak memberikan *reward* bagi anak yang bermain dengan kasar, curang dan tidak mengikuti aturan permainan.

d. Tahap Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar dan kognitif anak, dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada Siklus berikutnya. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat pra tindakan, tindakan siklus 1, dan sesudah tindakan siklus 2.

4. Deskripsi Siklus 3

Penyusunan data penelitian dilakukan oleh peneliti, guru, dan teman sejawat untuk melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus 3 ini adalah:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan siklus ketiga ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan siklus 2
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 3.
- 3) Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran.
- 4) Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran.
- 6) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan modifikasi dakon.

- 7) Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain anak
- 3) Guru bercakap-cakap sesuai tema
- 4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana permainan modifikasi dakon.
- 5) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 anak tiap kelompok untuk bermain dakon secara berpasangan.
- 6) Guru memberikan contoh bermain dakon modifikasi pada anak.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain.
- 8) Guru mengajak anak bercerita tentang permainan dakon modifikasi yang telah dilakukan.
- 9) Tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan esok hari
- 10) Menyanyikan lagu bersama-sama
- 11) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang.

c. Tahap Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain congkak modifikasi berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah dirancang. Pada saat melakukan pembelajaran meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan menggunakan dakon, guru dan peneliti mengamati serta mencatat perkembangan anak. Selanjutnya guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu.

d. Tahap Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan menggunakan dakon, dan merencanakan tindakan apakah penelitian berhasil atau dilanjutkan pada Siklus berikutnya. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat pra tindakan, tindakan siklus 1, tindakan siklus 2, dan sesudah tindakan siklus 3.

I. Personalia Penelitian

Tindakan penelitian ini tidak peneliti lakukan sendiri, peneliti dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 03
Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Haryati Ningsih	Peneliti	1. Mengumpulkan Data 2. Menganalisis Data 3. Pengambilan Keputusan	24 Jam/Minggu
Zulmuchaini Hsb	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Dede Karimah S	Teman Sejawat	Penilai I	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus

Bermain merupakan sarana penting bagi tumbuh dan kembang anak. Kendatipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Permainan atau bermain mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh dalam pengenalan kemampuan motorik anak.

Hasil observasi awal di RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai tahun ajaran 2018/2019 pada anak kelompok B dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Mununjukkan sebagian anak terlihat belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar seperti melakukan pembelajaran dengan bermain khususnya pembelajaran di luar kelas seperti menangkap bola, bermain lompat berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, menggerakkan tangan dan kaki secara bersamaan. Selain itu, kemampuan motorik kasar anak juga masih rendah, dimana jika anak memegang satu benda yang atau dimainkan anak belum mampu melakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa motorik kasar anak masih belum berkesinambungan. Hal ini berdasarkan hasil observasi awal pada pra siklus sebagai berikut:

Tabel 04
Observasi Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus

N O	NAMA ANAK	Indikator Penelitian															
		Anak dapat menangkap bola				Anak dapat melakukan lompatan				Anak dapat menyebutkan jenis permainan				Motorik kasar anak meningkat			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rizki Riva'i	√				√				√				√			
2	Azizah Aliffia		√				√				√			√			
3	Dwi Keysa Safira	√				√				√				√			
4	Humairoh Assyifa	√				√				√				√			
5	Muhammad Meiza Anggara		√				√				√			√			
6	Muhammad Arif Andika			√				√				√				√	
7	Muhammad Rizky	√				√				√				√			
8	Nazla Dewi Rizkika		√				√				√				√		
9	Nazwa Syifa	√				√				√				√			
10	Nauval Arfan Purba		√				√				√				√		
11	Nabila Zahro				√				√				√				√
12	Nadin Aira Inayah	√				√				√				√			
13	Queen Fakhira Anjani	√				√				√				√			
14	Quinzy Chantika Putri	√				√					√			√			
15	Zahira Ananta	√				√				√				√			
Jumlah		9	4	1	1	9	4	1	1	8	4	1	2	11	2	1	1

Keterangan:

BSB= Berkembang Sangat Baik

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

MB= Mulai Berkembang

BB= Belum berkembang

Tabel 05.
Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus

N O	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menangkap bola	9	4	1	1	15
		60%	26,6 %	6,7 %	6,7 %	100%
2	Anak dapat melakukan lompatan	9	4	1	1	15
		60%	26,6 %	6,7 %	6,7 %	100%
3	Anak dapat menyebutkan jenis permainan	8	4	1	2	15
		53,3 %	26,6 %	6,7 %	13,4 %	100%
4	Motorik kasar anak meningkat	11	2	1	1	15
		73,3 %	13,3 %	6,7 %	6,7 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

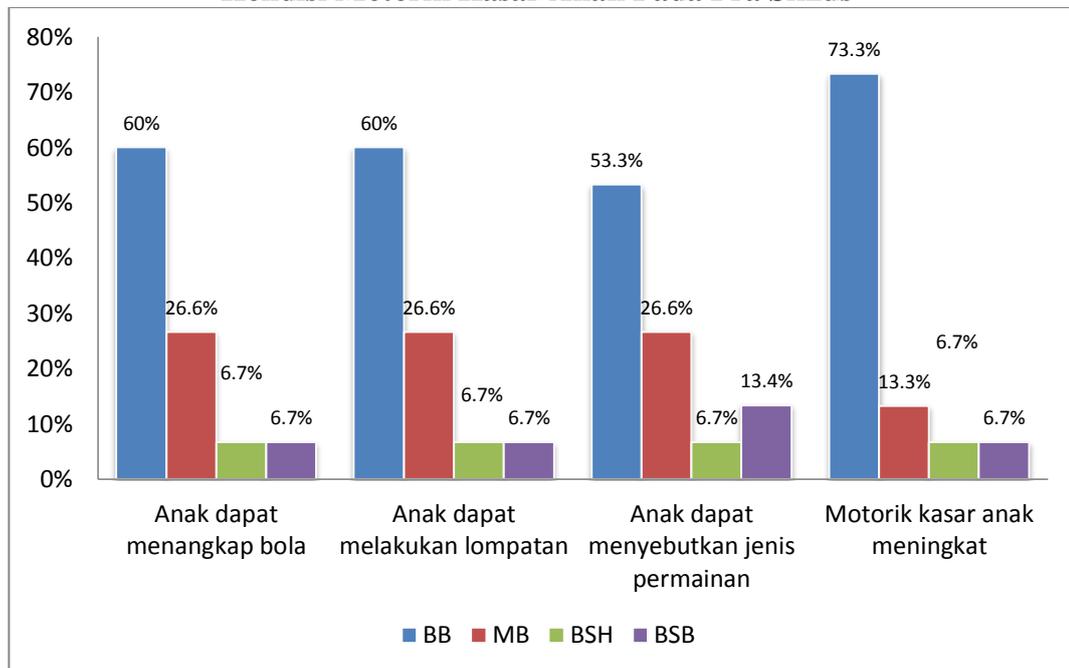
Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Grafik 01.
Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus



Berdasarkan observasi pada pra siklus yang telah dituangkan pada tabel serta grafik di atas diketahui bahwa:

1. Anak dapat menangkap bola, yang belum berkembang terdapat 9 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 60%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%.
2. Anak dapat melakukan lompatan, yang belum berkembang terdapat 9 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 60%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%.
3. Anak dapat menyebutkan jenis permainan, yang belum berkembang terdapat 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 53,3%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%.

4. Motorik kasar anak meningkat, yang belum berkembang terdapat 11 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 73,3%, mulai berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, maka dapat ditentukan kondisi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak pada pra siklus sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH adalah:

Tabel 06.
Keberhasilan Pada Pra Siklus

N O	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Anak dapat menangkap bola	1	1	2
		6,7%	6,7%	13,4%
2	Anak dapat melakukan lompatan	1	1	2
		6,7%	6,7%	13,4%
3	Anak dapat menyebutkan jenis permainan	1	2	3
		6,7%	13,4%	20,1%
4	Motorik kasar anak meningkat	1	1	2
		6,7%	6,7%	13,4%
RATA-RATA		15,1%		

Berdasarkan perhitungan pada observasi pra siklus dapat diketahui kondisi motorik kasar dan kognitif anak adalah:

1. Anak dapat menangkap bola, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, totalnya adalah 2 anak dengan persentase 13,4%.
2. Anak dapat melakukan lompatan, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, totalnya adalah 2 anak dengan persentase 13,4%.

3. Anak dapat menyebutkan jenis permainan, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4% totalnya adalah 3 anak dengan persentase 20,1%.
4. Motorik kasar anak meningkat, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7% totalnya adalah 2 anak dengan persentase 13,4%.

Berdasarkan perhitungan pada pra siklus ini dapat diketahui bahwa kondisi motorik kasar anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai dengan rata-rata 15,1%. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak pada pra siklus ini masih sangat rendah.

Melihat kondisi tersebut peneliti merencanakan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai. Penelitian ini diharapkan dapat berhasil dalam waktu 3 minggu atau 3 siklus sebagaimana yang telah di rencanakan.

B. Deskripsi Penelitian Siklus I

Penelitian pada siklus I ini dilakukan bersama teman sejawat dan kolaborator pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai melalui permainan modifikasi yang akan dilakukan oleh 15 anak. Pelaksanaan dilakukan sejak hari Senin hingga Jumat tanggal 30 Juli-03 Agustus 2018. Penelitian dilakukan dengan empat tahapan yaitu *planing*, pelaksanaan penelitian, observasi dan evaluasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Membuat rencana kegiatan siklus I
- c. Menyusun RPPH dengan tema kendaraan dan sub tema Aku hamba Allah swt.

- d. Menyiapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kegiatan permainan modifikasi yang akan dilakukan.
- e. Menyiapkan lembar observasi

Skenario Perbaikan:

- a. Guru memberi penjelasan tentang permainan modifikasi yang akan dilakukan
- b. Guru memberikan penjelasan tentang cara melakukan permainan.
- c. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
- d. Anak melakukan pembelajaran sesuai kegiatan
- e. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. RPPH hari Ke 1/ Senin 30 Juli 2018

Tema: Aku hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya makanan halal kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: bermain bola kaki tanpa gawang

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Menjelaskan kegiatan permainan yang akan dilakukan
- 2) Berdoa` dan memberi salam
- 3) Menghafal do`a sebelum dan sesudah makan
- 4) Bercerita tentang permainan modifikasi
- 5) Melakukan kegiatan bermain bola kaki tanpa gawang**
- 6) Melompat dengan dua kaki**
- 7) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 8) Berdo`a pulang dan salam.

b. RPPH hari Ke 2/ Selasa 31 Juli 2018

Tema: Aku hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya minuman halal kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Minuman halal kesukaanku

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Apersepsi tentang kegiatan yang kemarin
- 2) Berdoa` dan memberi salam
- 3) Mewarnai gambar kotak susu aneka rasa
- 4) Meniru angka 7 pada gambar gelas jus
- 5) Menyusun balok
- 6) **Melambungkan bola ke atas**
- 7) **Menangkap bola yang dilambungkan ke atas**
- 8) Guru menanyakan jenis-jenis minuman halal
- 9) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 10) Berdo`a pulang dan salam

c. RPPH hari Ke 3/ Rabu 01 Agustus 2018

Tema: Aku hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya benda kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Melempar dan memukul bola dengan kayu

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris
- 2) Berdoa` dan memberi salam
- 3) Mengelompokkan bentuk topi
- 4) Menirukan angka 8 pada gambar baju
- 5) Peraktek memakai baju dengan benar
- 6) **Melempar bola kearah teman**
- 7) **Memukul bola dengan kayu**
- 8) Guru menanyakan tentang benda-benda kesukaan
- 9) Berdo`a pulang dan salam

d. RPPH hari Ke 4/ Kamis 02 Agustus 2018

Tema: Aku hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya warna kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: memindahkan bola sesuai warna

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris
- 2) Berdoa` dan memberi salam
- 3) Mewarnai sesuai bentuk geometri
- 4) Menirukan angka 9
- 5) Peraktek pencampuran warna
- 6) **Memindahkan bola sesuai warna**
- 7) **Memasukkan bola dalam keranjang dengan jarak 2 meter**
- 8) Menanyakan tentang warna kesukaan
- 9) Berdo`a pulang dan salam

e. RPPH hari ke 5/ Jumat 03 Agustus 2018

Tema: Aku hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya acara kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: bermain tarik tambang satu arah menggunakan tiang

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris
- 2) Berdoa` dan memberi salam
- 3) Membedakan ukuran gambar
- 4) Menirukan angka 10 pada gambar TV
- 5) Membuat TV dari kardus.
- 6) **Bermain tarik tambang satu arah menggunakan tiang**
- 7) **Mengangkat tali tambang secara bersamaan**
- 8) Menanyakan tentang acara TV yang suka di lihat
- 9) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 10) Berdo`a pulang dan salam.

3. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru melakukan observasi yaitu:

Tabel 07.
Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1

NO	NAMA ANAK	Indikator Penelitian															
		Anak dapat menangkap bola				Anak dapat melakukan lompatan				Anak dapat menyebutkan jenis permainan				Motorik kasar anak meningkat			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rizki Riva'i		√			√					√				√		
2	Azizah Aliffia				√			√					√		√		
3	Dwi Keysa Safira		√					√			√				√		
4	Humairoh Assyifa	√				√				√				√			
5	Muhammad Meiza Anggara			√			√				√				√		
6	Muhammad Arif Andika				√				√				√				√
7	Muhammad Rizky	√				√				√				√			
8	Nazla Dewi Rizkika				√			√				√			√		
9	Nazwa Syifa	√				√				√				√			
10	Nauval Arfan Purba		√				√				√				√		
11	Nabila Zahro				√				√				√				√
12	Nadin Aira Inayah	√				√				√				√			
13	Queen Fakhira Anjani		√				√				√				√		
14	Quinzy Chantika Putri	√				√					√			√			
15	Zahira Ananta		√				√				√				√		
Jumlah		5	5	1	4	6	4	3	2	4	7	1	3	5	8	0	2

Keterangan:

BSB= Berkembang Sangat Baik

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

MB= Mulai Berkembang

BB= Belum berkembang

Tabel 08.
Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1

N O	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menangkap bola	5	5	1	4	15
		33,3%	33,3%	6,7%	26,7%	100%
2	Anak dapat melakukan lompatan	6	4	3	2	15
		40%	26,6%	20%	13,4%	100%
3	Anak dapat menyebutkan jenis permainan	4	7	1	3	15
		26,7%	46,7%	6,7%	20%	100%
4	Motorik kasar anak meningkat	5	8	0	2	15
		33,3%	53,3%	0%	13,4%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

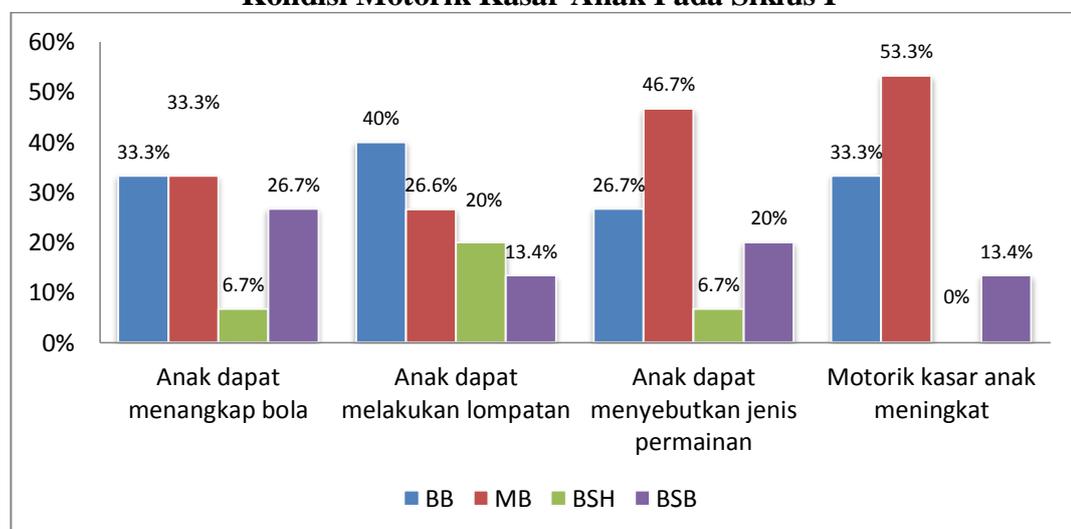
Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Grafik 02.
Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus I



Berdasarkan observasi siklus 1 yang telah dituangkan pada tabel serta grafik di atas diketahui bahwa:

1. Anak dapat menangkap bola, yang belum berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%.
2. Anak dapat melakukan lompatan, yang belum berkembang terdapat 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%.
3. Anak dapat menyebutkan jenis permainan, yang belum berkembang terdapat 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 53,3%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%.
4. Motorik kasar anak meningkat, yang belum berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, mulai berkembang terdapat 7 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 46,7%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I tersebut, maka dapat ditentukan kondisi motorik kasar anak pada siklus 1 ini melalui kegiatan permainan modifikasi sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH adalah:

Tabel 09.
Keberhasilan Pada Siklus I

N O	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Anak dapat menangkap bola	1	4	5
		6,7%	26,7%	33,4%
2	Anak dapat melakukan lompatan	3	2	5
		20%	13,4%	33,4%
3	Anak dapat menyebutkan jenis permainan	1	3	4
		6,7%	20%	26,7%
4	Motorik kasar anak meningkat	0	2	2
		0%	13,4%	13,4%
RATA-RATA		26,7%		

Berdasarkan perhitungan pada observasi siklus 1 dapat diketahui kondisi motorik kasar anak adalah:

1. Anak dapat menangkap bola, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, totalnya adalah 5 anak dengan persentase 33,4%.
2. Anak dapat melakukan lompatan, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, totalnya adalah 5 anak dengan persentase 33,4%.
3. Anak dapat menyebutkan jenis permainan, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20% totalnya adalah 4 anak dengan persentase 26,7%.
4. Motorik kasar anak meningkat, yang berkembang sesuai harapan 0 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 0%, berkembang sangat baik 2 anak

atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4% totalnya adalah 2 anak dengan persentase 13,4%.

Berdasarkan perhitungan pada siklus 1 ini dapat diketahui bahwa kondisi motorik kasar anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai dengan rata-rata 26,7%. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi motorik kasar anak pada siklus 1 ini masih sangat rendah.

4. Refleksi

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

- a. Kekuatan
 - 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 - 2) Kegiatan yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
 - 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama, kegiatan yang dilakukan.
- b. Kelemahan
 - 1) Anak masih lebih cenderung bermain dari pada fokus pada tujuan pembelajaran.
 - 2) Masih banyak anak yang bingung melakukan kegiatan.
- c. Tindakan perbaikan
 - 1) Tindakan dilakukan pada siklus II untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
 - 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum PIAUD.

C. Deskripsi Penelitian Siklus II

Penelitian pada siklus II ini dilakukan bersama teman sejawat dan kolaborator pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai pada 15 anak. Pelaksanaan dilakukan sejak hari Senin hingga Jumat tanggal 06-10 Agustus 2018. Penelitian dilakukan dengan

empat tahapan yaitu planing, pelaksanaan penelitian, observasi dan evaluasi, serta refleksi.

1. Perencanaan

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Membuat rencana kegiatan siklus II
- c. Menyusun RPPH dengan tema Aku hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku.
- d. Menyiapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilakukan.
- e. Menyiapkan lembar observasi

Skenario Perbaikan:

- a. Guru memberi penjelasan tentang tema
- b. Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan permainan modifikasi yang akan dilakukan
- c. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
- d. Anak melakukan pembelajaran melalui permainan modifikasi
- e. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. RPPH hari Ke 1/ Senin 06 Agustus 2018

Tema: Aku hamba Allah SWT, dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya permainan kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: bermain layang-layang dari pelastik.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Menghafal Surah Al-Lahb
- 4) Permainan warna dengan kelereng

- 5) Membedakan ukuran layangan
- 6) **Melakukan permainan engklek**
- 7) **Bermain layang-layang dari pelastik**
- 8) Tanya jawab tentang jenis-jenis permainan
- 9) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 10) Berdo`a pulang dan salam

b. RPPH hari Ke 2/ Selasa 07 Agustus 2018

Tema Aku hamba Allah SWT, dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya mainan kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: melompat berpasangan

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Permainan warna dengan kelereng
- 4) Membedakan ukuran layangan
- 5) **Melempar bola dengan bertumpu pada satu kaki**
- 6) **Melompat berpasangan**
- 7) Tanya jawab tentang mainan kesukaan
- 8) Bermain tepuk kitab
- 9) Berdo`a pulang dan salam

c. RPPH hari Ke 3/ Rabu 08 Agustus 2018

Tema Aku hamba Allah SWT, dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya kegiatan kesukaanku.

Kegiatan perbaikan: Melompat dari satu ban ke ban lainnya

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Mencocokkan gambar buku
- 4) Mengisi pola ban renang

- 5) Membuat gambar mall (mozaik)
- 6) **Melompat dari satu ban ke ban lainnya**
- 7) **Menangkap bola yang dilempar mendatar di lantai**
- 8) Tanya jawab tentang nama pengemudi kendaraan umum
- 9) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 10) Berdo`a pulang dan salam

d. RPPH hari Ke 4/ Kamis 09 Agustus 2018

Tema: Aku hamba Allah SWT, dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya cita-citaku.

Kegiatan perbaikan: balapan ban sepeda motor

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Mencocokkan gambar buku
- 4) Mengisi pola ban renang
- 5) Membuat gambar mall (mozaik)
- 6) **Balapan ban sepeda motor**
- 7) **Menangkap ban yang dijalankan teman**
- 8) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 9) Berdo`a pulang dan salam

e. RPPH hari Ke 5/ Jumat 10 Agustus 2018

Tema Aku hamba Allah SWT, dan sub tema kesukaanku, dan sub-sub temanya aku anak Indonesia.

Kegiatan perbaikan: mengejar teman dengan menutup mata

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris, berdoa` dan memberi salam.
- 2) Anak mengamati gambar anak-anak Indonesia menggunakan busana daerah

- 3) Anak menanyakan nama-nama daerah sesuai busananya.
- 4) Mewarnai gambar anak berbusana adat.
- 5) Menghitung jumlah gambar
- 6) **Menghayunkan rantai dari kertas.**
- 7) **Bermain kejar kau kutangkap dengan tutup mata**
- 8) Guru menanyakan tentang nama-nama daerah di Indonesia
- 9) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 10) Berdo'a pulang dan salam

3. Observasi dan Evaluasi

Hasil Observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu:

Tabel 10.

Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus II

N O	NAMA ANAK	Indikator Penelitian															
		Anak dapat menangkap bola				Anak dapat melakukan lompatan				Anak dapat menyebutkan jenis permainan				Motorik kasar anak meningkat			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rizki Riva'i				√				√				√			√	
2	Azizah Aliffia				√				√				√				√
3	Dwi Keysa Safira		√						√				√			√	
4	Humairoh Assyifa	√				√				√				√			
5	Muhammad Meiza Anggara				√				√				√			√	
6	Muhammad Arif Andika				√				√				√				√
7	Muhammad Rizky		√				√				√				√		
8	Nazla Dewi Rizkika			√					√			√			√		
9	Nazwa Syifa	√				√				√				√			
10	Nauval Arfan Purba		√				√				√				√		
11	Nabila Zahro				√				√				√				√
12	Nadin Aira Inayah		√				√				√				√		

13	Queen Fakhira Anjani				√				√				√			√	
14	Quinzy Chantika Putri		√				√				√			√			
15	Zahira Ananta			√				√				√			√		
Jumlah		2	5	2	6	2	4	1	8	2	4	3	6	3	5	4	3

Keterangan:

BSB= Berkembang Sangat Baik

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

MB= Mulai Berkembang

BB= Belum berkembang

Tabel 11.
Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus II

N O	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menangkap bola	2	5	2	6	15
		13,3 %	33,3 %	13,4 %	40 %	100%
2	Anak dapat melakukan lompatan	2	4	1	8	15
		13,3 %	26,7 %	6,7 %	53,3 %	100%
3	Anak dapat menyebutkan jenis permainan	2	4	3	6	15
		13,4 %	26,6 %	20%	40 %	100%
4	Motorik kasar anak meningkat	3	5	4	3	15
		20%	33,3 %	26,7 %	20 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

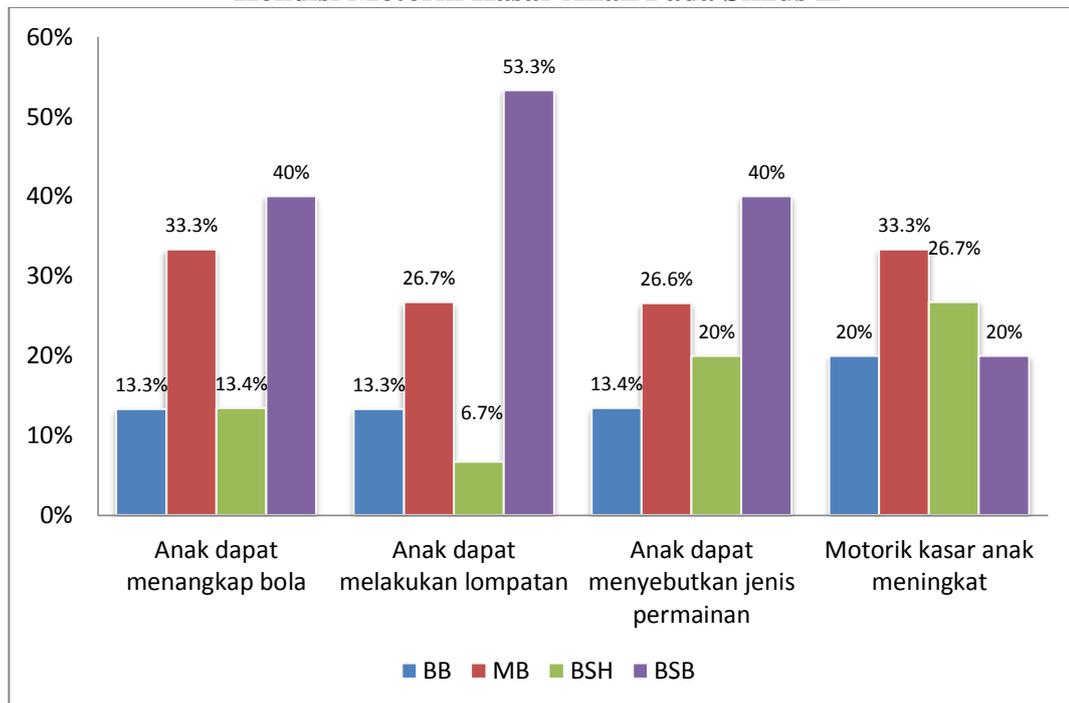
Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Grafik 03.
Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus II



Berdasarkan observasi siklus II yang telah dituangkan pada tabel serta grafik di atas diketahui bahwa:

1. Anak dapat menangkap bola, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%.
2. Anak dapat melakukan lompatan, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,3%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 53,3%.
3. Anak dapat menyebutkan jenis permainan, yang belum berkembang terdapat 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, mulai berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,6%, berkembang

sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40%.

4. Motorik kasar anak meningkat, yang belum berkembang terdapat 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, mulai berkembang terdapat 5 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 33,3%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II tersebut, maka dapat ditentukan kondisi motorik kasar anak melalui permainan modifikasi pada siklus II ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH adalah:

Tabel 12.
Keberhasilan Pada Siklus II

NO	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Anak dapat menangkap bola	2	6	8
		13,4%	40%	53,4%
2	Anak dapat melakukan lompatan	1	8	9
		6,7%	53,3%	60%
3	Anak dapat menyebutkan jenis permainan	3	6	9
		20%	40%	60%
4	Motorik kasar anak meningkat	4	3	7
		26,7%	20%	46,7%
RATA-RATA		55,1%		

Berdasarkan perhitungan pada observasi siklus II dapat diketahui kondisi motorik kasar anak melalui permainan modifikasi adalah:

1. Anak dapat menangkap bola, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 6 anak

atau apabila dipersentasekan sebesar 40%, totalnya adalah 8 anak dengan persentase 53,4%.

2. Anak dapat melakukan lompatan, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, berkembang sangat baik 8 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 53,3%, totalnya adalah 9 anak dengan persentase 60%.
3. Anak dapat menyebutkan jenis permainan, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20%, berkembang sangat baik 6 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 40% totalnya adalah 9 anak dengan persentase 60%.
4. Motorik kasar anak meningkat, yang berkembang sesuai harapan 4 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 26,7%, berkembang sangat baik 3 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 20% totalnya adalah 7 anak dengan persentase 46,7%.

Berdasarkan perhitungan pada siklus II ini dapat diketahui bahwa kondisi motorik kasar anak melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai dengan rata-rata 55,1%. Hal ini menunjukkan kondisi motorik kasar anak pada siklus II ini masih kurang.

4. Refleksi

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

- a. Kekuatan
 - 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 - 2) Kegiatan yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
 - 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama, kegiatan yang dilakukan.

- b. Kelemahan
 - 1) Anak masih lebih cenderung bermain dari pada fokus pada tujuan pembelajaran.
 - 2) Masih banyak anak yang bingung melakukan kegiatan atas instruksi guru.
- c. Tindakan perbaikan
 - 1) Tindakan dilakukan pada siklus III untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
 - 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum PIAUD.

D. Deskripsi Penelitian Siklus III

Penelitian pada siklus III ini dilakukan bersama teman sejawat dan kolaborator pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai melalui kegiatan permainan modifikasi pada 15 anak. Pelaksanaan dilakukan sejak hari Senin hingga rabu tanggal 13-15 Agustus 2018. Penelitian dilakukan dengan empat tahapan yaitu planing, pelaksanaan penelitian, observasi dan evaluasi, serta refleksi.

1. Perencanaan

- a. Membuat skenario perbaikan siklus III
- b. Membuat rencana kegiatan siklus III
- c. Menyusun RPPH dengan tema keluarga sakinah dan sub tema anggota keluarga.
- d. Menyiapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilakukan.
- e. Menyiapkan lembar observasi

Skenario Perbaikan:

- a. Guru memberikan penjelasan tentang tema dan kegiatan yang akan dilakukan

- b. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
- c. Anak melakukan pembelajaran dengan kegiatan permainan modifikasi
- d. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. RPPH hari Ke 1/ Senin 13 Agustus 2018

Tema: Keluarga Sakinah dan sub tema Anggota keluarga, dan sub-sub temanya Ayah.

Kegiatan perbaikan: Mendorong tas koper ayah

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Menghafal do`a sebelum dan sesudah belajar, serta doa kepada kedua orang tua
- 4) Anak mengamati foto ayah masing-masing ada foto keluarga
- 5) Anak menanyakan tugas ayah sebagai kepala keluarga
- 6) Menulis huruf a pada kata ayah
- 7) Maze ayah pergi bekerja
- 8) Mengangkat kotak besar**
- 9) Mendorong tas koper ayah**
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 11) Berdo`a pulang dan salam

b. RPPH hari Ke 2/ Selasa 14 Agustus 2018

Tema: Keluarga Sakinah dan sub tema Anggota keluarga, dan sub-sub temanya Ibu.

Kegiatan perbaikan: Menaiki tangga mengambil benda yang di suruh ibu

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Anak mengamati foto ibu masing-masing ada foto keluarga

- 4) Anak menanyakan tugas ibu yang merawat anak dan mengurus rumah tangga
- 5) Menulis huruf I pada kata ibu
- 6) Membuat mozaik pola tas ibu
- 7) Menyapu sampah yang berserakan**
- 8) Menaiki tangga mengambil benda yang di suruh ibu**
- 9) Guru menanyakan tentang tugas ibu dalam mengurus rumah tangga
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 11) Berdo`a pulang dan salam

c. RPPH hari Ke 3/ Rabu 15 Agustus 2018

Tema: Keluarga Sakinah dan sub tema Anggota keluarga, dan sub-sub temanya kakak.

Kegiatan perbaikan: berlari mengambil benda dari kakak

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Anak-anak berbaris.
- 2) Berdoa` dan memberi salam.
- 3) Anak mengamati foto kakak masing-masing dalam foto keluarga
- 4) Anak menanyakan tugas kakak dan sikap yang harus dimiliki seorang kakak
- 5) Menulis huruf u dalam kata kalung
- 6) Memperkirakan pola urutan buku kakak
- 7) Mengangkat kotak kalung manik-manik milik kakak**
- 8) Berlari mengambil benda dari kakak**
- 9) Guru menanyakan tentang sikap sebagai seorang kakak
- 10) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 11) Berdo`a pulang dan salam

3. Observasi dan Evaluasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru melakukan observasi yaitu:

Tabel 13.
Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus III

N O	NAMA ANAK	Indikator Penelitian															
		Anak dapat menangkap bola				Anak dapat melakukan lompatan				Anak dapat menyebutkan jenis permainan				Motorik kasar anak meningkat			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Rizki Riva'i				√				√				√				√
2	Azizah Aliffia				√				√				√				√
3	Dwi Keysa Safira				√				√				√				√
4	Humairoh Assyifa				√				√				√				√
5	Muhammad Meiza Anggara				√				√				√				√
6	Muhammad Arif Andika				√				√				√				√
7	Muhammad Rizky			√				√				√				√	
8	Nazla Dewi Rizkika				√				√				√				√
9	Nazwa Syifa	√				√				√				√			
10	Nauval Arfan Purba				√				√				√				√
11	Nabila Zahro				√				√				√				√
12	Nadin Aira Inayah				√				√				√				√
13	Queen Fakhira Anjani				√				√				√				√
14	Quinzy Chantika Putri			√				√				√				√	
15	Zahira Ananta				√				√				√				√
Jumlah		1	0	2	12	1	0	2	12	1	0	2	12	1	0	2	12

Keterangan:

BSB= Berkembang Sangat Baik

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

MB= Mulai Berkembang

BB= Belum berkembang

Tabel 14.
Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus III

N O	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menangkap bola	1	0	2	12	15
		6,7 %	0%	13,4 %	80 %	100%
2	Anak dapat melakukan lompatan	1	0	2	12	15
		6,7 %	0%	13,4 %	80 %	100%
3	Anak dapat menyebutkan jenis permainan	1	0	2	12	15
		6,7 %	0%	13,4 %	80 %	100%
4	Motorik kasar anak meningkat	1	0	2	12	15
		6,7 %	0%	13,4 %	80 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

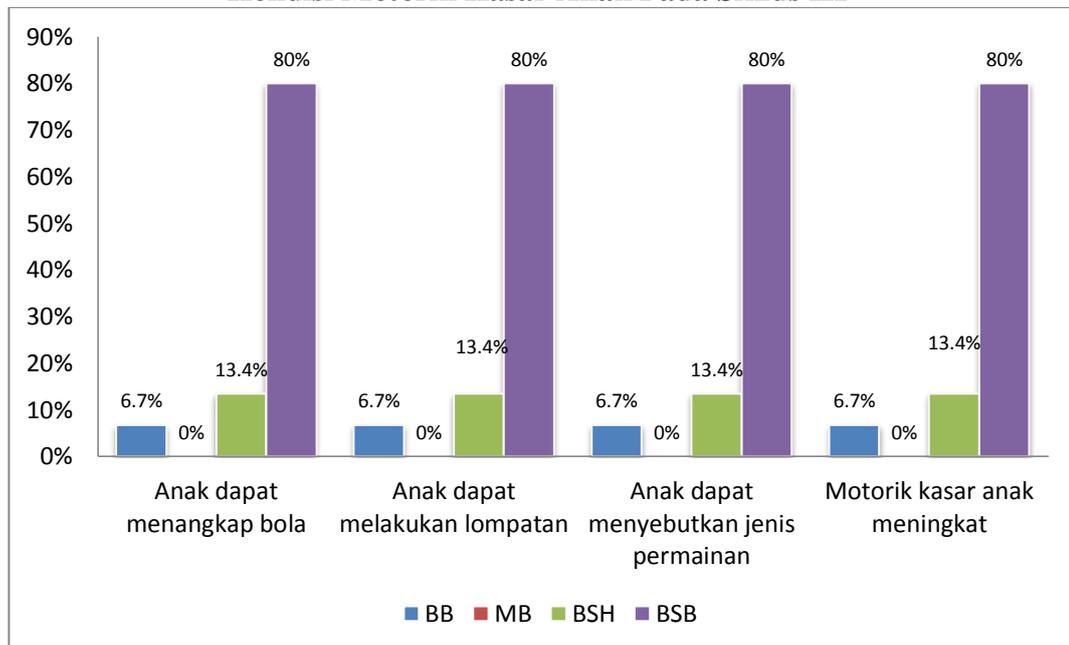
Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

Grafik 04.
Kondisi Motorik Kasar Anak Pada Siklus III



Berdasarkan observasi siklus III yang telah dituangkan pada tabel serta grafik di atas diketahui bahwa:

1. Anak dapat menangkap bola, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 0 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 0%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 80%.
2. Anak dapat melakukan lompatan, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 0 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 0%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 80%.
3. Anak dapat menyebutkan jenis permainan, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 0 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 0%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 80%.

4. Motorik kasar anak meningkat, yang belum berkembang terdapat 1 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 6,7%, mulai berkembang terdapat 0 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 0%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 80%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III tersebut, maka dapat ditentukan kondisi motorik kasar anak melalui permainan modifikasi pada siklus III ini sesuai ketentuan tingkat keberhasilan minimal adalah BSH adalah:

Tabel 15.
Keberhasilan Pada Siklus III

N O	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1	Anak dapat menangkap bola	2	12	14
		13,4%	80%	93,4%
2	Anak dapat melakukan lompatan	2	12	14
		13,4%	80%	93,4%
3	Anak dapat menyebutkan jenis permainan	2	12	14
		13,4%	80%	93,4%
4	Motorik kasar anak meningkat	2	12	14
		13,4%	80%	93,4%
RATA-RATA		93,4%		

Berdasarkan perhitungan pada observasi siklus III dapat diketahui kemampuan anak dalam bekerja sama:

1. Anak dapat menangkap bola, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 80%, totalnya adalah 14 anak dengan persentase 93,4%.
2. Anak dapat melakukan lompatan, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 12

anak atau apabila dipersentasekan sebesar 80%, totalnya adalah 14 anak dengan persentase 93,4%.

3. Anak dapat menyebutkan jenis permainan, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 80%, totalnya adalah 14 anak dengan persentase 93,4%.
4. Motorik kasar anak meningkat, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 13,4%, berkembang sangat baik 12 anak atau apabila dipersentasekan sebesar 80%, totalnya adalah 14 anak dengan persentase 93,4%.

Berdasarkan perhitungan pada siklus III ini dapat diketahui bahwa kondisi motorik kasar anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai rata-rata 93,4%. Hal ini menunjukkan kondisi motorik kasar dan kognitif anak pada siklus III ini sangat baik.

4. Refleksi

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

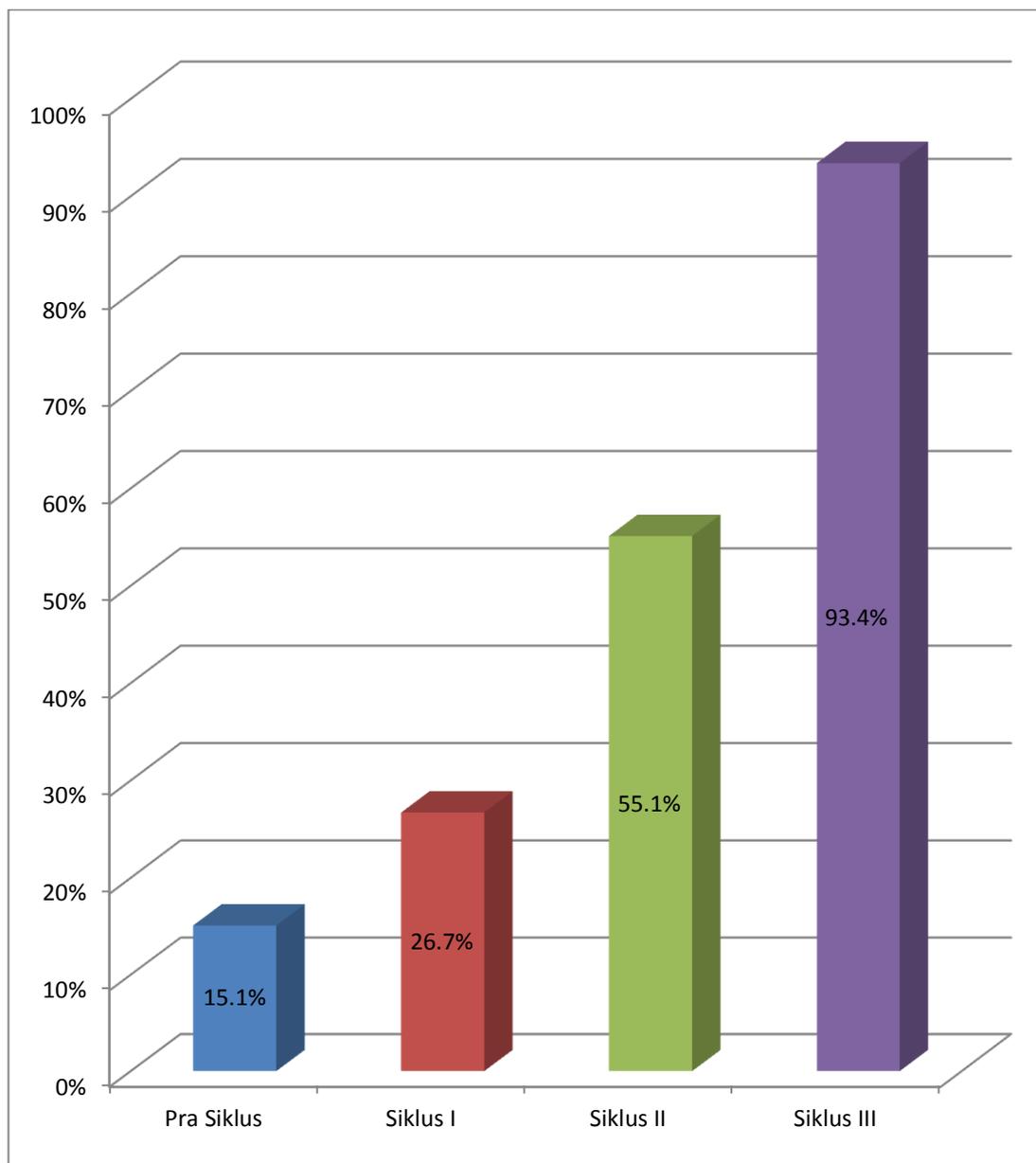
- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- 2) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama, kegiatan yang dilakukan.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kondisi motorik kasar dan melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada 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 15,1%, selanjutnya siklus I rata-ratanya adalah 26,7%, pada

siklus dua terjadi peningkatan dengan rata-rata, 55,1%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 93,4% Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah:

Grafik 05
Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Modifikasi



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motorik kasar anak melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai dapat ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 15,1%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 26,7%, pada siklus dua terjadi peningkatan dengan rata-rata, 55,1%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 93,4%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan modifikasi pada anak RA Al-Musa`adah Pabatu Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai yang telah dilakukan dapat berhasil dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis di terima.

B. Saran

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

1. Bagi guru

- a. Perlu ada kegiatan lainnya yang dapat dilakukan bervariasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dalam aspek yang berbeda.
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak.
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Kevin Eileen, dkk. 2010. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: PT.Indeks.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: CV Yama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Firmawati. 2011. *Motorik Kasar Anak*, Padang: Rancak
- Hafnita, Mutia. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Hidayati, Maria. 2013. *Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Hurlock, Elizabeth B. 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Jamaris, Martin. 2013. *Dasar Aktivitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- , 2008. *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK*. Jakarta: Grasindo.
- Januardi. 2009. *Mengenang Permainan Rakyat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Lee, Rosegrant. 2009. *Reaching Potential: Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children*. Whasington D.C: NAEYC.
- Manzilatur, Alfi. 2013. *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak*. Surabaya: UNS
- Markam, Muhammad. 2009. *Alat Permainan & Sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbud.

- Montolulu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muksin. 2010. *Bermain dan Kecerdasan Matematis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: Rama Media
- Nurani, Yuliani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: YCPI.
- Permendiknas. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Prayitno, Elida. 2008. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.
- Puspitowati, Sri. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak*. Surakarta: UMS
- Rahman, Hibana S. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Satya, Wira Indra. 2008. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta: Millenia.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Supartini. 2010. *Peningkatan Kompetensi Bilangan Anak TK Melalui Permainan Matematika*. Jakarta: PT. Remaja Rodaskarya.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Wiraatmadja, Rochiati. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

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

NAMA MAHASISWA	: HARYATI NINGSIH
NPM	: 1701240037 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA AL-MUSA` ADAH
KELAS	: B
TEMA	: KELUARGA SAKINAH
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 13-15 Agustus 2018

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. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai
dengan masalah yang diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

**2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan
kegiatan perbaikan**

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam
kegiatan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

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

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

B. Skenario Perbaikan

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

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

				√
--	--	--	--	---

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

				√
--	--	--	--	---

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

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

				√
--	--	--	--	---

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

				√
--	--	--	--	---

6.2.Penggunaan bahasa tulis

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

<p>NILAI APKF 1 =R</p> <p>R= $\frac{5+5+5+5+5}{5} = 5$</p> <p style="text-align: center;">6</p>
--

Tebing Tinggi, 15 Agustus 2018

Penilai

Dede Karimah S.

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

NAMA MAHASISWA	: HARYATI NINGSIH
NPM	: 1701240037 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA AL-MUSA` ADAH
KELAS	: B
TEMA	: KELUARGA SAKINAH
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 13-15 Agustus 2018

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kelas

				√
--	--	--	--	---

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan
Kegiatan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A 5

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai
perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan
yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak,

situasi, dan lingkungan

				√
--	--	--	--	---

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

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

3. Mengelola Interaksi kelas

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

				√
--	--	--	--	---

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

				√
--	--	--	--	---

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

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

				√
--	--	--	--	---

- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

				√
--	--	--	--	---

- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak
menciptakan suasana yang kreatif dan
inovatif

				√
--	--	--	--	---

5.2. Mengembangkan kecakan hidup

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

**6. Melaksanakan penilaian selama proses
kegiatan pengembangan dengan perbaikan
kegiatan**

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

				√
--	--	--	--	---

6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan
sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

**7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan
pengembangan**

7.1. Keefektipan proses perbaikan

				√
--	--	--	--	---

7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku
anak

				√
--	--	--	--	---

7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan
pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 7 = G

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5+5}{7} = 5$$

7

Tebing Tinggi, 15 Agustus 2018

Penilai

Dede Karimah S.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Juli/ 4
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Makanan Halal
Kesukaanku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 30 Juli 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati jenis-jenis makanan sehat, bergizi dan halal
2. Bertanya tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Bola kaki
2. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu makanan bergizi dan minum susu
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
5. Mutiara Hadits: beramal
6. Penambahan kosa kata baru: jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat seperti sayur, mayor, buah-buahan, susu, dan sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati jenis-jenis makanan sehat, bergizi dan halal
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat
3. Anak Mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a. Mengelompokkan gambar makanan sehat
 - b. Meniru angka 6 pada gambar buah.
 - c. Menganyam pola bakul nasi.
 - d. **Bermain bola kaki tanpa gawang**
 - e. **Melompat dengan dua kaki**

4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Jenis-jenis makanan sehat dan halal
 - b. Kandungan gizi dalam makanan
 - c. Memahami konsep angka 6
 - d. Tata cara makan yang benar (berdo`a)
 - e. Dapat mengetahui cara menendang bola

5. Anak Mengkomunikasikan
 - a. Anak menyebutkan jenis makanan kesukaan yang bergizi dan halal
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menganyam, mengelompokkan, menendang, dan menulis angka

Recaling: guru menanyakan tentang jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk ikhsan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 30Juli 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Juli/ 4
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Minuman Halal
Kesukaanku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 31 Juli 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati jenis-jenis minuman sehat, bergizi, dan halal.
2. Bertanya tentang jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Bola
2. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu makanan bergizi dan minum susu
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
5. Mutiara Hadits: Beramal
6. Penambahan kosa kata Baru: susu, teh manis, jus, dan sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati jenis-jenis minuman sehat, bergizi, dan halal.
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Mewarnai gambar kotak susu aneka rasa
 - b. Meniru angka 7 pada gambar gelas jus
 - c. Menyusun balok
 - d. Melempar bola yang dilambungkan**
 - e. Menangkap bola yang dilambungkan ke atas**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Jenis-jenis minuman sehat dan halal
 - b. Kandungan gizi dalam minuman sehat

- c. Memahami konsep angka 7
 - d. Cara membuat jus dan tata cara minum
 - e. Berhasil menyusun balok
 - f. Dapat menangkapbola
5. Anak Mengkomunikasikan
- a. Anak menyebutkan jenis minuman kesukaannya yang bergizi dan halal
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa jus buah, mewarnai, menangkap dan menulis angka

Recaling: Guru menanyakan jenis minuman kesukaannya yang bergizi dan halal

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 31Juli 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 4
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Benda Kesukaanku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 01Agustus 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati jenis-jenis benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda, dan sebagainya.
2. Bertanya tentang jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Bola
2. Papan/kayu
3. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu kring-kring sepedaku
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
4. Dawamul Quran: Al-Ashr
5. Mutiara Hadits: Beramal
6. Penambahan kosa kata baru: benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda,, dan sebagainya.
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati jenis-jenis benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda, dan sebagainya
2. Anak menanyakan jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari.
3. Anak mengumpulkan informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a. Mengelompokkan bentuk topi
 - b. Menirukan angka 8 pada gambar baju
 - c. Peraktek memakai baju dengan benar
 - d. **Melempar bola ke arah teman**
 - e. **Memukul bola dengan kayu**

4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Jenis-jenis benda kesukaannya
 - b. Kegunaan benda-benda tersebut
 - c. Memahami konsep angka 8
 - d. Cara menggunakan benda dengan benar.
 - e. Dapat mengeringkan hasil pekerjaan

5. Anak Mengkomunikasikan
 - a. Anak menyebutkan benda-benda kesukaannya
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengelompokkan dan menulis angka, dan dapat mengenakan baju sendiri.

Recaling: Guru menanyakan tentang benda-benda kesukaan

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 01 Agustus 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) SIKLUS I

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 4
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Warna Kesukaanku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 02 Agustus 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati beberapa kertas origami dengan aneka warna
2. Bertanya tentang jenis warna primer (merah, biru, kuning) dan aneka jenis warna skunder.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Bola
2. Kertas warna
3. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu aneka warna
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis warna primer (merah, biru, kuning) dan aneka jenis warna skunder
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum makan dan dan sesudah makan
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
5. Mutiara Hadits: beramal
6. Penambahan kosa kata baru: warna merah, biru, kuning, hijau, orange, dan lain sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati beberapa kertas origami dengan aneka warna
2. Anak menanyakan jenis warna primer (merah, biru, kuning) dan aneka jenis warna skunder
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Mewarnai sesuai bentuk geometri
 - b. Menirukan angka 9
 - c. Peraktek pencampuran warna
 - d. **Memindahkan bola sesuai warna**
 - e. **Memasukkan bola dalamkeranjang dengan jarak 2 meter**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Jenis-jenis warna primer dan skunder

- b. Warna dan bentuk
 - c. Memahami konsep angka 9
 - d. Cara pencampuran warna dan hasilnya.
 - e. Dapat menyebutkan jenis warna
5. Anak Mengkomunikasikan
- a. Anak menyebutkan macam-macam nama warna
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa figer painting, pencampuran warna, mewarnai dan menulis angka.

Recaling: Guru menanyakan macam-macam nama warna

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 02 Agustus 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 4
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Acara Kesukaanku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Jumat, 03 Agustus 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati film anak yang mengandung nilai edukasi dan keislaman
2. Bertanya tentang film apa saja yang boleh ditonton, kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap berperilaku hidup sehat, jujur, dan toleran
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Tali
2. Tiang
3. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu gelang sipatu gelang.
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang film apa saja yang boleh ditonton, kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Ashr
5. Mutiara Hadits: beramal
6. Penambahan kosa kata baru: film kartun, film dokumenter, film religious, dan lain sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati film anak yang mengandung nilai edukasi dan keislaman
2. Anak menanyakan tentang film apa saja yang boleh ditonton, kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar dan sebagainya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Membedakan ukuran gambar
 - b. Menirukan angka 10 pada gambar TV
 - c. Membuat TV dari kardus.
 - d. **Bermain tarik tambang satu arah menggunakan tiang**
 - e. **Mengangkat Tali Tambang Secara Bersamaan**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Film apa yang boleh ditonton

- b. Waktu menonton TV
 - c. Memahami konsep angka 10
 - d. Tata cara menonton TV yang benar
 - e. Dapat menyebutkan jenis permainan
5. Anak Mengkomunikasikan
- a. Anak menyebutkan acara atau film kesukaannya
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan, menggambar, membedakan, dan menulis angka

Recaling: Guru menanyakan tentang acara atau film kesukaannya

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 03 Agustus 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/Kesukaanku/Permainan Kesukaanku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 06 Agustus 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
2. Bertanya tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Layang-layang
2. Benang
3. Plastik

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu bermain layang-layang
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
5. Mutiara Hadits: belajar Alquran
6. Penambahan kosa kata baru: permainan layang-layang, permainan engklek, permainan dakon, dan lain sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
2. Anak menanyakan tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Permainan warna dengan kelereng
 - b. Membedakan ukuran layangan
 - c. **Melakukan permainan engklek**
 - d. **Bermain layang-layang dari plastik**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Jenis-jenis permainan
 - b. Tiap permainan ada aturan main
 - c. Cara memainkan suatu permainan

- d. Sikap dalam bermain (sportif, sabar, dan saling menghargai)
 - e. Dapat menerbangkan layang-layang
5. Anak Mengkomunikasikan
- a. Anak menyebutkan nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa layangan, permainan warna, membedakan ukuran dan game edukasi.

Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk rukun iman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 06 Agustus 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Mainan Kesukaanku
air
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Selasa, 07Agustus 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
2. Bertanya tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Tali
2. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu bermain layang-layang
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
5. Mutiara Hadits: belajar Alquran
6. Penambahan kosa kata baru: permainan layang-layang, permainan engklek, permainan dakon, dan lain sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek
2. Anak menanyakan tentang nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Permainan warna dengan kelereng
 - b. Membedakan ukuran layangan
 - c. **Melempar bola dengan bertumpu pada satu kaki**
 - d. **Melompat berpasangan**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Jenis-jenis permainan
 - b. Tiap permainan ada aturan main
 - c. Cara memainkan suatu permainan

- d. Sikap dalam bermain (sportif, sabar, dan saling menghargai)
 - e. Dapat melakukan kegiatan melompat
5. Anak Mengkomunikasikan
- a. Anak menyebutkan nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa layangan, permainan warna, melompat.

Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk rukun iman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 07 Agustus 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Kegiatan Kesukaanku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Rabu, 08 Agustus 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
2. Bertanya tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Ban bekas sepeda motor
2. Rol
3. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu amal yang disukai Allah dan aku anak Indonesia
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
5. Mutiara Hadits: belajar Alquran
6. Penambahan kosa kata baru: membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Mencocokkan gambar buku
 - b. Mengisi pola ban renang
 - c. Membuat gambar mall (mozaik)
 - d. **Melompat dari satu ban ke ban lainnya**
 - e. **Menangkap bola yang dilemparkan mendarat di lantai**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Jenis-jenis kegiatan positif

- b. Kegiatan membaca sangat bermanfaat
 - c. Kegiatan olahraga menjaga kesehatan
 - d. Kegiatan yang menyenangkan
 - e. Melakukan kegiatan pembelajaran
5. Anak Mengkomunikasikan
- a. Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan figer painting, mencocok, mengisi pola, dan mozaik.

Recaling: Guru menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

- 1. Menanyakan perasaan selama hari ini
- 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
- 4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 08 Agustus 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Cita-citaku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Kamis, 09 Agustus 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
2. Bertanya tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Ban sepeda motor
2. Tali
3. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu amal yang disukai Allah dan aku anak Indonesia
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
5. Mutiara Hadits: belajar Alquran
6. Penambahan kosa kata baru: membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga, dan sebagainya
2. Anak menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Mencocokkan gambar buku
 - b. Mengisi pola ban renang
 - c. Membuat gambar mall (mozaik)
 - d. Balapan ban sepeda motor**
 - e. Menangkap ban yang dijalkan teman**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Jenis-jenis kegiatan positif

- b. Kegiatan membaca sangat bermanfaat
 - c. Kegiatan olahraga menjaga kesehatan
 - d. Kegiatan yang menyenangkan
 - e. Dapat menyebutkan cita-cita
5. Anak Mengkomunikasikan
- a. Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan figer painting, mencocok, mengisi pola, dan mozaik.

Recaling: Guru menanyakan tentang jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

- 1. Menanyakan perasaan selama hari ini
- 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
- 4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 09 Agustus 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 5
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Kesukaanku/ Aku Anak Indonesia
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Jumat, 10 Agustus 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati gambar anak-anak Indonesia dengan menggunakan berbagai macam busana daerah
2. Bertanya tentang nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap kreatif, mengenali minat diri, ramah dan santun
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Tongkat
2. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu amal yang disukai Allah dan aku anak Indonesia
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
5. Mutiara Hadits: belajar Alquran
6. Penambahan kosa kata baru: busana adat jawa, busana adat melayu, busana adat batak, dan lain sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati gambar anak-anak Indonesia dengan menggunakan berbagai macam busana daerah
2. Anak menanyakan tentang nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Mewarnai gambar anak berbusana adat.
 - b. Menghitung jumlah gambar
 - c. **Mengayunkan rantai dari kertas.**
 - d. **Bermain kejar kau kutangkap dengan tutup mata**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Indonesia terdiri dari banyak suku
 - b. Tempat kelahiran

- c. Jumlah gambar anak berbusana adat
 - d. Walau beragam tetapi tetap bersatu
 - e. Dapat menampilkan bacaan Quran dengan murattal
5. Anak Mengkomunikasikan
- a. Anak menyebutkan beragam busana daerah yang ada di Indonesia
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa rantai kertas, mewarnai, menghitung, dan mencari

Recaling: Guru menanyakan tentang beragam busana daerah yang ada di Indonesia

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 10 Agustus 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Agustus/ 6
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Keluarga Sakinah/ Anggota keluarga/Ibu
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 13 Agustus 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati gambar foto ayahnya masing-masing pada photo keluarga
2. Bertanya tentang tugas ayah sebagai kepala keluarga
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap religious, jujur, ramah dan santun
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Tas koper
2. Pluit

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu oh ibu dan ayah
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang ayah dan ibu
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a niat berwudhu`
4. Dawamul Quran: Q.S. surah An- Nasr
5. Mutiara Hadits: belajar Alquran
6. Penambahan kosa kata baru: ayah, ibu, kakak, dan adik.
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati gambar anak foto keluarga
2. Anak menanyakan tentang tugas ayah sebagai kepala keluarga.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Menuis huruf a dari kata ayah
 - b. Maze ayah pergi bekerja
 - c. **Mengangkat kotak besar**
 - d. **Mendorong tas koper ayah**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Tugas ayah sebagai kepala keluarga
 - b. Mengenal huruf a dari kata ayah
 - c. Kegiatan / pekerjaan ayah
 - d. Benda-benda yang dibutuhkan kan ayah
 - e. Isi dalm tas ayah

- f. Anak Mengkomunikasikan
- g. Anak menyebutkan tugas ayah di rumah dan pekerjaannya
- h. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat hp mainan, maze dan menulis huruf

Recaling: Guru menanyakan tentang beragam busana daerah yang ada di Indonesia

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 14 Agustus 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PRA SIKLUS**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : I/ Juli/ 2
Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Aku Hamba Allah SWT/ Tubuhku/ Tubuhku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal : Senin, 23 Juli 2018
Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

1. Mengamati tubuhnya yang diciptakan Allah begitu sempurna
2. Bertanya tentang bagian-bagian dari tubuhnya.
3. Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
4. Memiliki sikap disiplin, peduli, tanggung jawab
5. SOP Kedatangan dan kepulangan
6. SOP cuci tangan, SOP sebelum dan sesudah makan

B. Alat dan Bahan

1. Gunting
2. Lem
3. *Decoupage*

C. Pembukaan (30 Menit)

1. Bernyanyi lagu kepala pundak, tangan dan kakiku
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang bagian-bagian dari tubuhnya
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan bangun tidur
4. Dawamul Quran: Q.S. An-Naas
5. Mutiara Hadits: La Tahzan (jangan bersedih)
6. Penambahan kosa kata baru: kepala, pundak lutut, tangan, siku, kaki, dan lain sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (100 Menit)

1. Anak mengamati tubuhnya yang diciptakan Allah begitu sempurna.
2. Anak menanyakan tentang bagian-bagian dari tubuhnya.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a. Mengisi pola switer dengan kain
 - b. Membuat garis lurus pada bagian tubuh
 - c. Menuliskan nama anggota tubuh
 - d. **Menangkap bola dengan cara melempar silang**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a. Bagian-bagian tubuhnya dan namanya
 - b. Bagian tubuh yang harus di lindungi
 - c. Membuat garis lurus
 - d. Menulis nama anggota tubuh

- e. Berhasil mengerjakan lembar kerja
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - a. Anak mampu menyebutkan bagian-bagian tubuhnya
 - b. Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengisi pola mewarnai, membuat garis lurus, menulis, dan membentuk huruf hijaiyah

Recaling: Guru menanyakan tentang bagian-bagian tubuhnya

E. Penutup (20 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk rukun Islam
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Al-Musa`adah

Tebing Tinggi 23 Juli 2018.
Guru/Peneliti

Siti Ramaliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

RPPM SIKLUS I
UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI DI RA AL-MUSA'ADAH PABATU KECAMATAN TEBING TINGGI
KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Tema : Aku Hamba Allah SWT
 Sub Tema : Kesukaanku

Semester/Minggu ke : I/4
 Konsep Keaksaraan : Mengenal Angka 6-10

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 2.13, 3.1- 4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 2.10) (FM 2.1)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 2.1, 3.3-4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Makanan Halal Kesukaanku	Materi Pagi > Salam dan berdoa sebelum belajar > Hafalan doa harian: Do'a sebelum dan sesudah makan > Dawamul Quran; Q.S. Al-Ashr (menasehati di dalam kebenaran) > Mutiara Hadis: beramal > Dzikir: Takbir (Allahu Akbar)	Anak mengamati jenis-jenis makanan sehat, bergizi dan halal	Anak menanyakan: jenis-jenis makanan sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat makanan sehat.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Mengelompokkan gambar makanan sehat > Meniru angka 6 pada gambar buah. > Menganyam pola bakul nasi. > Bermain bola kaki tanpa gawang > Melompat dengan dua kaki	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Jenis-jenis makanan sehat dan halal > Kandungan gizi dalam makanan > Memahami konsep angka 6 > Tata cara makan yang benar (berdo'a) > Dapat mengetahui cara menendang bola	> Anak menyebutkan jenis makanan kesukaan yang bergizi dan halal > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menganyam, mengelompokkan, menendang dan menulis angka. > Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan > Menanyakan perasaan anak selama hari ini > Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. > Menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai > bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Minuman Halal Kesukaanku	> Asmaul Husna: Ar-Rahman (Yang Maha Pengasih). Penjelasan Tema > Bernyanyi/ bercerita > Pembahasan tema > Kosa kata baru > Diskusi aturan kelas > Diskusi kegiatan yang akan dilakukan Sikap yang Dibangun	Anak mengamati jenis-jenis minuman sehat, bergizi, dan halal.	Anak menanyakan: jenis-jenis minuman sehat serta kandungan gizi dan syarat-syarat minuman sehat.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Mewarnai gambar kotak susu aneka rasa > Meniru angka 7 pada gambar gelas jus > Menyusun balok > Menangkap bola yang dilambungkan ke atas > Menangkap bola yang dilambungkan ke atas	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Jenis-jenis minuman sehat dan halal > Kandungan gizi dalam minuman sehat > Memahami konsep angka 7 > Cara membuat jus dan tata cara minum > Berhasil menyusun balok > Dapat mengetahui cara menangkap bola	> Anak menyebutkan jenis minumannya yang bergizi dan halal > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa jus buah,mewarnai, menangkap bola dan menulis angka. > Recalling/ Umpan balik	Bernyanyi Lagu > Makanan bergizi > Minum susu > Kring-kring sepedaku > Aneka warna > Gelang sepatu gelang Bermain tepuk pola: > Tepuk Ikhsan > Tepuk puasa > Menginformasikan

Benda Kesukaanku	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Perilaku hidup sehat ➤ Jujur ➤ Toleran 	Anak mengamati jenis-jenis benda sehari-hari, seperti pakaian, topi, tas, sepatu, sepeda, dan sebagainya.	Anak menanyakan: jenis-jenis benda yang biasa digunakan atau yang dibutuhkan sehari-hari	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengelompokkan bentuk topi ➤ Menirukan angka 8 pada gambar baju ➤ Peraktek memakai baju dengan benar ➤ Melempar bola kearah teman ➤ Memukul bola dengan kayu 	yang benar Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis-jenis benda kesukaannya ➤ Kegunaan benda-benda tersebut ➤ Memahami konsep angka 8 ➤ Cara menggunakan benda dengan benar. ➤ Dapat menyebutkan jenis permainan yang dilakukan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan benda-benda kesukaannya ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengelompokkan dan menulis angka, dan dapat mengenakan baju sendiri. ➤ Recalling/ Umpan balik 	kegiata esok hari berdo'a setelah belajar dan penutup. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
Warna Kesukaanku		Anak mengamati beberapa kertas origami dengan aneka warna	Anak menanyakan: jenis warna primer (merah, biru, kuning) dan aneka jenis warna skunder	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mewarnai sesuai bentuk geometri ➤ Menirukan angka 9 ➤ Peraktek pencampuran warna ➤ Memindahkan bola sesuai warna ➤ Memasukkan bola dalam keranjang dengan jarak 2 meter 	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis-jenis warna primer dan skunder ➤ Warna dan bentuk ➤ Memahami konsep angka 9 ➤ Cara pencampuran warna dan hasilnya. ➤ Dapat menyebutkan jenis warna 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan macam-macam nama warna ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa figer painting ,pencampuran warna,mewarnai dan menulis angka ➤ Recalling/ Umpan balik 	
Acara Kesukaanku		Anak mengamati film anak yang mengandung nilai edukasi dan keislaman	Anak menanyakan: Film apa saja yang boleh ditonton, kapan waktunya, dan tata cara menonton yang benar	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membedakan ukuran gambar ➤ Menirukan angka 10 pada gambar TV ➤ Membuat TV dari kardus. ➤ Bermain tarik tambang satu arah menggunakan tiang ➤ Mengangkat Tali Tambang Secara Bersamaan 	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Film apa yang boleh ditonton ➤ Waktu menonton TV ➤ Memahami konsep angka 10 ➤ Tata cara menonton TV yang benar ➤ Dapat menyebutkan jenis permainan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan acara atau film kesukaannya ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan, menggambar, membedakan, menarik dan menulis angka. ➤ Recalling/ Umpan balik 	

Mengetahui Kepala RA Al-Musa`adah

Siti Ramliyah, S.Pd.I.

Peneliti

Haryati Ninngsih

RPPM SIKLUS II
UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI DI RA AL-MUSA`ADAH PABATU KECAMATAN TEBING TINGGI
KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Tema : Aku Hamba Allah SWT
 Sub Tema : Kesukaanku

Semester/Minggu ke : 1/5
 Konsep Keaksaraan : Konsep Bilangan dan Ukuran

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1-4.1) (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.14-4.14) (KOG 2.3)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 3.4-4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Permainan kesukaanku	Materi Pagi > Salam dan berdoa sebelum belajar > Hafalan doa harian: Do`a niat berwudhu` > Dawamul Quran; Q.S. Al-Lahab > Mutiara Alquran: Q. S. Al-A`raf ayat 199) (Perintah berbuat baik dan pemaaf) > Mutiara Hadis: Belajar Alquran	Anak mengamati: beberapa jenis permainan yang disiapkan seperti mainan engklek	Anak menanyakan: nama permainan, aturan permainan, dan cara memainkannya	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Permainan warna dengan kelereng > Membedakan ukuran layangan > Melakukan permainan engklek > Bermain layang-layang dari pelastik	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Jenis-jenis permainan > Tiap permainan ada aturan main > Cara memainkan suatu permainan > Sikap dalam bermain (sportif, sabar, dan saling menghargai) > Dapat menerbangkan layang-layang	> Anak menyebutkan nama jenis-jenis permainan modern dan tradisional > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa layangan, permainan warna, membedakan ukuran, menempel dan game > Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan > Menanyakan perasaan anak selama hari ini > Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. > menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai > bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Mainan kesukaanku	> Dzikir: Tahmid > Asmaul Husnah Ar-Rahim (Yang maha penyayang). Penjelasan Tema > Bernyanyi/ bercerita > Pembahasan tema > Kosa kata baru > Diskusi aturan kelas > Diskusi kegiatan yang akan dilakukan	Anak mengamati: beberapa jenis mainan seperti mobil-mobilan, boneka, bola, lego, dan balok.	Anak menanyakan: nama-nama mainan, cara memainkannya, merawat, merapikan, dan menyimpannya setelah di pakai.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: > Membedakan jumlah bola > Menghubungkan jumlah mainan > Melempar bola dengan bertumpu pada satu kaki > Melompat berpasangan	Anak menalar dengan mampu mengetahui: > Jenis-jenis mainan > Cara memainkannya > Tempat menyimpan mainan > Membuat mainan dan merawatnya > Melakukan kegiatan melompat	> Anak menyebutkan nama jenis-jenis mainan dan cara merawatnya. > Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan boneka, membedakan, memotong, melompat dan menjumlahkan. > Recalling/ Umpan balik	Bernyanyi Lagu > Menyanyikan lagu bermain layang-layang > Amal yang disukai Allah. > Bum ciki bum > Aku anak Indonesia. > Gelang sipatu gelang.

Kegiatan kesukaanku	Sikap yang Dibangun ➤ Kreatif ➤ Mengenali minat diri ➤ Ramah dan santun.	Anak mengamati : gambar beberapa kegiatan, seperti membaca, menari, berenang, rekreasi, dan olah raga,dan sabagainya.	Anak menanyakan: jenis-jenis kegiatan yang bermanfaat yang bisa dilakukan.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Mencocokkan gambar buku ➤ Mengisi pola ban renang ➤ Membuat gambar mall (mozaik) ➤ Melompat dari satu ban ke ban lainnya ➤ Menangkap bola yang dilemparkan mendarat di lantai	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Jenis-jenis kegiatan positif ➤ Kegiatan membaca sangat bermanfaat ➤ Kegiatan olahraga menjaga kesehatan ➤ Kegiatan yang menyenangkan ➤ Melakukan kegiatan pembelajaran.	➤ Anak menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan figer painting, mencocok, mengisi pola, dan mozaik. ➤ Recalling/ Umpan balik	Bermain tepuk pola: ➤ Tepuk rukun Islam ➤ Tepuk kitab ➤ Menginformasikan kegiatan esok hari berdo`a setelah belajar dan penutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam pulang dengan tertib dan teratur
Cita-Citaku		Anak mengamati gambar beberapa profesi, seperti dokter, polisi, guru tentara, pilot, olah ragawan, dan sebagainya.	Anak menanyakan: nama-nama profesi atau jenis pekerjaan yang baik, sebagai cita-citanya.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Melipat kertas bentuk buku absen ➤ Membuat jilbab guru dengan lilin ➤ Membuat topi suster ➤ Balapan ban sepeda motor ➤ Menangkap ban yang dijalankan teman	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Jenis-jenis pekerjaan ➤ Tanggung jawab dalam pekerjaan ➤ Etika berpakaian dan bersikap ➤ Dapat menyebutkan cita-cita	➤ Anak menyebutkan cita-citanya dan jenis pekerjaan ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa topi suster, membuat, melipat kertas, dan melakukan permainan games ➤ Recalling/ Umpan balik	
Aku Anak Indonesia		Anak mengamati gambar anak-anak Indonesia dengan menggunakan berbagai macam busana daerah.	Anak menanyakan: nama daerah sesuai dengan busana adat yang dikenakan	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Mewarnai gambar anak berbusana adat. ➤ Menghitung jumlah gambar ➤ Menghayunkan rantai dari kertas. ➤ Bermain kejar kau kutangkap dengan tutup mata	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Indonesia terdiri dari banyak suku ➤ Tempat kelahiran ➤ Jumlah gambar anak berbusana adat ➤ Walau beragam tetapi tetap bersatu ➤ Dapat melakukan permainan tradisional	➤ Anak menyebutkan beragam busana daerah yang ada di Indonesia ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa rantai kertas, mewarnai, menghitung, dan mencari. ➤ Recalling/ Umpan balik	

Mengetahui Kepala RA Al-Musa`adah

Peneliti

Siti Ramliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

RPPM SIKLUS III

UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI DI RA AL-MUSA`ADAH PABATU KECAMATAN TEBING TINGGI
KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Tema : Keluarga Sakinah
Sub Tema : Anggota Keluarga

Semester/Minggu ke : I/6
Konsep Keaksaraan : huruf Vokal (a,i,u,e,o)

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1-4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 2.14) (SOSEM 2.8) (FM 2.1)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Ayah	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a untuk kedua orangtua ➢ Dawamul Quran; Q.S. An-Nasr ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Ali Imran :103 (sesama muslim bersaudara)	Anak mengamati foto ayahnya masing-masing yang ada pada foto keluarga	Anak menanyakan: tugas ayah sebagai kepala keluarga yang menjaga dan mencari nafkah	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menulis huruf a dari kata ayah ➢ Maze ayah pergi bekerja ➢ Mengangkat kotak besar ➢ Mendorong tas koper ayah	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Tugas ayah sebagai kepala keluarga ➢ Mengenal huruf a dari kata ayah ➢ Kegiatan / pekerjaan ayah ➢ Benda-benda yang dibutuhkan ayah ➢ Isi dalm tas ayah	➢ Anak menyebutkan tugas ayah di rumah dan pekerjaannya ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat hp mainan, maze dan menulis huruf ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kezulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ Menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai
Ibu	➢ Mutiara Hadis: Sesama muslim bersaudar ➢ Dzikir: Tahlil ➢ Asmaul Husnah Al-latif (Yang Maha lembut) Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema	Anak mengamati foto ibunya masing-masing yang ada pada foto keluarga	Anak menanyakan: tugas ibu yang merawat anak dan mengurus rumah tangga	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menulis huruf I dari kata ibu ➢ Membuta mozaik pola tas ibu ➢ Menyapu sampah yang berserakan ➢ Memanjat tangga mengambil benda yang disuruh ibu	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Tugas ibu yang menyayangi keluarga ➢ Mengenal huruf I dari kata ibu ➢ Benda-benda yang dibutuhkan ibu ➢ Kegiatan pekerjaan ibu ➢ Menangkap bola	➢ Anak menyebutkan tugas dan pekerjaan ibu sehari-hari ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat sapu kertas, mozaik, dan menulis huruf ➢ Recalling/ Umpan balik	➢ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat Bernyanyi Lagu ➢ Menyanyikan laguoh ibu dan ayah ➢ Kasi ibu ➢ Satu satu ➢ Jari jempolku ➢ Gelang sepatu

<p>Kakak</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kosa kata baru ➤ Diskusi aturan kelas ➤ Diskusi kegiatan yang akan dilaksanakan <p>Sikap yang Dibangun</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Religious ➤ Jujur ➤ Ramah dan santun 	<p>Anak mengamati foto kakaknya masing-masing yang ada pada foto keluarga</p>	<p>Anak menanyakan: tugas kakak dan sikapapa yang harus dimiliki sebagai kakak yang baik</p>	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menulis huruf u dalam kata kalung ➤ Memperkirakan pola urutan pola buku kakak ➤ Mengangkat Kotak kalung manic-manik milik kakak ➤ Berlari mengmabil benda dari kakak 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tugas kakak yang selalu membantu ➤ Mengenal huruf u pada kata kalung Kegiatan yang biasa dilakukan kakak ➤ Benda-benda apa saja yang dibutuhkan kakak ➤ Menyelesaikan hasil kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan kegiatan yang biasa dilakukan kakak ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya. ➤ Recalling/ Umpan balik 	<p>gelang</p> <p>Bermain tepuk pola:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tepuk sekolah ➤ Tepuk anak mandiri ➤ Menginformasikan kegiatan esok hari ➤ Berdo`a setelah belajar dan penutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
--------------	--	---	--	---	---	--	---

Mengetahui Kepala RA Al-Musa`adah

Peneliti

Siti Ramliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih

RPPM PRA SIKLUS

UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI DI RA AL-MUSA`ADAH PABATU KECAMATAN TEBING TINGGI
KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Tema : Aku Hamba Allah SWT
Sub Tema : Kesukaanku

Semester/Minggu ke : I/3
Konsep Keaksaraan : Mengenal Angka 1-5

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1-4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 2.14) (SOSEM 2.8) (FM 2.1)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Panca Indera	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a kesehatan ➢ Dawamul Quran; Q.S. Al-Falaq ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al- Baqarah: 222 (Mensucikan diri) ➢ Mutiara Hadis: Menjaga lisan ➢ Dzikir: Tasbih ➢ Asmaul Husnah Al-Bashiir (Yang Maha melihat)	Anak mengamati mata, hidung, telinga, lidah, dan kulit temannya	Anak menanyakan: apa saja yang termasuk panca indera dan fungsi panca indera	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menghubungkan gambar fungsi panca indera ➢ Menirukan angka 1 pada gambar botol parfum ➢ Menghirup botol aroma ➢ Menangkap bola dan melempar bola secara silang	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Apa saja panca indera karunia Allah swt. ➢ Fungsi panca indera ➢ Memahami konsep angka 1 ➢ Bisa merasa, menghirup, dan meraba ➢ Anggota tubuh untuk menendang	➢ Anak menyebutkan nama-nama panca indera, mengetahui posisinya, serta menyebutkan fungsinya. ➢ Anak menunjukkan hasil menghubungkan gambar, menendang dan menuliskan angka ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Keunggulan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ Menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Adab Menjaga Panca Indera	Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema ➢ Kosa kata baru ➢ Diskusi aturan kelas ➢ Diskusi kegiatan yang akan	Anak mengamati: Gambar anak yang menjaga panca inderanya (menonton TV tidak terlalu dekat)	Anak menanyakan: bagaimana cara mensyukuri nikmat Allah dengan menjaga panca indera	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menggambar kaca mata ➢ Menirukan angka 2 pada gambar earphone ➢ Melipat kertas bentuk kaca mata	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Adab menjaga panca indera ➢ Akibat tidak menjaga indera mata ➢ Memahami konsep angka 2 ➢ Cara menjaga panca indera	➢ Anak menyebutkan cara menjaga panca indera serta akibatnya jika kita tidak menjaga panca indera /merawat panca indera ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya	Bernyanyi Lagu ➢ Menyanyikan lagu panca indera ➢ Dua mata saya ➢ Macam-macam rasa ➢ Kepala pundak ➢ Gelang sepatu gelang

	dilaksanakan			renang ➢ Menangkap bola yang dilambungkan keatas	➢ Menangkap bola	berupa gambar, origami, menangkap bola dan menulis ➢ Recalling/ Umpan balik	Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk wudhu` ➢ Tepuk sholat ➢ Menginformasikan kegiatan esok hari ➢ Berdo`a setelah belajar dan penutup. ➢ Mengucapkan terimakasih dan salam ➢ pulang dengan tertib dan teratur
Kebersihan diri	Sikap yang Dibangun ➢ Menghargai diri ➢ Hidup Sehat ➢ Mandiri ➢ Rendah hati dan santun	Anak mengamati peralatan mandi (sabun, Shampho, odol, dan sikat gigi)	Anak menanyakan: pentingnya menjaga kebersihan dan cara menjaga kebersihan tubuh serta peralatan apa yang dibutuhkan	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Mengelompokkan bentuk sabun ➢ Meniru angka 3 pada gambar odol ➢ Peraktek sikat gigi dengan benar ➢ Melempar dan memukul bola dengan kayu	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Cara menjaga kebersihan diri ➢ Peralatan kebersihan untuk mandi ➢ Memahami konsep angka 3 ➢ Cara menjaga kebersihan mulut dan gigi ➢ Menyelesaikan hasil kerja	➢ Anak menyebutkan cara menjaga kebersihan tubuh, serta peralatan apa saja yang digunakan ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya. ➢ Recalling/ Umpan balik	
Kesehatan		Anak mengamati peralatan olahraga dan vitamin	Anak menanyakan: pentingnya menjaga kesehatan dan bagaimana cara menjaga kesehatan tubuh	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Melipat kertas bentuk gelas jus ➢ Meniru angka 4 pada gambar vitamin ➢ Peraktek membuat susu ➢ Mengecat media <i>decoupage</i>	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Pentingnya menjaga kesehatan ➢ Jenis makanan sehat dan tidak sehat ➢ Memahami konsep angka 4 ➢ Cara menjaga kesehatan tubuh ➢ Menghias hasil kerja	➢ Anak menyebutkan cara menjaga kesehatan tubuh, makanan yang bergizi, olah raga dan istirahat yang cukup ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis angka, membuat susu, dan melipat kertas, serta menghias hasil kerja. ➢ Recalling/ Umpan balik	
Keamanan diri		Anak mengamati helm, topi, pakaian, sepatu, jaket, mantel dan peralatan yang membahayakan	Anak menanyakan: bagaimana menjaga keamanan diri (termasuk dari tindakan kekerasan dan seksual)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Mencocokkan pola sepatu ➢ Menirukan angka 5 pada gambar helm ➢ Peraktek menjaga keamanan diri	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Pentingnya menjaga keamanan diri ➢ Cara menjaga keamanan diri ➢ Memahamikonsep angka 5 ➢ Jenis-jenis peralatan	➢ Anak menyebutkan cara menjaga keamanan diri dari tindak kekerasan dan perlatan berbahaya ➢ Anak menunjukkan hasil mencocokkan,	

				<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menempelkan media <i>decoupage</i> pada helm 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ berbahaya ➤ Cara mengelem 	<ul style="list-style-type: none"> menelompokkan, menulis angka, dan permainan dengan kartu aksara hijaiyah ➤ Recalling/ Umpan balik 	
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui Kepala RA Al-Musa`adah

Peneliti

Siti Ramliyah, S.Pd.I.

Haryati Ningsih