

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR  
ANAK MELALUI PERMAINAN *WOODBALL* DI RA AS-  
SALIMI SUMBER HARAPAN KECAMATAN  
TINGGI RAJA KABUPATEN ASAHAN**

**SKRIPSI**

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

**OLEH:**

**SITI MARYAM  
NPM: 1601240052P**



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

## ABSTRAK

SITI MARYAM NPM. 1601240052P. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN WOODBALL DI RA AS-SALIMI SUMBER HARAPAN KECAMATAN TINGGI RAJA KABUPATEN ASAHAN

*Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih belum berkembangnya kemampuan motorik kasar anak di Kelompok B RA As-Salimi Sumber Harapan Kecamatan Tinggi Raja Kabupaten Asahan, hal ini disebabkan karena anak lebih sering berada di dalam ruangan kelas dan jarang melakukan aktifitas diluar ruangan. Penelitian dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan wood ball adalah olahraga permainan luar ruangan yang dimainkan secara perorangan atau tim dengan cara memukul bola secara berangsur-angsur sampai meneroboskan bola ke gawang yang ada di setiap fairway (lintasan) dengan jumlah pukulan sedikit mungkin. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa melalui permainan wood ball dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan kemampuan motorik kasar anak yaitu pada pra siklus 24,4 %, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya 53,3%, siklus 2 rata-ratanya 73,3 dan pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 84,4%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan wood ball dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA As-Salimi Sumber Harapan Kecamatan Tinggi Raja Kabupaten Asahan*

Kata Kunci : Motorik Kasar, Permainan, Wood Ball

## **ABSTRACT**

**SITI MARYAM NPM. 1601240052P. EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN'S MOTORCYCLE ABILITY THROUGH WOODBALL GAMES IN RA AS-SALIMI SOURCES OF HOPE SUPPLIERS HIGH HEAD OF SUB DISTRICT**

*This research is based on the not yet developed of abusive motor abilities of children in Group B RA As-Salimi Sumber Harapan Kecamatan Tinggi Raja Kabupaten Asahan, this is because children are more often in the classroom and rarely do activities outside the room. Research in the form of Classroom Action Research (PTK) aims to improve the abusive motor abilities of children. A wood ball game is an outdoor game sport that is played individually or team by hitting the ball gradually until it breaks the ball into the goal that is on every fairway with the least number of punches possible. This research consists of three cycles with stages of planning, implementation, observation and reflection. Based on the results of the research note that through the game of wood ball can improve the abusive motor skills of children. The increase can be seen from the average increase in percentage of the pre-cycle stage and after class action. Based on minimum requirement of children is BSH hence can be averaged increase of motor abusive ability of child that is on pre cycle 24,4%, then cycle 1 average 53,3%, cycle 2 average 73,3 and in cycle 3 average the average child earned was 84.4%. Based on the results of this study can be concluded that through the game of wood ball can improve motor abusive ability of children group B RA As-Salimi Sumber Harapan Kecamatan Tinggi Raja Kabupaten Asahan*

*Keywords: Rough Motoric, Game, Wood Ball*

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT karena rahmat dan hidayah-Nyalah, peneliti akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang peneliti susun adalah **Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Woodball* Di RA As-Salimi Sumber Harapan Kecamatan Tinggi Raja Kabupaten Asahan**. shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang membawa manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat menyelesaikan strata satu pada program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) 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.

Pencapaian tugas akhir ini tidak terlepas dari jasa-jasa orang tua peneliti. ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda **Alm. Hj. Basyir** dan Ibunda tercinta **Almh. Hj. Hasmah** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai guru. Semoga Allah SWT senantiasa memberi ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Supriadi** yang telah banyak membantu baik moril maupun materiil sehingga skripsi ini dapat peneliti susun.

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

1. Bapak Dr.Agussani,MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
2. Bapak Dr.Muhammad Qorib, MA, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
3. Bapak Zailani, S.Pd.I, MA, selaku Wakil Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
4. Ibu Widya Masitah, S.Psi, M.Psi, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
5. Ibu Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada penulis untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
6. Staf Biro Bapak Ibrahim Saufi dan Ibu Fatimah Sari, S.Pd.I yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak Akrim, S.Pd.. M.Pd, Shobru S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, Zulkarnein Lubis, MA, Erwinsyah Putra,S.Pd, M.Pd, Drs.Lisanuddin,M.Pd, Munawir Pasaribu,S.Pd.I, MA. Robie Fahreza,M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA. Selanjutnya Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj.Indra Mulya, Widya Masitah, S.Psi,M.Psi, Riska Harfiani, S.Pd.I, M.Ps.I, Juli Maini Sitepu, S.Psi, M.A, dan Dra. Hj.Halimatussa'diyah yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
8. Ketua Yayasan dan Kepala Ra Raudhatul Mahabbah Serdang Bedagai Bapak Asmui,SpdI, beserta Staff yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Satf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memeberikan penulis kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan
10. Rekan–rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah SWT. Peneliti juga menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna tentunya hal ini tidak terlepas dari keterbatasan ilmu pengetahuan, pengalaman dan referensi. Akhir kata peneliti mengharapkan semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.

Medan, 2017  
Peneliti

**( SITI MARYAM )**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Cara Pemecahan Masalah .....	5
E. Hipotesis Tindakan .....	6
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>9</b>
A. Motorik Kasar .....	9
1. Pengertian Motorik Kasar .....	9
2. Unsur-unsur Ketrampilan Motorik Kasar .....	10
3. Tahapan-tahapan Perkembangan Motorik Kasar Anak .....	11
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik Kasar Anak .....	12
5. Ciri-ciri Motorik Kasar yang Tinggi Pada Anak .....	13
6. Ciri-ciri Motorik Kasar yang rendah Pada Anak .....	14
7. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	15
B. Hakekat Permainan <i>WoodBall</i> .....	17
1. Pengertian Permainan <i>WoodBall</i> .....	17
2. Manfaat Bermain .....	18

3. Karakteristi Bermain .....	20
C. Permainan <i>WoodBall</i> .....	21
1. Pengertian Woodball.....	21
2. Modifikasi Permaian Woodball .....	25
D. Penelitian Yang Relevan .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Setting Penelitian .....	29
1. Tempat Penelitian.....	29
2. Waktu Penelitian .....	29
3. Siklus PTK.....	29
B. Persiapan PTK.....	31
C. Subjek Penelitian .....	31
D. Sumber Data .....	31
1. Anak.....	31
2. Guru .....	32
3. Teman Sejawat.....	32
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data. ....	33
1. Teknik Pengumpulan Data.....	33
2. Alat Pengumpulan Data.....	34
F. Indikator Kinerja.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	37
H. Prosedur Penelitian .....	38
1. Pra Siklus .....	38
a. Tahap Perencanaan.....	38
b. Tahap Pelaksanaan .....	38
c. TahapPengamatan .....	38
d.Tahap Refleksi .....	38
2. Siklus 1 .....	39
a. Tahap Perencanaan.....	39
b. TahapPelaksanaan .....	39



c. Tahap Pengamatan .....	39
d. Refleksi .....	39
I. Personalia Penelitian .....	41
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus .....	45
B. Deskripsi Penelitian Siklus 1 .....	51
C. Deskripsi Penelitian Siklus 2 .....	64
D. Deskripsi Penelitian Siklus 3 .....	77
E. Pembahasan Penelitian .....	89
<b>BAB V : SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>91</b>
A. Kesimpulan .....	91
B. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1 . Jadwal Penelitian .....	20
Tabel 2. Nama Anak RA As-Salimi Tahun Ajaran 2017/2018 .....	22
Tabel 3. Data Guru RA As-Salimi Tahun Ajaran 2017/2018 .....	23
Tabel 4. Data Teman Sejawat (Kolaborator) Tahun Ajaran 2017/2018 .....	24
Tabel 5. Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas .....	25
Tabel 6. Observasi Guru Pada Tahun Pelajaran 2017-2018 .....	26
Tabel 7. Personalia Peneliti.....	33
Tabel 8. Hasil Observasi Pra Siklus .....	35
Tabel 9. Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan .....	36
Tabel 10. Hasil Observasi Pra Siklus .....	38
Tabel 11. Hasil Observasi Siklus 1 .....	46
Tabel 12. Siklus 1 .....	47
Tabel 13. Hasil Observasi Siklus 1 .....	49
Tabel 14. Hasil Observasi Siklus 2 .....	58
Tabel 15. Siklus 2 .....	59
Tabel 16. Hasil Observasi Siklus 2 .....	61
Tabel 17. Hasil Observasi Siklus 3 .....	70
Tabel 18. Siklus 3 .....	71
Tabel 19. Hasil Observasi Siklus 3 .....	73

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
Grafik 1 Hasil Observasi Pra Siklus .....	37
Grafik 2 Hasil Observasi Siklus 1 .....	48
Grafik 3 Hasil Observasi Siklus 2 .....	60
Grafik 4 Hasil Observasi Siklus 3 .....	72
Grafik 5. Rata-Rata Hasil Observasi .....	75

## **DAFTAR LAMPIRAN**

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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menurut Takdirotun Musfiroh anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa kanak-kanak dunia anak identik dengan keceriaan, kesenangan dan kegembiraan. Pada masa ini anak mengalami masa *golden age* atau masa keemasan dimana 80% dari otak anak sudah bekerja yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan anak secara cepat baik fisik, kognitif, sosial emosional, nilai moral agama, bahasa. Anak tidak bisa lepas dari aktifitas yang membuat dirinya bisa merasakan kesenangan, mereka bisa meluapkan keceriaan, kegembiraan dan senang melalui bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Namun tidak sedikit orang tua yang tidak mengetahui manfaat sebenarnya dari sebuah bermain. Beberapa orang tua ada yang kurang bahkan tidak menyukai anaknya bermain karena bermain menurut beberapa orang tua hanya menghabiskan waktu anak. Anaknya dituntut untuk belajar dan belajar. Padahal sejatinya anak usia dini diberikan waktu yang banyak untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain sambil belajar.<sup>1</sup>

Pembelajaran pada anak usia dini lebih menekankan pada pembiasaan pada anak dan aspek-aspek perkembangan pada anak itu sendiri. Pendidikan Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.<sup>2</sup>

Dalam Islam, anak adalah titipan Allah yang pada akhirnya akan dipertanggung jawabkan kehadapan Nya, baik dari segi perkembangan phisik dan spritualnya, maka yang paling bertanggung jawab dari segala bentuk perkembangan anak adalah orang tua, apakah ia akan menjadi nasrani, majusi atau Islam sejati. Seperti Hadis nabi saw yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah dari Malik :

---

<sup>1</sup>Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta: Depdiknas, 2008) h. 1

<sup>2</sup>*Ibid* h. 2

حَدَّثَنِي عَنْ مَالِكٍ عَنْ أَبِي الزِّنَادِ عَنِ الْأَعْرَجِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ  
يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يَنْصَرَانِهِ<sup>17</sup>

Artinya : Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orangtuanyalah yang menjadikan anak tersebut menjadi Yahudi atau Nasrani.<sup>3</sup>

Tanggung jawab terhadap anak harus direalisasikan secepatnya dan secara optimal dimulai sejak anak lahir (dalam usia dini) dan harus dilaksanakan dengan landasan iman yang sempurna dan akidah yang benar, syari'at dan moral Islami, sekaligus akhlak yang utama.

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah bidang pengembangan motorik kasar. Suyanto berpendapat bahwa perkembangan motorik kasar meliputi perkembangan otot kasar dan halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan dasar.<sup>4</sup> Pendapat lain dikemukakan oleh Desmita bahwa keterampilan motorik kasar meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh seperti berjalan dan melompat.<sup>5</sup>

Kemampuan motorik kasar pada anak Taman Kanak-kanak sangat erat kaitannya dengan berbagai aktivitas fisik yang memerlukan energi yang tinggi. Energi tersebut digunakan oleh anak pada masa itu untuk meningkatkan dan melatih keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, bergantung, melempar bola atau menendangnya. Senada dengan pernyataan tersebut Corbin dalam Sumantri menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Sehingga aspek perilaku dan perkembangan motorik akan saling berpengaruh.<sup>6</sup>

<sup>3</sup> Muhammad Zuhaili, *Al Isl m wa asy-Syabab*, terj. Arum Titisari, *Pentingnya Pendidikan Islam Sejak Dini*, (Jakarta: AH Ba'adillah Press, 2012), Hal. 36.

<sup>4</sup> Suyanto. *Konsep Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005) h. 51

<sup>5</sup> Desmita. *Psikologi Perkembangan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007) h. 98

<sup>6</sup> Sumantri. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas, 2005). h. 48

Pengembangan kemampuan motorik kasar di Taman Kanak-kanak pada dasarnya sangat identik dengan kegiatan pembelajaran melalui bermain, sehingga pemberian rangsangan hendaknya juga dilakukan melalui proses pembelajaran yang di rancang dengan menggunakan permainan agar dapat menciptakan kenyamanan dan kemudahan bagi anak usia dini. Program pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini seringkali terabaikan atau terlupakan oleh orangtua, pembimbing atau bahkan guru. Hal ini lebih dikarenakan orang tua belum memahami bahwa pengembangan keterampilan motorik menjadi bagian terpenting dan tak terpisahkan dari kehidupan anak usia dini.<sup>7</sup>

Pemberian pembelajaran yang tidak tepat akan menghambat proses perkembangan motorik kasar pada anak yang kemudian dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kurang kondusif, oleh karena itu dalam pembelajaran motorik kasar anak dilakukan melalui permainan fisik dengan aturan yang bertujuan meningkatkan kebugaran serta memperlancar peredaran darah yang mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf-syaraf otak dapat berkembang yang pada akhirnya akan mengembangkan kecerdasan dan daya pikir anak

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di kelompok BRA As-Salimi Sumber Harapan bahwa kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang dengan baik. Hal ini terlihat saat anak melakukan permainan fisik seperti main bola, kejar-kejaran, merangkak, menggiring bola besar menggunakan tangan dan main lompat tali. Beberapa anak masih kurang terampil dalam mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan serta anak masih kurang lincah dan terampil memainkan gerakan tubuh.

Untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan partisipasi anak didik serta dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Adapun upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perkembangan motorik kasar adalah dengan menggunakan permainan *Woodball*.

---

<sup>7</sup>Takdirotun Musfiroh, h. 4

*Woodball* adalah olahraga permainan luar ruangan yang dimainkan secara perorangan atau tim dengan cara memukul bola secara berangsur-angsur sampai meneroboskan bola ke gawang yang ada di setiap *fairway* (lintasan) dengan jumlah pukulan sedikit mungkin. Permainan *woodball* merupakan cabang olahraga modifikasi dari olahraga golf yang mempertimbangkan unsur-unsur efisiensi biaya dan mempertahankan lingkungan hidup. Teknik-teknik dalam olahraga *woodball* hampir sama dengan teknik golf. Perbedaan yang signifikan terletak pada alat pemukul bola, target permainan, dan hanya satu bola yang digunakan tiap pemain selama permainan. Alat pemukul bola dalam *woodball* disebut *mallet* dan target permainan bukan berupa *hole* (lubang) melainkan *gate* (gawang).<sup>8</sup>

Permainan *woodball* untuk anak-anak dilakukan karena permainan *woodball* dinilai mampu melatih kemampuan motorik kasar diantaranya adalah kelincihan, melakukan permainan fisik dengan aturan, dan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri disamping itu permainan tersebut mempunyai keunggulan seperti: mudah dilakukan oleh anak-anak karena menggunakan alat permainan yang sudah disesuaikan dengan kondisi pemain, aturan permainan dibuat sederhana agar anak dapat memahaminya, pembelajaran dengan menggunakan permainan *woodball* ini diharapkan mampu memberikan pengalaman langsung dan dapat melibatkan anak dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan suatu permainan yang menyenangkan. Anak diajak untuk melalui berbagai aturan permainan yang ada sehingga anak akan dapat merasakan manfaat dan kebermaknaan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mencoba mengadakan perbaikan pembelajaran dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Woodball* di RA As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab. Asahan”. Kegiatan ini juga sesuai dengan apa yang tertera dalam kurikulum RA tentang standard pencapaian motorik kasar anak dengan indikator anak dapat mengkoordinasikan gerakan kaki, tangan, dan kepala serta anak mampu melakukan gerakan fisik dengan aturan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Soetrisno. *Mari Bermain WoodBall* (Semarang : Indonesia Woodball Association, 2011), h. 10

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



## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Anak masih kurang mampu melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan dan kepala dengan baik
2. Anak masih kurang mampu melakukan gerakan dengan aturan pada saat bermain *Woodball*
3. Tingkat kebugaran dan kelincahan anak masih sangat rendah saat bermain *Woodball*
4. Metode dan media yang digunakan guru belum dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak
5. Strategi dan cara pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik minat anak.

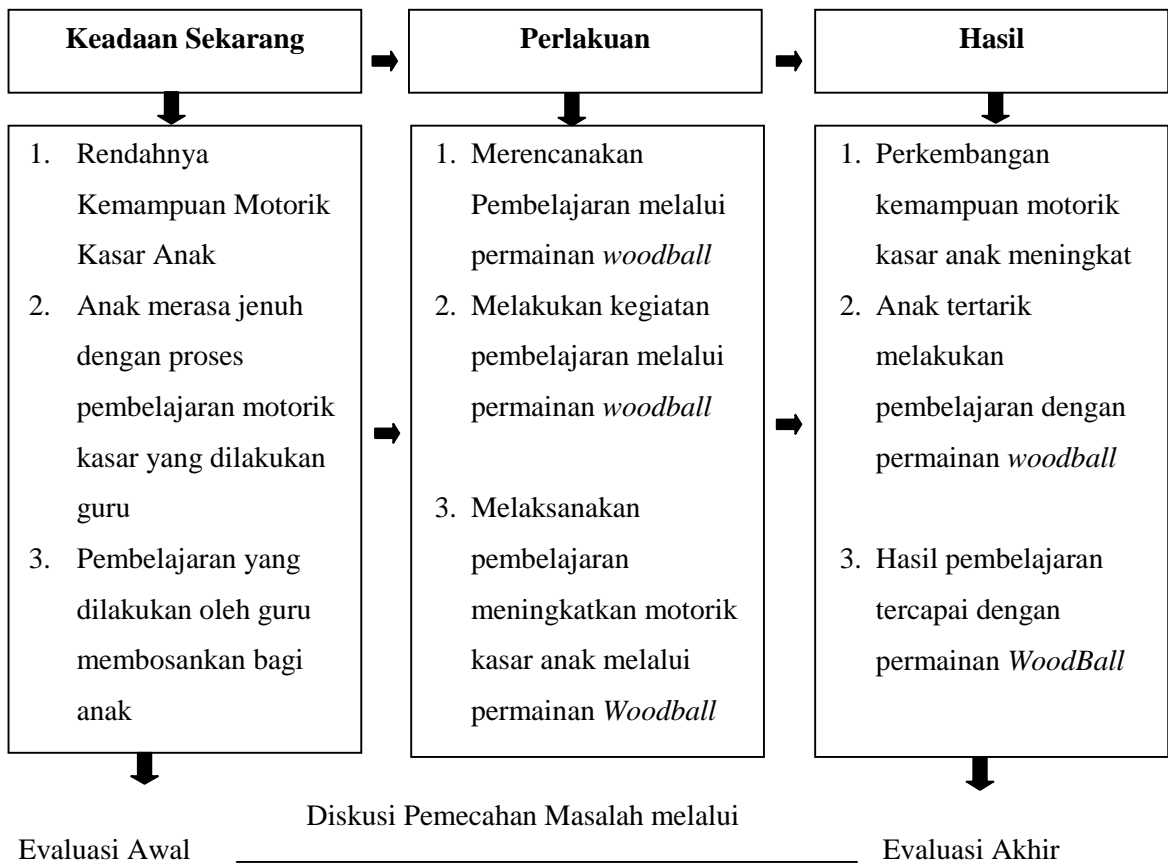
## **C. Rumusan Masalah**

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *woodball* di RA As-Salimi Sumber Harapan ? “

## **D. Cara Pemecahan Masalah**

Kurang efektifnya pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak yang dilakukan guru RA As-Salimi Sumber Harapan, terlihat dalam proses pembelajaran yang kurang menarik minat anak, anak mudah bosan dan kurangnya motivasi guru sehingga anak kurang memperhatikan guru, oleh karena itu melalui melalui Permainan *WoodBall* peneliti mencoba meningkatkan kemampuan Motorik Kasar anak. Adapun kerangka pemecahan masalah adalah sebagai berikut :

**Diagram I . Kerangka Pemecahan Masalah**



### E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan pernyataan dugaan tentang hubungan antar dua variabel atau lebih, sebagai jawaban sementara atas masalah. Hipotesis selalu dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan secara umum maupun khusus variabel yang satu dengan yang lainnya. Karena sifatnya dugaan, maka hipotesis hendaknya mengandung implikasi yang lebih jelas terhadap pengujian hubungan yang dinyatakan. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Melalui Permainan *WoodBall* Dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di RA As-Salimi Sumber Harapan “.

## **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *WoodBall* di RA As-Salimi Sumber Harapan.
2. Untuk meningkatkan kebugaran serta memperlancar peredaran darah ke otak anak, sehingga syaraf-syaraf otak anak dapat berkembang yang pada akhirnya akan mengembangkan kecerdasan dan daya pikir anak.

## **G. Manfaat Penelitian**

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

1. Secara Akademis

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

2. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan Permainan *WoodBall*.

3. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian pada anak RA As-Salimi Sumber Harapan diharapkan secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui Permainan *WoodBall*.
- b. Bagi guru RA/TK dapat memberikan keterampilan dalam proses pembelajaran dengan penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang

dapat memperbaiki mutu pembelajaran dimana guru mendapat kesempatan untuk merefleksi kinerjanya sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuannya.

- c. Bagi sekolah memberi bahan masukan kepada badan penyelenggaraan program PAUD, RA/TK pada umumnya, khusus bagi RA As-Salimi Sumber Harapan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui Permainan *WoodBall*.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Motorik Kasar

##### 1. Pengertian Motorik Kasar

Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi.<sup>10</sup>

Perkembangan motorik anak meliputi motorik kasar dan motorik halus yaitu:

- a. Keterampilan atau gerakan motorik kasar yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan untuk mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat dan berguling.
- b. Keterampilan motorik halus yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot-otot kecil, terutama dibagian jari-jari tangan, contohnya adalah menulis, menggambar, memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk.<sup>11</sup>

Motorik kasar adalah kemampuan beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini biasa anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- a. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain, seperti melompat dan meloncat.

---

<sup>10</sup>Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* ( Jakarta : Universitas Terbuka, 2008).  
h. 13

<sup>11</sup>*Ibid* h. 15

- b. Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk, meregang, mendorong, menarik, mengangkat, menurunkan dan lain-lain.
- c. Kemampuan manipulative dikembangkan ketika anak tengah menguasai dan kaki macam-macam obyek. Kemampuan manipulative lebih banyak melibatkan tangan seperti gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang) dan gerakan menerima (manangkap).<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena dengan motorik kasar anak dapat melakukan aktivitas sehari-hari, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

## 2. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada Hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan dan kontrol motorik.<sup>13</sup>

Unsur-unsur keterampilan motorik kasar di antaranya adalah :

- a. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi.
- b. Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks.
- c. Kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu.
- d. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.

---

<sup>12</sup>*Ibid* h. 14

<sup>13</sup> Pusat bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 1

- e. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain.<sup>14</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik kasar adalah kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan.

### **3. Tahapan-tahapan Perkembangan Motorik Kasar anak**

Proses belajar motorik anak usia dini terjadi dalam 3 tahap yaitu:

- a. Tahap verbal kognitif

Tahap ini merupakan tahap awal dalam belajar gerak, tahap ini disebut fase kognitif karena perkembangan yang menonjol terjadi pada diri anak adalah menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari. Sedangkan penguasaan gerakannya sendiri masih belum baik, karena masih dalam taraf mencoba-coba gerakan. Pada tahap kognitif, proses belajar gerak diawali dengan aktif berfikir tentang gerakan yang dipelajari.

- b. Tahap Asosiatif

Tahap ini disebut juga dengan tahap menengah. Tahap ini ditandai gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat pelaksanaannya. Dengan tetap mempraktekkan berulang-ulang, pelaksanaan gerakan akan menjadi semakin efisien, dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak sudah mampu melakukan lancar, sesuai dengan keinginannya dan kesalahan gerakan semakin berkurang. Pada tahap ini perkembangan anak usia dini memasuki masa pemahaman dari gerakan-gerakan yang sedang dipelajari.

- c. Tahap Otomasi

Pada tahap ini dapat dikatakan sebagai fase akhir dalam belajar gerak. Pada tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan di mana anak mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis. Tahap ini dikatakan sebagai tahap otonom karena anak mampu melakukan gerakan keterampilan tanpa terpengaruh walaupun pada saat melakukan gerakan itu anak harus

---

<sup>14</sup>Sujiono, h. 15

memperhatikan hal-hal lain selain gerakan yang dilakukan. Pada tahap ini anak sudah dapat melakukan gerakan dengan baik dan spontan.<sup>15</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan motorik kasar anak adalah tahap verbal kognitif, tahap asosiatif, serta tahap otomasi

#### **4. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar**

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik Kasar adalah:

a. Genetik

Individu yang mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik kasar anak misalnya otot kuat, syaraf baik menyebabkan perkembangan motorik kasar individu tersebut menjadi baik dan cepat.

b. Lingkungan

Lingkungan keluarga dan tempat tinggal berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

c. Kesulitan dalam melahirkan

Bayi yang mengalami kesulitan dalam kelahiran, misalnya dalam perjalanan kelahiran, kelahiran dengan bantuan alat (vacuum), sehingga bayi mengalami kerusakan otak yang akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak.

d. Status gizi

Gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik kasar anak. Kekurangan gizi menyebabkan pertumbuhan anak terganggu yang akan mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak.

e. Cacat fisik

Cacat fisik seperti kebutuhan atau anggota gerak tidak lengkap akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak.

---

<sup>15</sup>Sumantri, h. 101



f. Kelahiran sebelum waktunya

Premature akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak. Karena tingkat perkembangan motorik kasar pada waktu lahir berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat pada waktunya.

g. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan orang tua, sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak, misalnya anak digendong terus, ingin naik turun tangga tidak boleh, akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak.<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak adalah faktor genetik, lingkungan, kesulitan saat melahirkan, status gizi, cacat fisik, kelahiran sebelum waktunya, dan perlindungan.

## 5. Ciri-ciri motorik kasar yang tinggi pada anak

Perkembangan anak penting dijadikan perhatian khusus bagi orang tua, sebab proses tumbuh kembang anak mempengaruhi kehidupan anak pada masa mendatang. Ciri-ciri motorik kasar yang tinggi antara lain:

- a. Sangat energik dan tidak mengenal diam. Mereka selalu ingin bergerak, berlari-lari, loncat-loncat dan sebagainya.
- b. Egonya atau aku menjadi dirinya. Keinginan untuk menempatkan diri sendiri untuk segala sesuatu semakin berkembang.
- c. Permainan yang meminta kerjasama, paling disukai anak-anak. Seorang anak suka bermain dengan anak seusianya, dengan yang lebih mudah usianya atau yang lebih tua.
- d. Kebiasaan-kebiasaan seperti buang air, minum dan sebagainya sudah mulai teratur.<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri motorik kasar yang tinggi adalah anak sangat energi dan tidak mengenal diam, egonya tinggi, suka permainan yang kerja sama dan kebiasannya sudah mulai teratur.

<sup>16</sup> Rumuni dan sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta Rineka Cipta, 2011). h.

<sup>17</sup> Sujiono, h. 11

## 6. Ciri-ciri Motorik Kasar Yang Rendah Pada Anak

Ciri-ciri keterampilan motorik kasar yang rendah, antara lain:

- a. Kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran motorik (pendiam). Anak terlihat tidak aktif, tampak selalu diam sekalipun kondisi sedang sehat, didalam kelas pada saat mengerjakan tugas selalu diam jarang bergerak.
- b. Kurang percaya diri, karena ketidak mampuan dalam melakukan berbagai kegiatan fisik/motorik yang diberikan.
- c. Malas dan tidak mau berusaha, anak yang memiliki perkembangan motorik yang sangat rendah dalam setiap kegiatan yang membutuhkan tenaga tidak pernah mau melaksanakan.
- d. Kurang mandiri karena ketidak mampuan melakukan semua aktivitas sendiri, maka setiap kegiatan atau pekerjaan selalu meminta bantuan orang lain.<sup>18</sup>

Ada ciri-ciri lain dari ketrampilan motorik kasar yang rendah pada anak yaitu:

- a. Kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran motorik.
- b. Saat berlari ia sering jatuh karena keseimbangan tubuhnya tidak terlalu baik, koordinasi mata, tangan dan kaki juga kurang seimbang.
- c. Tidak tertarik untuk mengikuti irama music.<sup>19</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri motorik kasar rendah pada anak adalah Kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran motorik, saat berlari ia sering jatuh karena keseimbangan tubuhnya tidak terlalu baik, koordinasi mata, tangan dan kaki juga kurang seimbang dan tidak tertarik untuk mengikuti irama music

## 7. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak

Pada usia 4-6 tahun, anak pada umumnya lebih berani mengambil resiko. Anak senang berlari dan berlomba dengan teman sebayanya. anak usia 4-6 tahun memiliki kekuatan fisik yang mulai berkembang, tetapi rentang konsentrasinya pendek, cenderung berpindah-pindah dari satu kegiatan ke

---

<sup>18</sup> Sumantri, h. 187

<sup>19</sup> Romy, Andri, Oki, *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak* (Jakarta Indocom Prima, 2009), h. 16

kegiatan yang lain. Meskipun memiliki rentang konsentrasi yang relative pendek, mereka mulai belajar memecahkan masalahnya sendiri dan dapat memusatkan perhatian untuk suatu periode yang cukup lama jika topik yang dibahas menarik bagi mereka. Pada usia ini, anak mengembangkan kemampuan motorik kasar dan melakukan gerakan fisik yang sangat aktif. Energi mereka seolah-olah tiada habisnya.<sup>20</sup>

Beberapa contoh ciri umum perkembangan motorik kasar anak yaitu:

- a. Keterampilan berlari lebih meningkat dalam bentuk dan kekuatan.
- b. Lebih dapat mengontrol saat berhenti, mulai dan berbelok.
- c. Pada umumnya lebih banyak bergerak dibanding usia 3 tahun.
- d. Mengkoordinasikan bagian tubuh lebih baik dalam kegiatan bebas.
- e. Berjalan melingkar tanpa jatuh (lebar 2,5 cm, lingkaran 120 cm ).<sup>21</sup>

Selain itu ada juga perkembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun diantaranya adalah:

- a. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik.
- b. Berdiri dengan kedua tumit dirapatkan, tangan di samping tanpa kehilangan keseimbangan.
- c. Melompat-lompat dengan kaki bergantian.
- d. Berjalan pada garis yang sudah di tentukan.
- e. Berjinjit dengan tangan di pinggul.
- f. Mengayunkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.<sup>22</sup>

Dari Karakteristik perkembangan motorik kasar anak yang telah di uraikan diatas maka peneliti mengambil beberapa indikator yang di jadikan penilaian dalam penelitian. Adapun yang dijadikan indikator dalam penelitian sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Standar Tingkat Pencapaian Motorik Kasar Anak adalah :

- a. Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, meliputi kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.

---

<sup>20</sup>Sumantri, h.187

<sup>21</sup>Kementerian Pendidikan Nasional, Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak, 2010, h. 23

<sup>22</sup>Sujiono, h. 16

- b. Anak dapat mengkoordinasikan gerakan kaki, tangan dan kepala, seperti menirukan gerakan tarian, senam dan lain-lain.
- c. Anak dapat melakukan kegiatan fisik dengan aturan.
- d. Anak dapat melakukan kegiatan kebersihan diri.<sup>23</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan motorik kasar anak adalah:

- a. Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, meliputi kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- b. Anak dapat mengkoordinasikan gerakan kaki, tangan dan kepala, seperti menirukan gerakan tarian, senam dan lain-lain.
- c. Anak dapat melakukan kegiatan fisik dengan aturan.
- d. Anak dapat melakukan kegiatan kebersihan diri.

## **B. Hakikat Permainan *Woodball***

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.<sup>24</sup>

Hurlock dalam Hartati mengemukakan bahwa permainan (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban.<sup>25</sup>

Selanjutnya Gallahue dalam Hartati menyatakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya dengan senang,

---

<sup>23</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Strandar Tingkat Pencapaian Motorik Kasar Anak

<sup>24</sup> Hartati. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. ( Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2009) h. 85

<sup>25</sup>*Ibid*

sukarela, dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.<sup>26</sup>

Menurut Neuman dalam Hartati menyatakan bahwa, “*Early childhood programs need to include a content-rich curriculum in which children have opportunities for continual and in-depth learning, including play*”. Menurut pernyataan Neuman, program anak usia dini perlu menyertakan kurikulum yang kaya konten di mana anak-anak memiliki kesempatan untuk terus-menerus dan mendalami pembelajaran, termasuk bermain.<sup>27</sup>

Sedangkan menurut Semiawan bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.<sup>28</sup>

Menurut pendapat beberapa ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak secara suka rela untuk membuat diri mereka merasa nyaman dan senang.

## 2. Manfaat Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain menurut Tedjasaputra:

- a. untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerkan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi kuat dan anggota tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan,
- b. untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat
- c. anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri.
- d. untuk mengasah ketajaman penginderaan dan menjadikan anak aktif, kritis, kreatif.
- e. untuk mengembangkan perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar maupun halus sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> *Ibid*

<sup>27</sup> *Ibid* h. 86

<sup>28</sup> Semiawan. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. (Jakarta : Depdikbud, 2009) h.

Vigotsky dalam Tedjasaputra menyatakan bermain akan bermanfaat untuk perkembangan anak melalui tiga cara, yakni:

- a. Melalui bermain akan menciptakan suatu kemampuan yang actual dimana hal ini disebut dengan Zone of Proximal Development (ZPD). Dengan ZPD ini kemampuan yang awalnya berupa potensi akan terealisasikan dalam perilakunya,
- b. Bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. Pemisahan antara makna dan objeknya merupakan untuk persiapan berfikir abstrak.
- c. Bermain akan mengembangkan penguasaan diri, anak akan bertindak dalam scenario, dan tidak dapat sembarangan<sup>30</sup>

Hartati menjelaskan beberapa manfaat bermain seperti berikut:

- a. Bagi perkembangan aspek fisik. Anak berkesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakantubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian. Bermain dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam diri anak. Anak dapat menyalurkan perasaan dan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks.
- d. Bagi perkembangan aspek kognisi Dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- e. Bagi perkembangan alat pengindraan Aspek pengindraan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
- f. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- g. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.
- h. Sebagai media intervensi. Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain.<sup>31</sup>

Menurut beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan manfaat bermain dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain anak dapat melatih dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek bahasa anak, sosial emosional, kognitif dan fisik motorik anak, bermain juga dapat memberikan dampak yang positif bagi anak dalam masa yang akan datang kelak.

---

<sup>30</sup> *Ibid*

<sup>31</sup> *Ibid* h. 94

### 3. Karakteristik bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang utama bagi seorang anak bermain membuat anak akan banyak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman yang bermakna, kegiatan bermain mempunyai kekhasan tersendiri jika dibandingkan dengan kegiatan yang lain.

Hartati menjelaskan bahwa bermain memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- b. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikan dan mengairahkan.
- c. Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- d. Bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri.
- e. Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis.
- f. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoprasikan fantasinya.
- g. Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
- h. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.<sup>32</sup>

Bermain pada masa anak-anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan orang dewasa. Menurut Hurlock dalam Hartati karakteristik permainan pada masa anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Bermain dipengaruhi tradisi,
- b. bermain mengikuti pola yang diramalkan,
- c. ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia,
- d. bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia,
- e. jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia,
- f. bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin,
- g. permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal,
- h. bermain secara fisik kurang aktif mencapai titik rendahnya,
- i. bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak,
- j. terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak.<sup>33</sup>

Selanjutnya Rahardjo mengungkapkan adanya karakteristik bermain, yaitu:

---

<sup>32</sup> *Ibid* h. 91

<sup>33</sup> *Ibid*

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi instrinstik, maksudnya muncul atas kemauan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif.
- c. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya.
- d. Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak.
- e. Mempunyai kualitas pura-pura.<sup>34</sup>

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud karakteristik bermain dalam penelitian ini adalah kekhasan yang ada dalam kegiatan bermain yang tidak ditemukan pada kegiatan yang lain sehingga dalam kegiatan bermain dapat menimbulkan perasaan menyenangkan menarik dan menjadi pilihan pada diri anak tersebut.

### **C. Permainan *Woodball***

#### **1. Pengertian *Woodball***

*Woodball* adalah olahraga permainan luar ruangan yang dimainkan secara perorangan atau tim dengan cara memukul bola secara berangsur-angsur sampai meneroboskan bola ke gawang yang ada di setiap fairway (lintasan) dengan jumlah pukulan sedikit mungkin. Permainan *woodball* merupakan cabang olahraga modifikasi dari olahraga golf yang mempertimbangkan unsur-unsur efisiensi biaya dan mempertahankan lingkungan hidup. Teknik-teknik dalam olahraga *woodball* hampir sama dengan teknik golf. Perbedaan yang signifikan terletak pada alat pemukul bola, target permainan, dan hanya satu bola yang digunakan tiap pemain selama permainan. Alat pemukul bola dalam *woodball* disebut mallet dan target permainan bukan berupa hole (lubang) melainkan gate (gawang).<sup>35</sup>

Menurut Saryono berpendapat bahwa *woodball* merupakan sebuah permainan dimana seorang pemain berusaha untuk memasukkan bola ke dalam gate (sasaran) dengan cara memukul bola sesedikit mungkin. Seseorang akan dinamakan memenangi permainan bila berhasil memasukkan bola ke dalam gates dengan jumlah pukulan lebih sedikit dibandingkan dengan pemain lainnya. Permainan ini relatif memiliki

---

<sup>34</sup> Rahardjo. *Aplikasi Teori Bermain*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007) h. 45

<sup>35</sup> Soetrisno, h. 10



kesamaan konsep dengan permainan Golf, namun ada beberapa hal mendasar yang membedakan, beberapa diantaranya yaitu bahan alat yang digunakan serta arena atau lapangan.<sup>36</sup>

Menurut Soetrisno peralatan yang dipergunakan dalam bermain *woodball* seperti mallet, bola, dan gate sebagian besar terbuat dari kayu.

- a. Bola, Bola harus berbentuk bundar terbuat dari kayu alami, bergaris tengah 9,5 cm dan berat antara 350 gram kurang lebih 60 gram, pada permukaan bola dapat diberi tanda nomer, angka dan tanda woodball, bentuk dan spesifikasi bola adalah sebagai berikut : (gambar bola)
- b. Mallet atau Pemukul Mallet terbuat dari kayu berbentuk T. berat kotornya sekitar 800 gram, panjang mallet adalah 90 cm, kurang lebih 10 cm (terdiri dari pegangan dan kepala berbentuk botol), ukuran kepala mallet berbentuk botol adalah 21,5 cm panjangnya : Selisih kurang lebih 0,2 cm ; dasar setebal 1,3 cm , selisih kurang lebih 0,1 cm ; tingginya 3,8cm ; selisih kurang lebih 0,1 cm, dan ketebalan dinding luasnya 0,5 cm 29 . Gambar 2. 2 Mallet atau Pemukul Woodball
- c. Gate atau Gawang Gawang terbuat dari kayu dengan asesoris seperti tongkat besi, kelereng kayu dan 2 selang karet, gawang di bentuk dengan dua botol kayu sebagai tonggaknya, yang di tanam di permukaan bawah tanah dengan jarak 15 cm, di ukur dari bagian dalam kedua tonggak. Bentuk gawang seperti gambar berikut :
- d. Fairway atau Lapangan, Pembuatan atau design lapangan woodball, kita harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana caranya woodball agar permainan nantinya berjalan dengan lancar, menyenangkan dan memuaskan.<sup>37</sup>

Soetrisno menjelaskan Peraturan Permainan *Woodball* sebagai berikut:

- a. Jumlah pemain dalam grup berjumlah maksimal 10 orang terdiri dari 5 tim yang berpasangan.
- b. Permainan dimulai dengan adanya bunyi peluit dari wasit.
- c. Cara memukul bola dengan memukul menyamping. Jika seorang kidal maka memukul kearah kanan tubuhnya, dan sebaliknya.
- d. Bola saat dipukul keluar dari lintasan akan mendapat hukuman dengan ditambahnya skor pada saat perhitungan skor dengan menambahkan brapa kali bola keluar dari lintasan. Keluar 1 kali mendapat skor 1, keluar 2 kali mendapatkan 2, dan seterusnya.
- e. Bola dinyatakan masuk atau berganti lapangan jika bola woodball sudah melewati banduldi tengah gawang.
- f. Pemain selanjutnya boleh melanjutkan permainan apabila pemain yang di depannya sudah memasukkan bola ke gawang.<sup>38</sup>

Cara Bermain *woodball* menurut Soetrisno adalah sebagai berikut:

<sup>36</sup> Saryono. *Permainan Kreatif*.(Jakarta : PM Pustaka, 2010) h. 35

<sup>37</sup> Soetrisno, h. 21

<sup>38</sup> *Ibid*

- a. Sebelum memulai permainan lakukan baris berpasangan kebelakang dalam satu tim.
- b. Tunggu aba aba di bunyikan.
- c. Setelah mendengar aba aba peluit pemain yang baris paling depan mulai memukul bola kearah gawang melewati lintasan sesuai bentuk lapangan yang telah disediakan.
- d. Pemain pertama yang memukul ditentukan oleh tim itu sendiri, selanjutnya bergantian cara memukulnya.
- e. Jika pada saat pemukulan, bola keluar dari lintasan, pemain harus memulai memukul dari keluarnya bola.
- f. Bola dianggap masuk apabila sudah melewati gawang dan bandul yang di tengah gawang berbunyi dan pemain harus menghitung berapa kali dia memukul bola ke gawang sampai masuk, seperti itu juga di lapangan berikutnya.
- g. Setelah memasukan bola ke gawang pemain dapat melanjutkan ke gawang selanjutnya.
- h. Pemain yang di baris belakangnya boleh memulai apabila pemain yang didepan sudah memasukan bola ke gawang.
- i. Permainan dianggap selesai apabila seluruh barisan dalam tim sudah menyelesaikan seluruh lapangan dan seluruh pukulan di setiap lapangan harus di total, di jumlah dengan seluruh lapangan dan di gabungkan dengan jumlah pukulan tim lain yang berada dalam satu grup.
- j. Pemenang ditentukan dengan jumlah pukulan dalam satu grup yang paling sedikit. Permainan ini perlu adanya modifikasi baik berupa alat permainan, peraturan permainan, dan jumlah pemain. Modifikasi di perlukan agar sesuai dengan anak usia dini dan tidak membahayakan ketika permainan berlangsung, sehingga dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar anak.<sup>39</sup>

Menurut pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *woodball* adalah olahraga permainan luar ruangan yang dimainkan secara perorangan atau tim dengan cara memukul bola secara berangsur-angsur sampai meneroboskan bola ke gawang yang ada di setiap fairway (lintasan) dengan jumlah pukulan sedikit mungkin.

## **2. Modifikasi Permainan *Woodball***

Bachrudin & Chaedar mengatakan bahwa “permainan yang sesungguhnya belum bisa dilaksanakan pada anak usia dini, sehingga perlu dimodifikasi agar anak dapat bermain sesuai dengan perkembangan kemampuan anak”.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> *Ibid* h. 27

<sup>40</sup> Bachrudin & Chaedar. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2008) h. 37

Sejalan dengan pernyataan di atas Tinning dalam Hartati menyatakan :“*With any education innovation there is a good deal of modification of the original ideas as it is implemented at the individual school and classroom level. The original notion of daily physical education as outlined by the south Australian materials has been modified in many ways*”. Maksudnya dengan pesatnya inovasi pendidikan dewasa ini, sangat memungkinkan kalangan praktisi pendidikan, khususnya pendidikan jasmani untuk melakukan modifikasi. Modifikasi tersebut timbul berdasarkan tuntutan pengembangan untuk memecahkan beberapa masalah yang dijumpai di lapangan seperti kejenuhan anak, kurang tereksplorasinya kemampuan gerak anak, dan karakteristik anak usia dini yang berbeda dengan anak dewasa. Modifikasi tersebut dapat berupa perubahan luas lapangan, alat yang digunakan, peraturan yang digunakan, dan lain-lain.<sup>41</sup>

Tentang modifikasi Lutan dalam Agustiana mendefinisikan “Modifikasi diartikan sebagai perubahan dari keadaan lama menjadi keadaan baru. Perubahan itu dapat berupa bentuk, fungsi cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan karakteristik semula”.<sup>42</sup>

Sesuai pendapat ahli di atas maka peneliti dapat mengambil simpulan bahwa permainan modifikasi adalah perubahan dalam permainan baik itu teknik, alat, dan peraturan menjadi lebih sederhana sesuai dengan aspek perkembangan anak, tanpa menghilangkan karakteristik dari permainan tersebut. Permainan modifikasi dapat memudahkan anak dalam mengikuti pembelajaran gerak, karena pembelajaran gerak ada tahapan-tahapannya. Selain itu permainan modifikasi membuat anak senang dan tereksplorasi kemampuan gerak dan kognitifnya.

Permainan *woodball* di Taman Kanak-kanak (TK) dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan *woodball* baik itu alat dan aturan permainannya sesuai dengan tingkatan perkembangan anak usia 5-6 tahun atau kelompok B menjadi lebih sederhana dan dapat dipahami oleh anak. Bola *woodball* yang digunakan dalam permainan umumnya memiliki ukuran yang berat dan tidak mungkin digunakan oleh anak usia TK, sehingga yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat miniatur alat permainan *woodball* yang terbuat dari plastik.

Aturan permainannya pun juga dibuat sederhana agar anak dapat memahami dan mau mengikuti kegiatan tersebut. Tujuan dari permainan *woodball*

---

<sup>41</sup>Hartati, h. 93

<sup>42</sup>Agustiana. *Media dan Pembelajaran*. (Palembang : Universitas Sriwijaya, 2011) h. 193

ini adalah untuk melatih perkembangan motorik kasar anak dan juga dapat meningkatkan kelincihan, melakukan permainan fisik dengan aturan, dan terampil dalam menggunakan tangan kanan kiri. Pemilihan permainan *woodball* ini di dasarkan pada kenyataan di lapangan, bahwa kegiatan pengembangan pada aspek motorik kasar dirasa masih belum maksimal. Kegiatan permainan belum banyak memanfaatkan alat permainan yang ada, sehingga peneliti memilih permainan *woodball* yang dirancang sederhana untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Adapun langkah-langkah permainan *woodball* yang dibuat menjadi lebih sederhana dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pemain berdiri dengan jarak 5 meter dari *gate*( gawang).
- b. Pemain harus berjalan sesuai lintasan saat memukul bola.
- c. Pemain memegang mallet dan bersiap untuk memukul bola ke gawang.
- d. Posisi awal pemain sebelum memukul adalah sikap berdiri tegak dan memegang mallet menggunakan kedua tangan.
- e. Pemain berdiri lurus mengarah ke gawang yang akan dimasukkan bola menggunakan mallet dan posisi kakipemain berada tepat di batas garis permainan untuk bersiap-siap memukul bola.
- f. Bola diletakkan tepat dibawah badan, kemudian posisi badan lurus ke arah depan
- g. Pukul bola menggunakan mallet untuk mengenai gawang yang ada didepan pemain.
- h. Setiap pemain mendapatkan 2 kali kesempatan memukul, jika pukulan belum masuk ke gawang, pemain dapat mencoba kembali untuk memukul.

Selanjutnya, langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui permainan *woodball* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada anak-anak mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan bersama-sama.
- b. Setelah itu, guru mengajak anak-anak untuk keluar ruangan kelas menuju halaman di depan kelas.

- c. Guru mengkondisikan anak untuk tenang dan kemudian guru memberikan penjelasan serta contoh bermain *woodball* dengan benar di depan anakanak.
- d. Setelah guru selesai memberikan penjelasan dan contoh guru mulai memanggil nama anak satu per satu untuk maju bermain *woodball*.
- e. Setiap anak yang bermain mendapatkan kesempatan sebanyak 2 kali untuk mencoba memukul bola *woodball*. Penelitian ini dipilih permainan *woodball* untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar dan permainan ini dapat dimodifikasi menjadi permainan sederhana dengan menggunakan miniatur permainan *woodball* dengan ukuran yang lebih ringan.

#### **D. Penelitian Yang Relevan**

Hesti Wijayanti dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar tangkap Bola Besar Kelompok B TK Al Hidayah Desa Patumbak Kampung Kab. Deli Serdang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak-anak di kelompok B TK Al Hidayah Kelompok B TK Al Hidayah Desa Patumbak Kampung Kab. Deli Serdang. Peningkatan dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan, pada kondisi awal keseimbangan anak sebesar 12%, kekuatan 6% dan kelentukan 18%.Setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi keseimbangan 53%, kekuatan 53% dan kelentukan 53%.Pada tindakan siklus II keseimbangan anak telah mencapai 94%, kekuatan 94% dan kelentukan 100%. Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian membuktikan bahwa melalui bermain lempar tangkap bola besar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.<sup>43</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Sainah”Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memantulkan Bola Kelompok B TK Amanah Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang.” Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui permainan memantulkan bola, kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Amanah Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang dapat

---

<sup>43</sup> Hesti Wijayanti, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar tangkap Bola Besar Kelompok B TK Al Hidayah Desa Patumbak Kampung Kab. Deli Serdang* (Medan : Uinsu, 2014)

ditingkatkan. Sebelum tindakan kemampuan motorik kasar anak berada dalam keadaan tidak baik yaitu 21.17% atau 5 anak, meningkat pada siklus I sebesar 26.66% menjadi 47.83% dan meningkat pada siklus II sebesar 36.95% menjadi 84.78% pada kemampuan anak memantulkan bola dengan posisi di tempat. Sedangkan kemampuan memantulkan bola dengan berjalan sebelum tindakan kemampuan anak berada dalam keadaan tidak baik yaitu 13.04% atau 3 anak, meningkat pada siklus I ada 10 anak atau 43.47% dan meningkat pada siklus II ada 19 anak atau 80.44% sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebagian besar berkembang sesuai dengan harapan.<sup>44</sup>

Leni Juwita Batubara dengan judul “Upaya meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Irama Di RA Nurul Amaliyah Patumbak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak RA Nurul Amaliyah hasil penelitian diperoleh berdasarkan hasil observasi terhadap kelas yang diteliti yang disarankan oleh kepala sekolah. Hasil kemampuan awal motorik kasar anak sangat rendah, Dari 21 anak RA Nurul Amaliyah Patumbak hasil yang diperoleh rata-rata sebesar 32.38%. namun dengan tercapainya ketentusan pada siklus II, maka proses belajar mengajar tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.<sup>45</sup>

Sedangkan penelitian yang penulis lakukan berjudul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Woodball* di RA As-Salimi Sumber Harapan Kecamatan Tinggi Raja Kabupaten Asahan. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek dan objek yang diteliti, subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah anak-anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kecamatan Tinggi Raja Kabupaten Asahan, sedangkan objek yang diteliti berkaitan dengan meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan *Woodball*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

---

<sup>44</sup> Sainah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Memantulkan Bola Kelompok B TK Amanah Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang*. (Medan : Uinsu, 2011)

<sup>45</sup> Leni Juwita Batubara. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Irama*. (Medan : Uinsu, 2009)

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Setting Penelitian**

**1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di RA As-Salimi Sumber Harapan Kecamatan Tinggi Raja Kabupaten Asahan.

**2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun ajaran 2017/2018 yang dimulai pada Tanggal 27 Agustus 2017 sampai dengan Tanggal 5 Oktober 2017, yang diawali survei awal, penyusunan instrumen, kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan proses pelaporan.

**Tabel 1. Jadwal Penelitian**

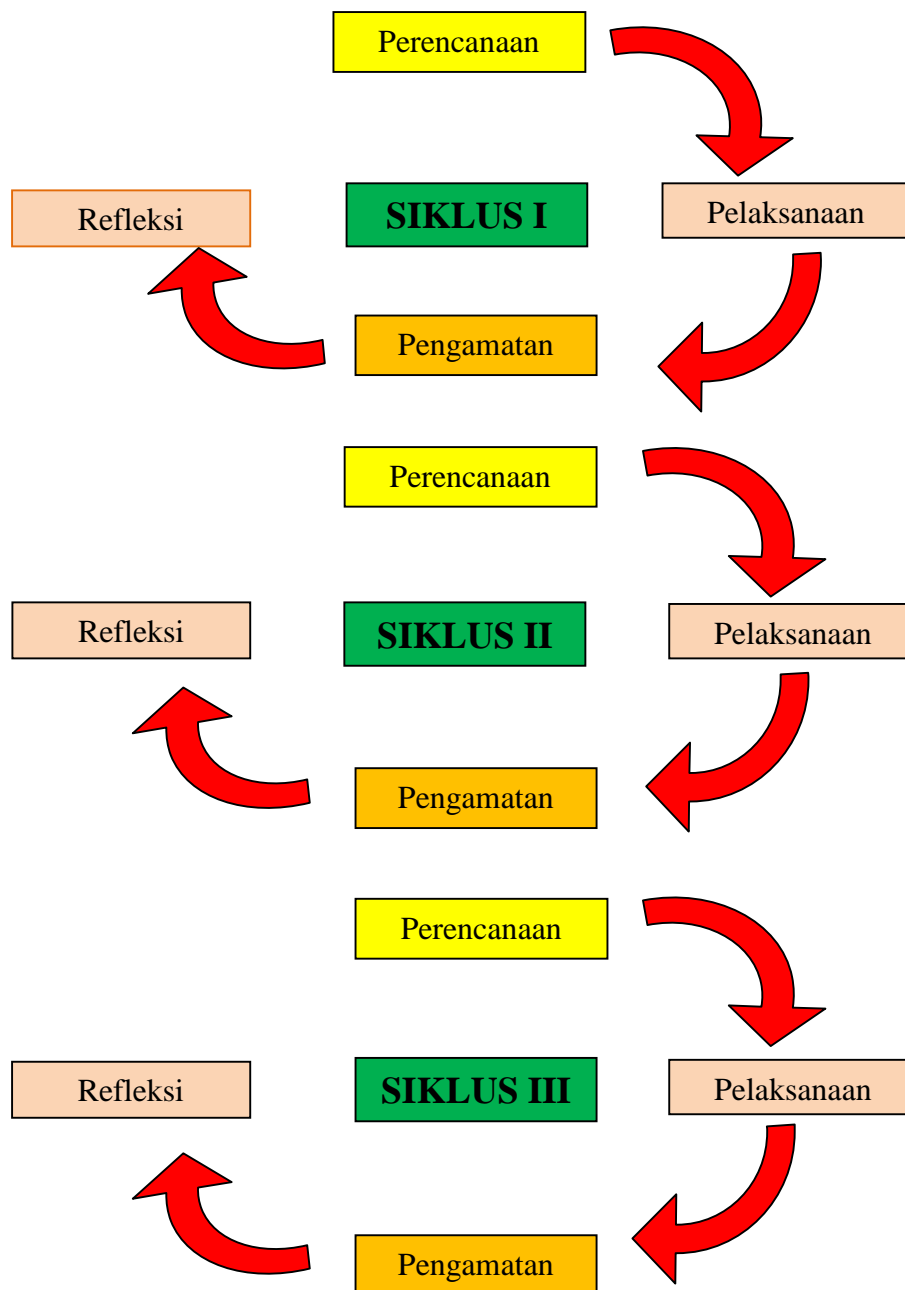
No	Kegiatan Penelitian	Agustus 2017				September 2017				Oktober 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal												
2	Bimbingan Proposal												
3	Perbaikan Proposal												
4	Seminar Proposal												
5	Penelitian Pra Siklus												
6	Siklus I												
7	Siklus II	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

### 3. Siklus PTK

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dengan dua siklus untuk melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *WoodBall* sesuai tema yang telah disediakan oleh pihak sekolah sebagai media kegiatan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Adapun kerangka siklus PTK adalah sebagai berikut :

**Diagram 2 : Kerangka Siklus PTK**

#### ALUR PELAKSANAAN KEGIATAN





## **B. Persiapan PTK**

Persiapan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas berupa kegiatan mempertimbangkan dan memilih upaya dilakukan untuk memecahkan masalah. Berkaitan dengan penelitian ini, 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
4. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) yaitu tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan.
5. Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran sebagai sumber belajar dan sarana pendukung lainnya.
6. Mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari :
  - a. Menyusun dan mempersiapkan pedoman observasi bagi anak untuk mempermudah peneliti mengetahui kemampuan anak.
  - b. Menyusun dan mempersiapkan bahan dan alat kegiatan yang akan digunakan untuk mengamati kemampuan anak.
  - c. Mempersiapkan dokumentasi yang digunakan sebagai bukti bahwa anak telah mengikuti pembelajaran.

## **C. Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah anak RA As-Salimi Sumber Harapan yang terdiri dari 20 anak dengan komposisi 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.

## **D. Sumber Data**

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

## 1. Anak

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

**Tabel 2. Nama Anak RA As-Salimi Sumber Harapan T.A. 2017/2018**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Mardian Saputra	Laki-laki
2	Devi juliani	Perempuan
3	Dewi Shinta Adrina	Perempuan
4	Maulida Rizki	Perempuan
5	T. Rahmat Amanda	Laki-laki
6	Broto Widagdo	Laki-laki
7	Mifta Arazy	Laki-laki
8	Sari Sulistiani	Perempuan
9	Leni Juwita	Perempuan
10	Fajrin Nur Musyamsu	Laki-laki
11	Bebby Novebri	Perempuan
12	Shelly Armelia	Perempuan
13	Aulia Khairunisa	Perempuan
14	Nurfajar Handayani	Perempuan
15	Suci A. Putri	Perempuan

## 2. Guru

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

**Tabel 3. Data Guru RA As-Salimi Sumber Harapan T.A. 2017/2018**

No	Nama	Alamat
1.	Siti Maryam	Kecamatan Kisaran Barat Kabupaten Asahan.

### 3. Teman Sejawat / Kolaborator

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

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

No	Nama	Alamat
1	Ina Emina Nengsih	Jl. Balai Desa Kec. Kisaran Timur Kab. Asahan
2	Herlina	Jl. Pendidikan Kec. Kisaran Timur Kab. Asahan

## E. Teknik dan Alat pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

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

- 1) Sebelum ada tindakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak.
- 2) Pada saat proses pembelajaran setelah ada tindakan yang bertujuan untuk mengetahui perubahan-perubahan kemampuan anak.
- 3) Pada saat terakhir proses pembelajaran dalam penelitian untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah beberapa proses tindakan pembelajaran.<sup>46</sup>

#### b. Unjuk Kerja

Penilaian Unjuk Kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penilaian digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik mampu bermain *WoodBall* dengan baik.

---

<sup>46</sup>Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung : Remaja Rosadakarya, 2006) h. 107



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

## **F. Indikator Kinerja**

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

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

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

### **1. Guru**

Dalam melakukan pembelajaran keberhasilan guru diukur dengan menggunakan lembar indikator kinerja. Indikator kinerja guru ini adalah tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran mencapai 85 % dengan tingkat B (Baik) dan SB (Sangat Baik). Adapun indikator kinerja guru sebagai berikut :

**Tabel 6 : Observasi Guru Pada Tahun Pelajaran 2017-2018**

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

Keterangan :

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

## G. Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data yang akan dianalisis berupa data lembar observasi aktivitas siswa saat kegiatan Permainan *WoodBall*. Untuk mengetahui ketuntasan belajar data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana menurut Suharsimi Arikunto dengan rumus sebagai berikut:<sup>47</sup>

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

Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal<sup>48</sup>

## H. Prosedur Penelitian

### 1. Pra Siklus

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

#### a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Hal-hal yang harus diperhatikan ditahap ini adalah :

- 1) Membuat Skenario Perbaikan
- 2) Membuat Rencana Kegiatan harian ( RKH)
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran
- 4) Mempersiapkan lembar kerja anak
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar anak.

---

<sup>47</sup>*Ibid* h. 208

<sup>48</sup>*Ibid*

**b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

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

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

**c. Tahap Pengamatan(*Observasi*)**

Observasi dilakukan di RA As-Salimi Sumber Harapan pada saat kegiatan berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan adalah :

- 1) Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses kegiatan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- 2) Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung
- 3) Kemampuan anak bekerja sama dalam kelompok, saling membantu dalam memecahkan masalah.
- 4) Kemampuan anak berinteraksi, saling memberi dukungan, memotivasi dalam belajar.

**d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)**

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

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



## 2. Siklus 1

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

### a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

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

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

### b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

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

- 1) Guru mempersiapkan hasil refleksi pra siklus untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki.
- 2) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini
- 3) Guru menjelaskan tentang kegiatan motorik melalui permainan *WoodBall*.
- 4) Guru mengalokasikan waktu yang tepat dalam menyelesaikan kegiatan.
- 5) Anak mendengarkan penjelasan dari guru
- 6) Guru memberikan penghargaan atau hadiah pada kelompok/anak yang mampu menyelesaikan dengan baik.
- 7) Guru memberikan motivasi agar anak mampu melakukan kegiatan.
- 8) Guru melakukan pengamatan dan penilaian.

### c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

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

#### **d. Refleksi (*Reflecting*)**

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

### **3. Siklus 2**

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

#### **a. Tahap Perencanaan (*Planning*)**

Peneliti membuat rencana kegiatan berdasarkan pada refleksi pada siklus kedua.

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

#### **b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

Guru mempersiapkan kegiatan motorik kasar melalui Permainan *WoodBall* dan hal-hal lain yang berhubungan dengan motorik kasar.

- 1) Mengajak anak untuk belajar motorik kasar
- 2) Anak berkumpul kembali dengan kelompoknya
- 3) Guru memberikan tugas kepada motorik kasar anak

#### **c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)**

Peneliti bersama dengan teman sejawat ( guru dan kolaborator) melakukan pengamatan aktivitas kegiatan media dan hal-hal lain yang berhubungan dengan motorik kasar melalui permainan *WoodBall*.

#### **d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)**

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap siklus kedua dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui Permainan *WoodBall* di RA As-Salimi Sumber

Harapan. Setelah melaksanakan siklus kedua ini peneliti membuat kesimpulan dan memutuskan apakah akan melakukan penelitian selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari instrument penilaian terhadap anak.

#### **4. Siklus 3**

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

##### **a. Tahap Perencanaan (*Planning*)**

Peneliti membuat rencana kegiatan berdasarkan pada refleksi pada siklus kedua.

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

##### **b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

Guru mempersiapkan kegiatan motorik kasar melalui Permainan *WoodBall* dan hal-hal lain yang berhubungan dengan motorik kasar.

- 4) Mengajak anak untuk belajar motorik kasar
- 5) Anak berkumpul kembali dengan kelompoknya
- 6) Guru memberikan tugas kepada motorik kasar anak

##### **c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)**

Peneliti bersama dengan teman sejawat ( guru dan kolaborator) melakukan pengamatan aktivitas kegiatan media dan hal-hal lain yang berhubungan dengan motorik kasar melalui permainan *WoodBall* .

##### **d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)**

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap siklus kedua dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui Permainan *WoodBall* di RA As-Salimi Sumber

Harapan. Setelah melaksanakan siklus kedua ini peneliti membuat kesimpulan dan memutuskan apakah akan melakukan penelitian selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari instrument penilaian terhadap anak.

### 1. Personalia Penelitian

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

**Tabel 7 : Personalia Peneliti**

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

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak. tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik kasar anak yang dimiliki oleh anak. Nilai yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum tindakan ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh setelah diadakannya suatu tindakan dengan menggunakan melalui permainan *Wood Ball*. Dengan adanya perbandingan antara nilai sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan maka diharapkan akan terlihat lebih jelas suatu peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, terkait dengan kemampuan motorik kasar anak, selama observasi pembelajaran berlangsung anak mengalami kesulitan dan memerlukan bimbingan, seperti ketika anak melakukan gerak-gerakan memanjat, berlari dan berayun, karena kemampuan anak yang masih kurang baik sehingga pada saat pembelajaran berlangsung anak-anak masih suka main-main dan kurang serius.

Anak masih sangat memerlukan adanya bimbingan dan stimulus agar anak memiliki kemampuan motorik kasar yang baik terutama dalam melakukan gerakan yang melibatkan koordinasi tangan dan kaki. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 September 2017 dapat dilihat bahwa hasil dari kemampuan awal dengan menggunakan instrumen observasi diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 8**  
**Hasil Observasi Pra Siklus**

No	Nama Siswa	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi				Anak Mampu Mengkoordinasi Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala				Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Mardian Saputra												
2	Devi juliani												
3	Dewi Shinta Adrina												
4	Maulida Rizki												
5	T. Rahmat Amanda												
6	Broto Widagdo												
7	Mifta Arazy												
8	Sari Sulistiani												
9	Leni Juwita												
10	Fajrin Nur Musyamsu												
11	Bebby Novebri												
12	Shelly Armelia												
13	Aulia Khairunisa												
14	Nurfajar Handayani												
15	Suci A. Putri												

Keterangan:

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

**Tabel 9**  
**Hasil Observasi Kondisi Awal Sebelum Diadakan Tindakan**

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Jumlah Anak
		BM	MM	BSH	BSB	
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 + f4 (%)
1.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi	5	6	2	2	4
		33,3 %	40 %	13,3 %	13,3 %	26,6 %
2.	Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala	5	6	3	1	4
		33,3 %	40 %	20 %	6 %	26,6 %
3	Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan	6	7	1	2	3
		40%	46,6 %	6,6 %	13,3 %	20 %

Rumus Data Kuantitati

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

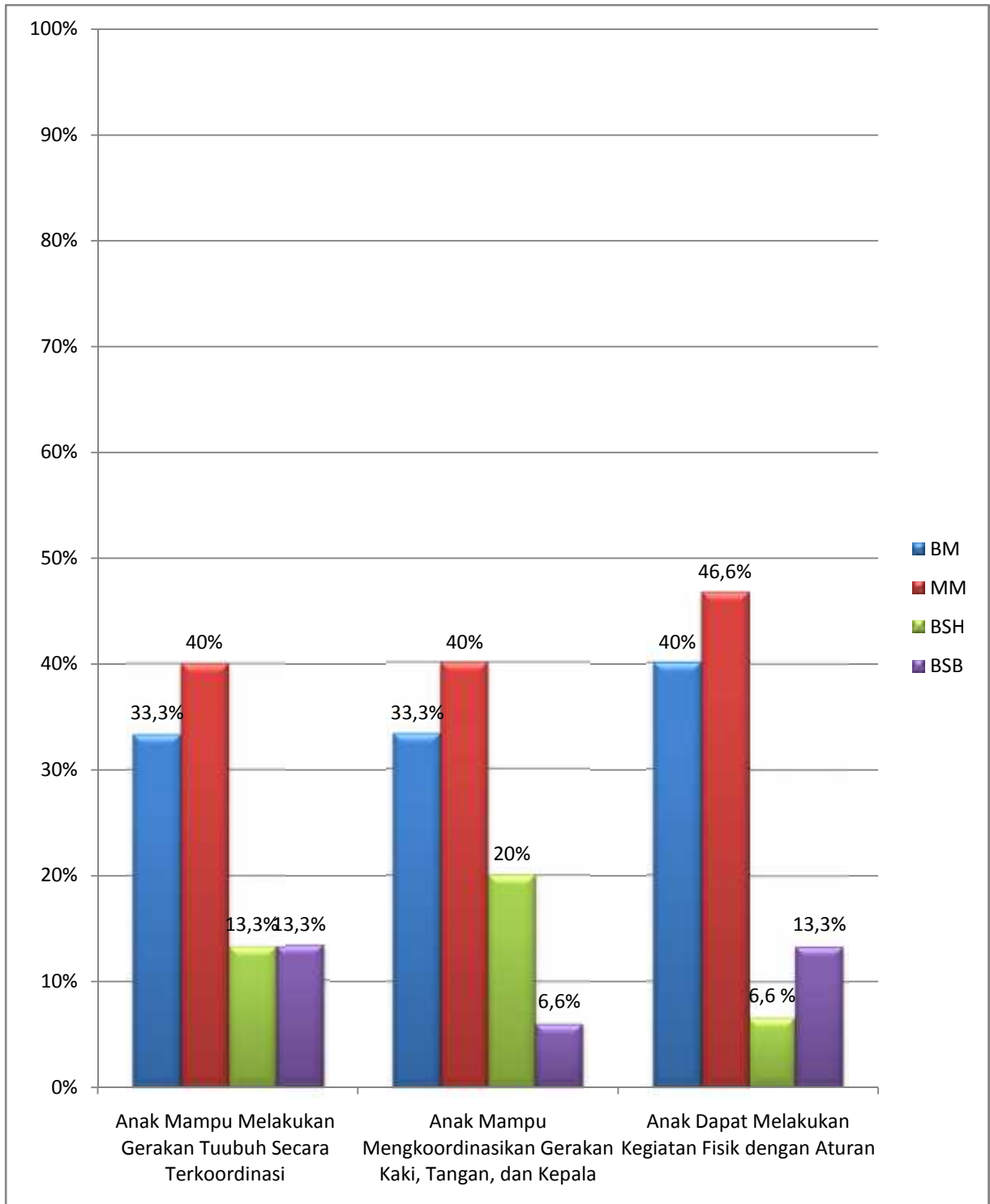
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

Grafik 1 Hasil Observasi Pra Siklus





Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan motorik kasar anak di RA As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab. Asahan diketahui bahwa :

1. Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi, ada 5 anak belum berkembang atau 33,3%, 6 anak mulai berkembang atau 40%, hanya 2 orang anak yang berkembang sesuai harapan atau 12,5 %, dan 2 anak berkembang sangat baik atau 12,5%
2. Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala, yang belum berkembang ada 5 anak atau 33,3%, mulai berkembang ada 6 anak atau 40%, berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, berkembang sangat baik ada 1 anak atau 6%
3. Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan, yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 40%, mulai berkembang 7 anak atau 46,6%, berkembang sesuai harapan 1 anak atau 6,6%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 13,3 %.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan motorik kasar anak di RA As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab. Asahan, sesuai dengan ketuntasan minimal BSH adalah :

**Tabel 10 Hasil Observasi Pra Siklus**

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi	2	2	$P = \frac{4}{1} \times 100 = 26,6\%$
		13,3 %	13,3 %	
2.	Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala	3	1	$P = \frac{4}{1} \times 100 = 26,6\%$
		20 %	6,6 %	
3	Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan	1	2	$P = \frac{3}{1} \times 100 = 20\%$
		6,6 %	13,3 %	
<b>Jumlah</b>				<b>73,2%</b>
<b>Rata-Rata Nilai</b>				<b>24,4 %</b>

Berdasarkan analisis data pra siklus tentang kondisi kemampuan anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi, ada 2 anak masih berkembang sesuai harapan atau 13,3 %, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 13,3%
2. Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, dan berkembang sangat baik ada 1 anak 6 %
3. Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan, yang berkembang sesuai harapan 1 anak atau 6,6%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 13,3%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan motorik kasar anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 24,4% . Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal. Hal inilah yang menghantarkan peneliti sebagai guru di RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan motorik kasar anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan.

## **B. Deskripsi Penelitian Siklus I**

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

### **1. Perencanaan**

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran

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

## **2. Pelaksanaan**

### **a. RKH hari ke 1/Senin 18 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan melatih otot tangan dengan memanjat

Langkah- Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Mewarnai kaligrafi Asmaul Husna “ “
- 3) Menciptakan
- 4) Bercerita tentang ayah dan ibu
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskantentang cara melatih otot tangan
- 8) Guru memberikan contoh cara melenturkan otot tangan
- 9) Guru memberikan semangat danmengamati anak saat melatih otot tangan
- 10) Melakukan kegiatan melatih otot tangan dengan memanjat
- 11) Istirahat
- 12) Menyayikan lagu “ Allah dekat “
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 14) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa untuk pulang yang di pimpin oleh salah satu anak

**b. RKH hari ke2/Selasa 19 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan berayun satu tangan pada besi bola dunia

Langkah-langkah kegiatan

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

**c. RKH hari Ke 3/Rabu 20 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan berlari sejauh 10 meter

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mengerjakan maze : pergi ke masjid

- 3) Mengarsir gambar sajadah
- 4) Menciptakan bentuk masjid dari balok
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan melakukan kegiatan berlari sejauh 10 meter
- 8) Guru memberikan contoh cara berlari yang benar
- 9) Guru menjelaskan tentang berlari dan hal-hal yang perlu diperhatikan saat berlari
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak
- 11) Melakukan kegiatan berlari sejauh 10 meter
- 12) Istirahat
- 13) Bernyanyi lagu “Cinta Allah”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 15) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak .

**d. RKH hari ke 4 / Kamis 21 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan melompat dari papan setinggi 30 cm

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mewarnai gambar perilaku terpuji
- 3) Mencari kejanggalan gambar anak
- 4) Menggambar bebas dengan bentuk dasar titik
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru memberikan contoh cara melakukan kegiatan melompat dari papan titian

- 8) Guru menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan saat melompat dari papan titian
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak
- 10) Melakukan kegiatan melompat setinggi 30 cm
- 11) Istirahat
- 12) Mengucapkan syair “tepuk ihasan”
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 14) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak

**e. RKH hari ke 5/Jumat 22 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan permainan *Wood Ball*

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Meniru melipat kertas bentuk sampul buku
- 3) Meniru pola empat kubus
- 4) Membuat tas sekolah dari kertas koran
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan *Wood Ball*
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain *Wood Ball*
- 9) Guru menjelaskan bahwa dalam bermain *Wood Ball* anak tidak boleh berperilaku antagonis
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain *Wood Ball*
- 11) Melakukan kegiatan berlajaran dipapan titian sejauh 30 cm
- 12) Istirahat
- 13) Bernyanyi lagu “mari belajar”





14	Nurfajar Handayani												
15	Suci A. Putri												

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

**Tabel 12 Hasil Observasi Siklus 1**

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BM	MM	BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi	4	3	5	3	8
		26,6 %	20 %	33,3 %	20 %	53,3%
2.	Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala	3	4	4	4	8
		20 %	26,6 %	26,6 %	26,6 %	53,3%
3	Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan	4	3	4	4	8
		26,6%	20 %	26,6 %	26,6 %	53,3 %

Rumus Data Kuantitatif

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

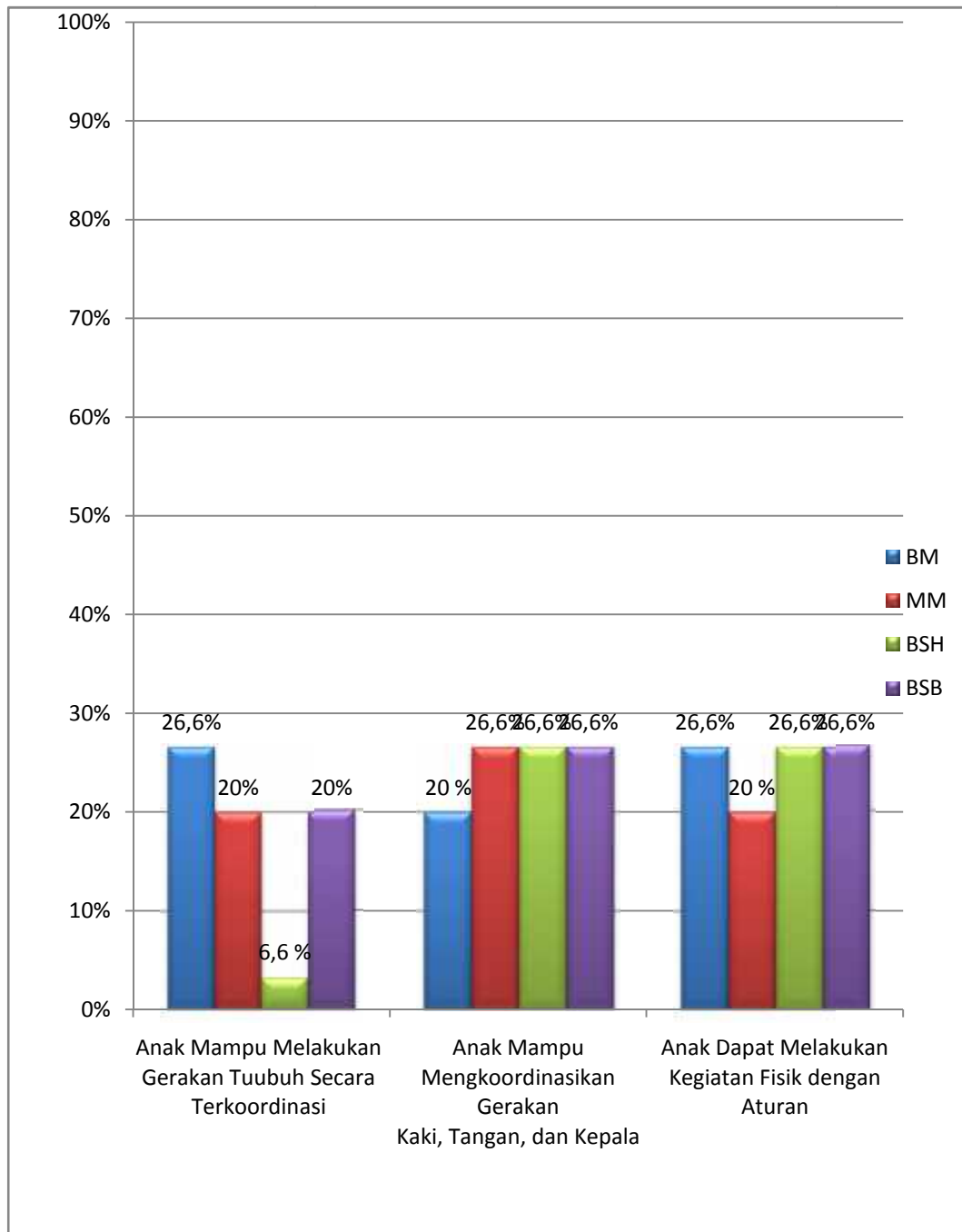
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

**Grafik 2 Hasil Observasi Siklus I**



Berdasarkan deskripsi data siklus 1 tentang kemampuan motorik kasar anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab.Asahan tersebut bahwa:

1. Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi, ada 4 anak belum berkembang atau 26,6%, 3 anak mulai berkembang atau 20 %, 5 anak yang berkembang sesuai harapan atau 33,3%, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 20%
2. Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala, yang belum berkembang ada 3 anak atau 20%, mulai berkembang ada 4 anak atau 26,6%,berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 26,6%, berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%
3. Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan, yang belum berkembang ada 4 anak atau 26,6%, mulai berkembang ada 4 anak atau 26,6%,berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau 20%, berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan motorik kasar anak di RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 13 Hasil Observasi Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi	5	3	$P = \frac{8}{1} \times 100 = 53,3$
		33,3 %	20 %	
2.	Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala	4	4	$P = \frac{8}{1} \times 100 = 53,3$
		26,6 %	26,6 %	
3	Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan	4	4	$P = \frac{8}{1} \times 100 = 53,3$
		26,6 %	26,6 %	
<b>Jumlah</b>				<b>159,9%</b>
<b>Rata-Rata Nilai</b>				<b>53,3 %</b>

Berdasarkan analisis data siklus 1 tentang kondisi kemampuan motorik kasar anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi, ada 5 anak masih berkembang sesuai harapan atau 33,3%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 20%
2. Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 26,6%, dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%

3. Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 26,6%, dan berkembang sangat baik ada 4 anak atau 26,6%

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan motorik kasar anak pada anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 51,6%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Oleh sebab itu perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal

#### **4. Refleksi**

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

##### **a. Kekuatan**

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Permainan *Wood Ball* yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama permainan *Wood Ball*

##### **b. Kelemahan**

- 1) Tujuh dari 15 anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi
- 2) Tujuh anak belum dapat mengkoordinasikan gerakan kaki, tangan dan kepala secara baik

##### **c. Tindakan perbaikan**

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

### **C. Deskripsi Penelitian Siklus 2**

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

#### **1. Perencanaan**

Perencanaan siklus Kedua ini meliputi:

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

#### **2. Pelaksanaan**

##### **a. RKH hari ke 1/Senin 25 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: Melakukan kegiatan berayun pada bola dunia selama 15 menit

Langkah- Langkah Kegiatan

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

#### **b. RKH hari ke2/Selasa 26 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan berlari sejauh 15 meter

Langkah-langkah kegiatan

1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
2. Meniru garis miring kanan dan kiri
3. Mewarnai rainbow cake
4. Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan lego

5. Guru menyiapkan media pembelajaran
6. Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
7. Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang kegiatan berlari
8. Guru memberikan contoh cara berlari yang benar
9. Guru menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan saat berlari
10. Guru memberikan semangat dan mengamati anak
11. Melakukan kegiatan berlari sejauh 15 m
12. Istirahat
13. Bernyanyi lagu “aneka warna”
14. Melakukan pencampuran warna
15. Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
16. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak

**c. RKH hari Ke 3/Rabu 27 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan melompat dengan satu kaki

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Membuat gambar meses donat dengan tehnik mozaik
- 3) Meniru garis lengkung kanan dan kiri
- 4) Membuat bendera dari kertas origami warna kuning bentuk lingkaran
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang melompat dengan satu kaki
- 8) Guru memberikan contoh cara melompat dengan satu kaki
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak
- 10) Melakukan kegiatan melompat dengan satu kaki



- 11) Istirahat
- 12) Menyebutkan apa warna kesukaanmu?
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 14) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

#### **d. RKH hari ke 4 / Kamis 28 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan berayun dengan satu tangan

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mencocok bentuk gambar buku
- 3) Menunjukkan ukuran dari yang besar sampai yang kecil dengan cara mewarnai gambar
- 4) Membuat bendera dari kertas origami warna biru bentuk segi tiga
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang kegiatan berayun dengan satu tangan
- 8) Guru memberikan contoh cara berayun dengan satu tangan
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak
- 10) Melakukan kegiatan berayun dengan satu tangan
- 11) Istirahat
- 12) Bernyanyi lagu "bum ciki bum"
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 14) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak

#### **e. RKH hari ke 5/Jumat 29 September 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan melompat di papan titian setinggi 30 cm

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Meniru garis lengkung atas dan bawah
- 3) Mengelompokkan benda (gambar bola) sesuai dengan jumlahnya (lebih banyak atau lebih sedikit)
- 4) Membuat bendera dari kertas origami
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru menjelaskan tentang kegiatan melompat di papan titian
- 8) Guru memberikan contoh cara melompat di papan titian
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain *Wood Ball*
- 10) Melakukan kegiatan melompat di papan titian sejauh 30cm
- 11) Istirahat
- 12) Menghafal surah Al-Fatihah
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 14) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

### **3. Pengamatan dan Analisis**

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

Tabel 14 Hasil Observasi Siklus 2

No	Nama Siswa	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi				Anak Mampu Mengkoordinasi Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala				Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Mardian Saputra												
2	Devi juliani												
3	Dewi Shinta Adrina												
4	Maulida Rizki												
5	T. Rahmat Amanda												
6	Broto Widagdo												
7	Mifta Arazy												
8	Sari Sulistiani												
9	Leni Juwita												
10	Fajrin Nur Musyamsu												
11	Bebby Novebri												
12	Shelly Armelia												
13	Aulia Khairunisa												
14	Nurfajar Handayani												
15	Suci A. Putri												

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 15 Hasil Observasi Siklus 2

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BM	MM	BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi	2	3	5	5	10
		13,3 %	20 %	33,3 %	33,3 %	66,6%
2.	Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala	1	2	6	6	12
		6,6 %	13,3 %	40 %	40 %	80%
3	Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan	2	2	6	5	11
		13,3%	13,3 %	40 %	33,3 %	73,3%

## Rumus Data Kuantitatif

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

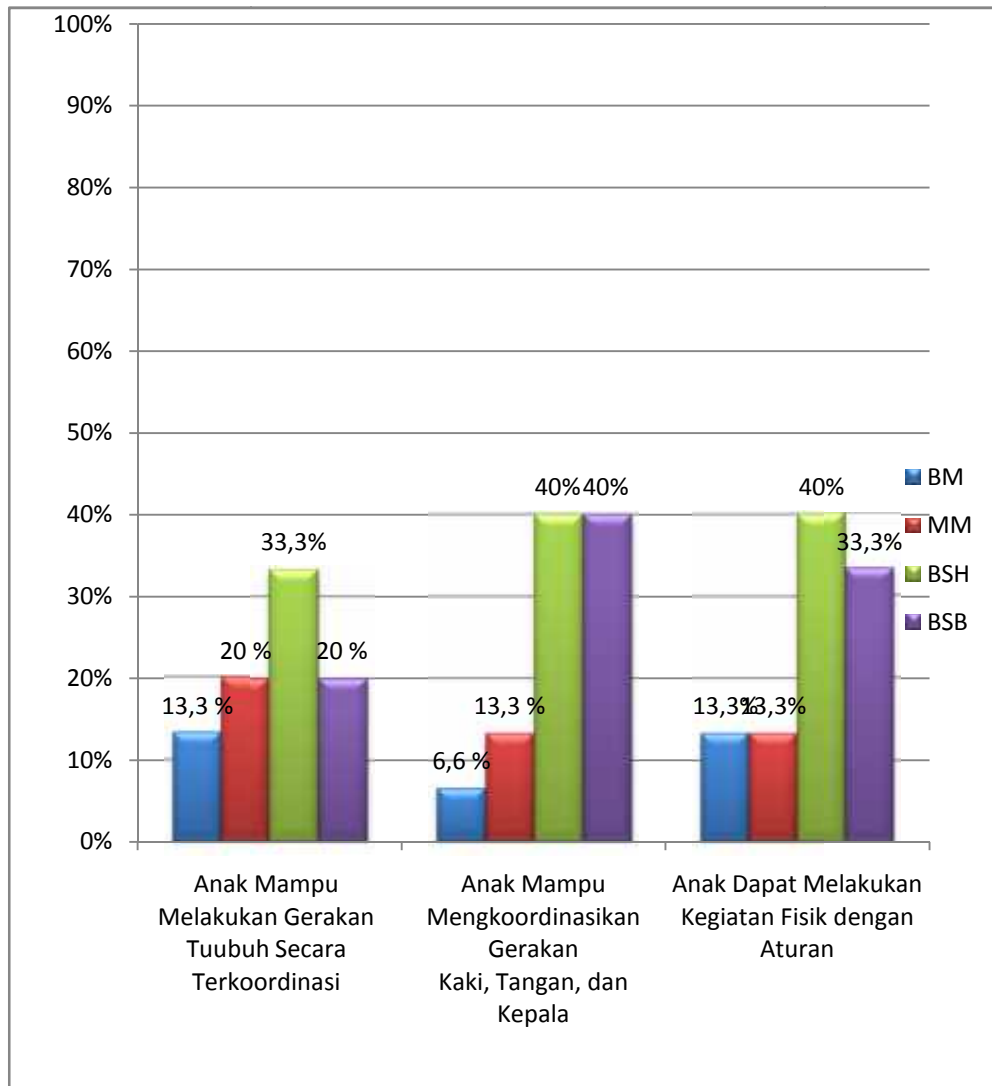
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksimal

**Grafik 3 Hasil Observasi Siklus 2**



Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan motorik kasar anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab.Asahan tersebut bahwa:

1. Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi, 2 anak belum berkembang atau 13,3%, 3 anak mulai berkembang atau 20 %, 5 anak yang berkembang sesuai harapan atau 33,3%, dan 5 anak berkembang sangat baik atau 33,3%

2. Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala, yang belum berkembang ada 1 anak atau 6,6%, mulai berkembang ada 2 anak atau 13,3%, berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%
3. Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan, yang belum berkembang ada 2 anak atau 13,3%, mulai berkembang ada 2 anak atau 13,3%, berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 33,3%

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan motorik kasar anak di RA As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab. Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

**Tabel 16 Hasil Observasi Siklus 2**

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi	5	5	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 66,6\%$
		33,3 %	33,3 %	
2.	Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala	6	6	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 80\%$
		40 %	40 %	
3	Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan	6	5	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 73,3\%$
		40 %	33,3 %	
<b>Jumlah</b>				<b>219,9%</b>
<b>Rata-Rata Nilai</b>				<b>73,3 %</b>

Berdasarkan analisis data siklus 2 tentang kondisi kemampuan motorik kasar anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi, ada 5 anak masih berkembang sesuai harapan atau 33,3%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 33,3%
2. Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala, yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 6 anak atau 40%
3. Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan, yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 33,3%

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan motorik kasar anak pada anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 73,3%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak lebih baik dari sebelumnya, akan tetapi ada 2 indikator yang belum mencapai standart keberhasilan minimal 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat melakukan penelitian untuk siklus 3 agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal

#### **4. Refleksi**

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

##### **a. Kekuatan**

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- 2) Permainan *Wood Ball* yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama permainan *Wood Ball*

### **b. Kelemahan**

- 1) Empat dari 15 anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi
- 2) Tiga anak belum dapat mengkoordinasikan gerakan kaki, tangan dan kepala secara baik

### **c. Tindakan perbaikan**

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

## **D. Deskripsi Penelitian Siklus 3**

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

### **1. Perencanaan**

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran



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

## 2. Pelaksanaan

### RKH hari ke 1/Senin 02 Oktober 2017

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan berayun dengan dua tangan

Langkah-langkah kegiatan

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

### **3. RKH hari ke2/Selasa 03 Oktober 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan berlari sejauh 10 meter

Langkah-langkah kegiatan

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

### **4. RKH hari Ke 3/Rabu 04 Oktober 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan melompat dari bola dunia setinggi 30 cm

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

- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang cara melompat dari bola dunia
- 8) Guru memberikan contoh cara melompat dari bola dunia
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak
- 10) Melakukan kegiatan melompat dari bola dunia setinggi 30cm
- 11) Istirahat
- 12) Bermain bisik-bisik
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 14) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

#### **5. RKH hari ke 4 / Kamis 05 Oktober 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan berjalan diatas papan titian

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Mengelompokkan gambar makanan berdasarkan bentuk
- 3) Meniru angka 3 (gambar saos)
- 4) Membuat persegi panjang dengan rapi
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang berjalan diatas papan titian
- 8) Guru memberikan contoh cara berjalan diatas papan titian
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak
- 10) Melakukan kegiatan berjalan diatas papan titian
- 11) Istirahat

- 12) Bernyayi lagu “macam-macam rasa”
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 14) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

#### **6. RKH hari ke 5/Jumat 06 Oktober 2017**

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

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan bermain *wood ball*

Langkah-langkah kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- 2) Membuat gambar kelinci dengan teknik kolase dari kapas
- 3) Meniru lipatan kertas bentuk buah
- 4) Meronce dengan pipet
- 5) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 6) Guru bercakap-cakap sesuai dengan tema
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan tentang permainan *Wood Ball*
- 8) Guru memberikan contoh cara bermain *Wood Ball*
- 9) Guru menjelaskan bahwa dalam bermain *Wood Ball* anak akan mendapatkan gerakan-gerakan tubuh yang terkoordinasi
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain *Wood Ball*
- 11) Mengajak anak bercerita tentang permainan *Wood Ball*
- 12) Istirahat
- 13) Bernyayi lagu “panca inderaku”
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak berdoa akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

### 3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran permainan *Wood Ball* berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus 3 adalah :

**Tabel 17**  
**Hasil Observasi Siklus 3**

No	Nama Siswa	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi				Anak Mampu Mengkoordinasi Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala				Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan			
		BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB
1	Mardian Saputra												
2	Devi juliani												
3	Dewi Shinta Adrina												
4	Maulida Rizki												
5	T. Rahmat Amanda												
6	Broto Widagdo												
7	Mifta Arazy												
8	Sari Sulistiani												
9	Leni Juwita												
10	Fajrin Nur Musyamsu												
11	Bebby Novebri												
12	Shelly Armelia												
13	Aulia Khairunisa												
14	Nurfajar Handayani												
15	Suci A. Putri												

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

**Tabel 18 Hasil Observasi Siklus 3**

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BM	MM	BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi	1	3	7	5	12
		6,6 %	20 %	46,6 %	33,3 %	80%
2.	Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala	1	1	5	8	13
		6,6 %	6,6 %	33,3 %	53,3 %	86,6%
3	Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan	1	1	6	7	13
		6,6%	6,6 %	40 %	46,6 %	86,6 %

Rumus Data Kuantitatif

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

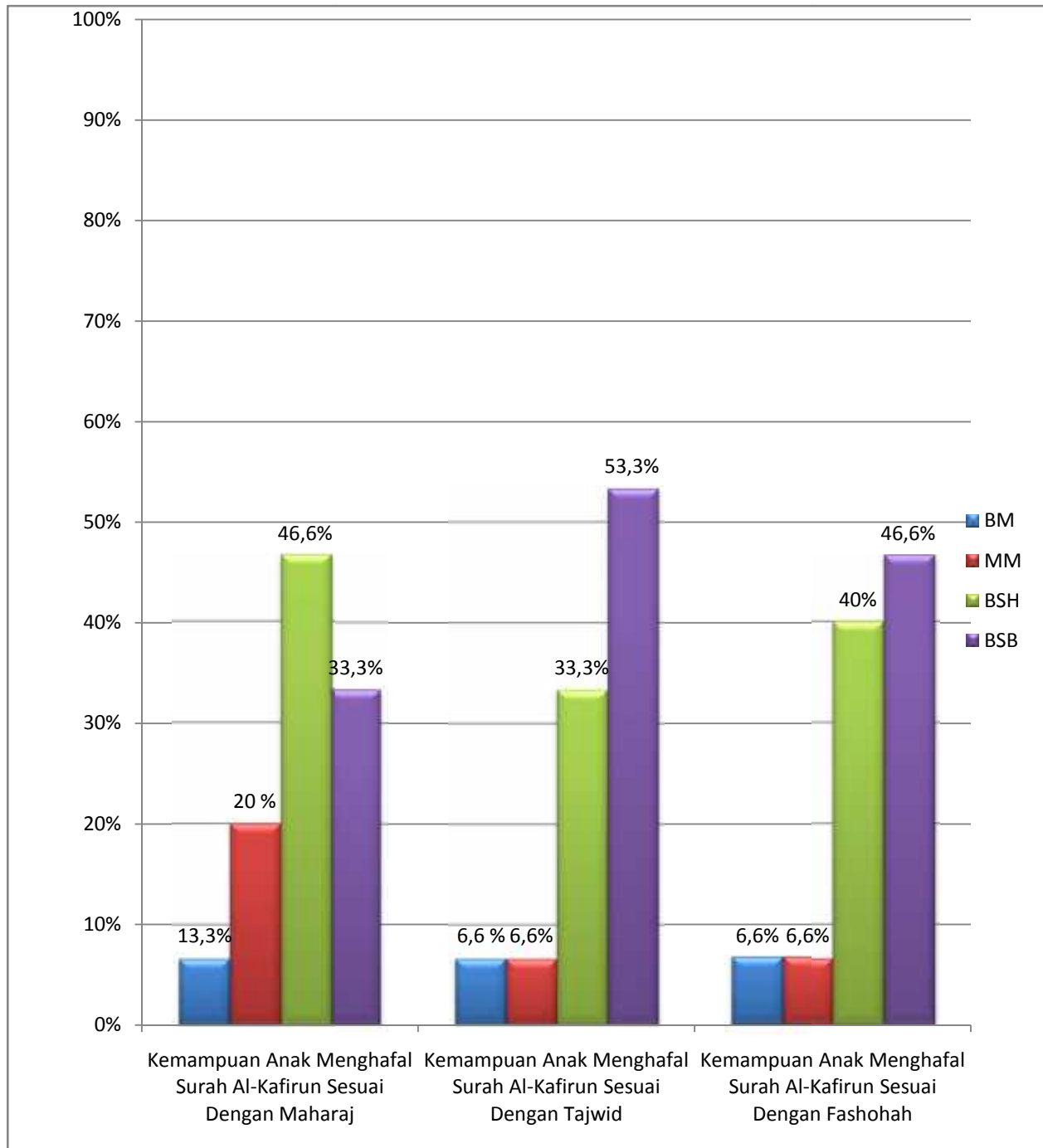
Keterangan :

P : Persentase Nilai

F : Jumlah Skor yang diperoleh Anak

N : Skor Maksima

Grafik 4 Hasil Observasi Siklus 3



Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan motorik kasar anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab.Asahan tersebut bahwa:

1. Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi, ada 1 anak belum berkembang atau 6,6%, 3 anak mulai berkembang atau 20 %, 7 anak yang berkembang sesuai harapan atau 46,6%, dan 5 anak berkembang sangat baik atau 33,3%
2. Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala, yang belum berkembang ada 1 anak atau 6,6%, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,6%,berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 33,3%, berkembang sangat baik ada 8 anak atau 53,3%
3. Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan, yang belum berkembang ada 1 anak atau 6,6%, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,6%,berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, berkembang sangat baik ada 7 anak atau 46,6%

Berdasarkan observasi siklus 3, kemampuan motorik kasar anak diRA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:



**Tabel 19 Hasil Observasi Siklus 3**

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Anak		Persentase (%)
		BSH	BSB	
1.	Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi	7	5	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 80\%$
		46,6 %	33,3 %	
2.	Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala	5	8	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 86,6\%$
		33,3 %	53,3 %	
3	Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan	6	7	$P = \frac{1}{1} \times 100 = 86,6\%$
		40 %	46,6 %	
<b>Jumlah</b>				<b>253,2%</b>
<b>Rata-Rata Nilai</b>				<b>84,4 %</b>

Berdasarkan analisis data siklus 3 tentang kondisi kemampuan motorik kasar anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak Mampu Melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi, ada 7 anak masih berkembang sesuai harapan atau 46,6%, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 33,3%
2. Anak Mampu Mengkoordinasikan Gerakan Kaki, Tangan, dan Kepala, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 33,3%, dan berkembang sangat baik ada 8 anak atau 53,3%
3. Anak Dapat Melakukan Kegiatan Fisik dengan Aturan, yang berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 40%, dan berkembang sangat baik ada 7 anak atau 46,6%

Berdasarkan observasi siklus 3, kemampuan motorik kasar anak pada anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 84,4%. Hal ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak lebih baik dari sebelumnya dan telah mencapai standart keberhasilan minimal 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat serta guru sepakat bahwa penelitian telah berhasil dilaksanakan, sehingga tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

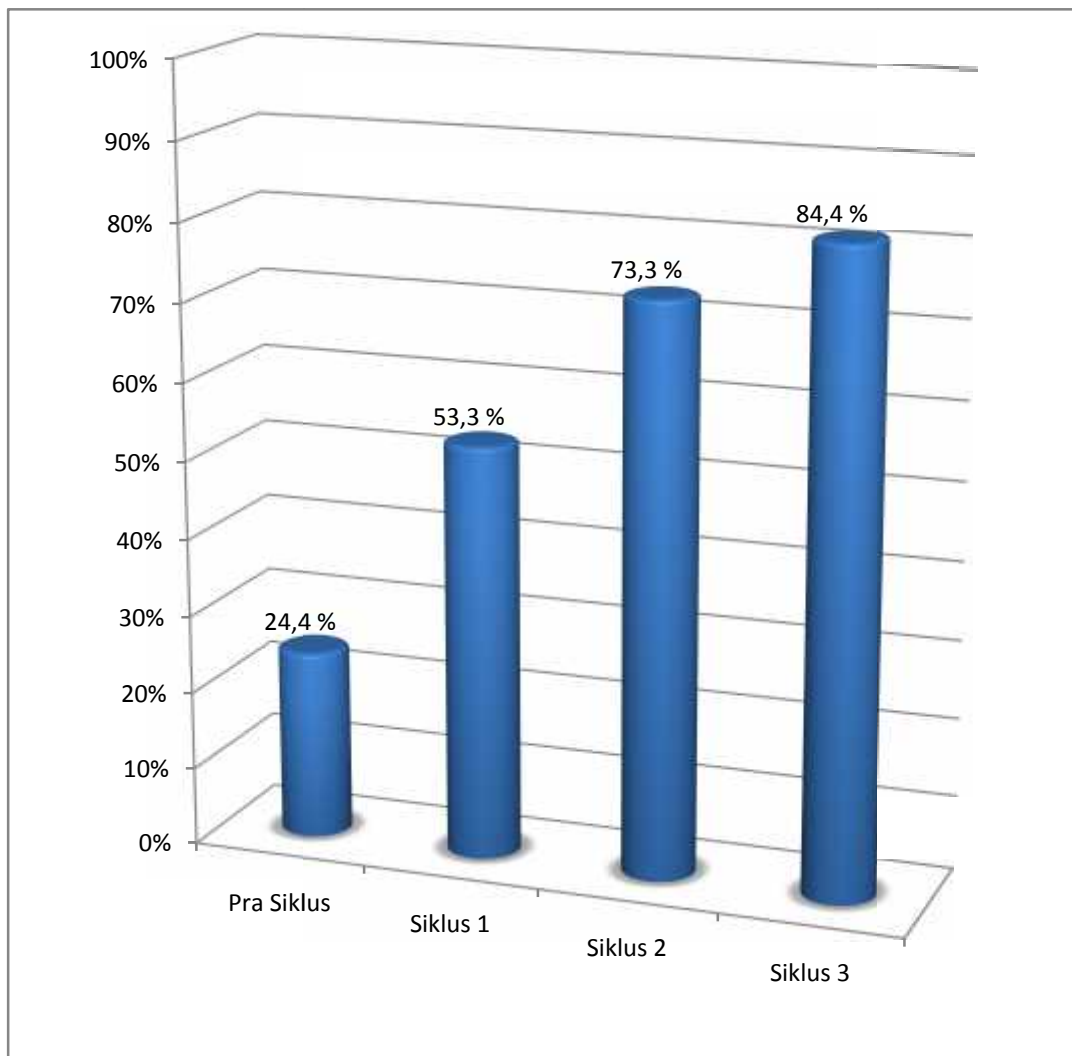
#### **4. Refleksi**

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

- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan
- b. Permainan *Wood Ball* yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak
- c. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama permainan *Wood Ball*

#### **E. Pembahasan Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus sebesar 24,4%, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 53,3%, pada siklus kedua terjadi peningkatan dengan rata-rata 73,3%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 84,4% Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah

**Grafik 5 Hasil Observasi Rata-rata Keseluruhan**

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Wood Ball* di RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan 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 24,4% selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 53,3%, pada siklus 2 terjadi peningkatan dengan rata-rata 73,3%, selanjutnya pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 84,4%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui permainan *Wood Ball* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

#### **B. Saran**

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

##### **1. Bagi guru**

- a. Guru perlu melakukan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam bentuk permainan sehingga anak tidak bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA As-Salimi Sumber Harapan Kec.Tinggi Raja Kab. Asahan

**2. Bagi Lembaga**

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

**3. Bagi peneliti selanjutnya**

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana. *Media dan Pembelajaran*, Palembang : Universitas Sriwijaya. 2011
- Bachrudin & Chaedar. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : PT. Rineka Cipta. 2008.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*,. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2007
- Fitts dan Potsner dalam Sumantri. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional. 2005
- Hartati. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. 2005
- Kementerian Pendidikan Nasional. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. 2010
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rajawali Press. 2011
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas. 2008
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Strandar Tingkat Pencapaian Motorik Kasar Anak
- Pusat bahasa Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka. 2003
- Rahardjo. *Aplikasi Teori Bermain*, Jakarta : Universitas Terbuka. 2007
- Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Remaja Rosadakarya. 2006
- Romy, Andri, Oki. *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*, Jakarta Indocam Prima. 2007
- Rumuni dan Sundari. *Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta Rineka Cipta. 2004
- Saryono. *Permainan Kreatif*, Jakarta : PM Pustaka. 2010
- Semiawan. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*, Jakarta : Depdikbud. 2005

- Soetrisno. *Mari Bermain WoodBall*. Semarang : Indonesia Woodball Association. 2011
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta. 2006.
- Sumantri. *Model Pengembangan keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005
- Sumantri. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas. 2005
- Sujiono, Bambang *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta : Universitas Terbuka. 2008
- Suyanto. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. 2005
- Tedjasaputra. *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk PAUD*, Jakarta : Grasindo. 2001

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM)

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Mewarnai kaligrafi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menciptakan bentuk gambar anak perempuan dan anak laki-laki dari kepingan geometri</li> <li>2. Menciptakan bentuk dari plastisin</li> <li>3. Melakukan permainan <i>Wood Ball</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu "Allah dekat"</li> <li>2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>
II	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Mewarnai gambar anak soleh yang sedang mengucapkan salam</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melukis gambar masjid dengan teknik magic</li> <li>➤ Membuat gambar wajah diatas piring kertas</li> <li>➤ Belajar bekerja sama melakukan permainan <i>Wood Ball</i></li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernyanyi lagu "Anak Muslim"</li> <li>2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>
III	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Mengerjakan Maze:pergi ke masjid</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengarsir gambar sajadah</li> <li>2. Menciptakan bentuk masjid dari balok</li> <li>3. Belajar bermain <i>Wood Ball</i> dengan ramah tamah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernyanyi lagu "Cinta Allah"</li> <li>2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>
IV	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari kejanggalan gambar anak (Kog)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan syair "Tepuk Ihsan"</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Mewarnai gambar perilaku terpuji</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menggambar bebas bebas dengan bentuk dasar titik (MH)</li> <li>3. Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> tanpa saling mengejek</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Gerakan lagu tante cerewet</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>
V	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam Menceritakan</li> <li>3. Meniru melipat kertas bentuk sampul buku</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meniru pola empat kubus (Kog)</li> <li>2. Membuat tas sekolah dari kertas Koran (MH)</li> <li>3. Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> dengan tidak berprilaku antagonis</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernyanyi lagu "mari belajar"</li> <li>2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>

**Asahan, 18 September 2017**

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM)

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

	tekhnik mozaik		3. Do'a pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Mencocok bentuk gambar buku</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan ukuran dari yang besar sampai yang kecil dengan cara mewarnai gambar (kog)</li> <li>2. Membuat bendera dari kertas origami warna biru bentuk segi tiga (MH)</li> <li>3. Melakukan permainan <i>wood ball</i> untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kepala</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernyanyi lagu "bum ciki bum"</li> <li>2. Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>
V	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Meniru garis lengkung atas dan bawah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengelompokkan benda (gambar bola) sesuai dengan jumlahnya (lebih banyak atau lebih sedikit)</li> <li>2. Membuat bendera dari kertas origami</li> <li>3. Melakukan permainan <i>wood ball</i> untuk meningkatkan koordinasi kaki, tangan dan kepala</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mentaati peraturan permainan</li> <li>2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>

**Asahan, 25 September 2017**

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM)

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Mewarnai gambar film kartun</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar kacamata dari bentuk dasar lingkaran</li> <li>2. Membuat lingkaran dengan rapi</li> <li>3. Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> untuk meningkatkan rasa saling tolong menolong anak</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernyanyi lagu "dua mata saya"</li> <li>2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>
II	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Membuat gambar bunga harum dengan teknik mozaik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>15) Meniru angka 1 (gambar botol parfum)</li> <li>16) Membuat segi tiga dengan rapi</li> <li>17) Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> secara sportif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyikan lagu "kuping hidung"</li> <li>2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>
III	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Menyebutkan fungsi ruangan ruangan disekitar sekolah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghubungkan garis titik-titik menjadi gambar radio</li> <li>2. Membuat bujur sangkar dengan rapi</li> <li>3. Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> dengan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kalimat Toyyibah Allahu Akbar</li> <li>2. Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>

		tidak berkelahi	
IV	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Mengelompokkan gambar makanan berdasarkan bentuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meniru angka 3 (gambar saos)</li> <li>2. Membuat persegi panjang dengan rapi</li> <li>3. Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> dengan menerima kekalahan ataupun kemenangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernyayi lagu "macam-macam rasa"</li> <li>2. Menghitung dan menjumlahkan peralatan sekolah</li> <li>3. Do'a pulang dan salam</li> </ol>
V	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbaris</li> <li>2. Berdo'a dan Salam</li> <li>3. Membuat gambar kelinci dengan teknik kolase dari kapas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meniru lipatan kertas bentuk buah (MH)</li> <li>2. Meronce dengan pipet (MH)</li> <li>3. Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> dengan gerakan tubuh yang terkoordinasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>16) Bernyayi lagu "panca inderaku"</li> <li>17) Diskusi tentang pembelajaran baru dilakukan hari ini</li> <li>18) Do'a pulang dan salam</li> </ol>

**Asahan, 02 Oktober 2017**

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/I  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Senin, 18 September 2017

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



## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/I  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Selasa, 19 September 2017

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



Menyebutkan 6 aspek rukun iman	<p>melakukan permainan <i>Wood Ball</i></p> <p><b>Istirahat 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul>	Bola	Observasi		Cinta Damai	Kreatif
	<p><b>Kegiatan Penutup 30 Menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bernyanyi lagu “Anak Muslim”</li> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan	Observasi Observasi			
		Tamborin	Observasi		Cinta damai	Kerjasama

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/I  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Rabu, 20 September 2017

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

Wood Ball	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Belajar bermain <i>Wood Ball</i> dengan ramah tamah</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Istirahat 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Penutup 30 Menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bernyanyi lagu “Cinta Allah”</li> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> </ul>	Bola  Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan	Observasi   Observasi Observasi Observasi		Kreatif     Cinta damai	Kerjasama     Kerjasama
Menyebutkan 5 aspek rukun islam	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	Tamborin				

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/I  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Kamis, 21 September 2017

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

<p>Memahami konsep permainan Wood Ball</p> <p>Bermain peran tentang anak berbudi</p>	<p><i>Wood Ball</i> tanpa saling mengejek</p> <p><b>Istirahat 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup 30 Menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengucapkan syair “Tepuk Ihsan”</li> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	<p>Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Kreatif</p> <p>Cinta damai</p>	<p>Kerjasama</p> <p>Kerjasama</p>
--	--	--	---	--	-----------------------------------	-----------------------------------

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/I  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Jum'at, 22 September 2017

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



## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/II  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Senin, 25 September 2017

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





## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/II  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Selasa, 26 September 2017

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

<p>Tanya jawab tentang kegiatan bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan</li> </ul> <p><b>Istirahat 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul>	<p>Bola</p> <p>Air, kain lap</p> <p>Anak dan guru</p> <p>Bekal Lapangan dan alat permainan</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Tanggung jawab</p>	<p>Disiplin</p>
<p>Bermain peran</p>	<p><b>Kegiatan Penutup 30 Menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan pencampuran warna</li> </ul>		<p>Observasi</p>		<p>Tanggung jawab</p>	
<p>Tanya jawab tentang warna kesukaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bernyanyi lagu “aneka warna”</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	<p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p>			<p>Disiplin</p>

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/II  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Rabu, 27 September 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	<b>Kegiatan Awal ± 30 menit</b> ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Terbiasa mengambil makanan secukupnya (ASK)	➤ Membuat gambar meses donat dengan tehnik mozaik	Gambar meses donat	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
Menirukan garis	<b>Kegiatan Inti ± 90 menit</b> ➤ Meniru garis lengkung kanan dan kiri	LKA	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
Demonstrasi membuat bendera	➤ Membuat bendera dari kertas origami warna kuning bentuk lingkaran	Kertas origami	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin

<p>Demonstrasi dan praktek bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki</li> </ul> <p><b>Istirahat 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup 30 Menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyebutkan apa makanan kesukaanmu?</li> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	<p>Bola</p> <p>Air, kain lap</p> <p>Anak dan guru</p> <p>Bekal Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Tanggung jawab</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>Disiplin</p> <p>Disiplin</p>
<p>Menceritakan makanan kesukaan</p>						

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/II  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Kamis, 28 September 2017

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

Tanya jawab tentang bermain	<p>kertas origami warna biru bentuk segi tiga (MH)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan permainan <i>wood ball</i> untuk meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kepala</li> </ul> <p><b>Istirahat 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul>	origami  Bola  Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan	Kerja  Observasi  Observasi  Observasi		jawab  Tanggung jawab  Tanggung jawab	Disiplin
Bercerita pengalaman melakukan kegiatan kesukaanmu (Bhs)	<p><b>Kegiatan Penutup 30 Menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bernyanyi lagu “bum ciki bum”</li> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	Tamborin	Observasi  Observasi			Disiplin

Mengetahui Kepala RA As-Salimi

Peneliti

Martuti, S.Ag

Siti Maryam

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/II  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Jum at, 29 September 2017

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



<p>Menggunting bendera</p> <p>Tanya jawab tentang kegiatan bermain</p> <p>Memberi tahu permainan kesukaannya (Bhs)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat bendera dari kertas origami</li> <li>➤ Melakukan permainan <i>wood ball</i> untuk meningkatkan koordinasi kaki, tangan dan kepala</li> </ul> <p><b>Istirahat 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup 30 Menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mentaati peraturan permainan</li> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	<p>Gunting Kertas origami Bola</p> <p>Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>jawab</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>Disiplin</p> <p>Disiplin</p>
--	---	---	--	--	--	---------------------------------

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/III  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Senin, 02 Oktober 2017

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



## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/III  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Selasa, 03 Oktober 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Menyebutkan ciptaan Allah yang beragam aroma (PAI)	➤ Membuat gambar bunga harum dengan teknik mozaik (MH)		Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
Menulis angka	Kegiatan Inti ± 90 menit 18) Meniru angka 1 (gambar botol parfum)	LKA	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
Menggunting pola segitiga	19) Membuat segi tiga dengan rapi	Gunting	Unjuk		Tanggung	Disiplin

<p>Tanya jawab tentang kegiatan bermain Wood Ball</p> <p>Meniru kata bau, harum, wangi, amis</p>	<p>20) Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> secara sportif</p> <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul> <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <p>21) Menyanyikan lagu “kuping hidung”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	<p>Bola</p> <p>Air, kain lap</p> <p>Anak dan guru</p> <p>Bekal Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>jawab</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>Disiplin</p> <p>Disiplin</p>
--	--	--	--	--	--	---------------------------------

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/III  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Rabu, 04 Oktober 2017

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

<p>Tanya jawab tentang bermain Wood Ball</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> dengan tidak berkelahi</li> </ul> <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul> <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bermain bisik-bisik</li> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	<p>Bola</p> <p>Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Bersahabat</p> <p>Bersahabat</p>	<p>Komitmen</p> <p>Komitmen</p>
<p>Mengetahui akibat jika gendang telinga kita pecah (Kog)</p>		<p>Tamborin</p>				

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/III  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Kamis, 05 Oktober 2017

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



<p>“Alhamdulillahirrabbi’ alamin: (PAI)</p> <p>Bermain permainan Wood Ball</p> <p>Bermain merangkak mencari benda sesuai rasa (gula, garam, kopo, asam jeruk, sambal, saos) (MK)</p>	<p>dengan rapi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> dengan menerima kekalahan ataupun kemenangan</li> </ul> <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul> <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bernyayi lagu “macam-macam rasa”</li> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	<p>penggaris</p> <p>Bola</p> <p>Air, kain lap</p> <p>Anak dan guru</p> <p>Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Bersahabat</p> <p>Bersahabat</p>	<p>Komitmen</p> <p>Komitmen</p>
--	--	--	---	--	-------------------------------------	---------------------------------

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Nama RA : As-Salimi Sumber Harapan Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan  
 Kelompok : A  
 Semester/Minggu : Ganjil/III  
 Tema : Diri sendiri  
 Hari/Tanggal : Jum at, 06 Oktober 2017

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHA
Mengikuti Aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris	Bel Sekolah	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)	➤ Berdoa dan salam	Tamborin	Observasi		Religius	Religius
Terbiasa rapi dalam bertindak dan bekerja (ASK)	➤ Membuat gambar kelinci dengan teknik kolase dari kapas (MH)		Observasi		Bersahabat	Komitmen
Membedakan bentuk permukaan benda (kog)	Kegiatan Inti ± 90 menit 19) Meniru lipatan kertas bentuk buah (MH)	Kertas	Observasi		Bersahabat	Komitmen
Mengkreasikan bentuk	20) Meronce dengan pipet	Pipet				

<p>Demonstrasi dan praktek langsung bermain Wood Ball</p> <p>Merayap dan Menyebutkan benda yang diperolehnya (kaps, kayu, spon, kertas pasir dsb)</p>	<p>(MH)</p> <p>21) Melakukan permainan <i>Wood Ball</i> dengan gerakan tubuh yang terkoordinasi</p> <p>Istirahat 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan</li> <li>➤ Berdoa</li> <li>➤ Makan dan minum</li> </ul> <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <p>22) Bernyayi lagu “panca inderaku”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok</li> <li>➤ Doa pulang dan salam</li> </ul>	<p>Bola</p> <p>Air, kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Bersahabat</p> <p>Bersahabat</p> <p>Bersahabat</p>	<p>Komitmen</p> <p>Komitmen</p> <p>Komitmen</p>
---	---	--	--	--	---	---

**Mengetahui Kepala RA As-Salimi**

**Peneliti**

**Martuti, S.Ag**

**Siti Maryam**

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

**NAMA MAHASISWA** : SITI MARYAM  
**NPM** : 1601240052P  
**Tempat / Mengajar** : RA As-Salimi  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

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

**A. RKH/RK Perbaikan**

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

1.1. Merumuskan indicator perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

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

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

## 2. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai dengan kegiatan perbaikan

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

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

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4
---

## B. SKENARIO PERBAIKAN

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

3.1. Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4

### 3.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

1	2	3	4

### 3.3. Menulis langkah-langkah perbaikan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = A

4
---

## 4. Merancang pengelolaan kelas Perbaikan kegiatan pengembangan

### 4.1. Menentukan penataan ruang kelas

1	2	3	4

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

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4
---

## 5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

### 5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

5.2. Menentukan cara penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

## 6. Tampilan dokumen rencana Perbaikan pembelajaran

6.1. Keindahan, kebersihan dan kerapian

1	2	3	4

6.2. Penggunaan bahasa tulis

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

**Nilai APKF = R**

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

**Penilai**

**( Ina Emina Nengsih, S.Pd )**



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

**NAMA MAHASISWA : SITI MARYAM**

**NPM : 1601240052P**

**Tempat / Mengajar : RA As-Salimi**

**Kelompok : B**

**PETUNJUK**

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

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

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan

1	2	3	4

1.2. Melaksanakan tugas dan rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

4
---

## 2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

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

1	2	3	4

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

1	2	3	4

2.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis

1	2	3	4

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

1	2	3	4

2.6.Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien

1	2	3	4

2.7.Melakukan penutup kegiatan Sesuai dengan perbaikan Kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4
---

### 3. Mengelola interaksi kelas

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

1	2	3	4

3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

1	2	3	4

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

1	2	3	4

3.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak

1	2	3	4

3.5. Menetapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = B

4
---

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

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

1	2	3	4

4.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

1	2	3	4

4.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

1	2	3	4

4.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangan

1	2	3	4

4.5. Membantu anak percaya diri

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4
---

## 5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

### 5.1. Menggunakan pendekatan tematik

1	2	3	4

### 5.2. Berorientasi pada kebutuhan anak

1	2	3	4

### 5.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

1	2	3	4

### 5.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif

1	2	3	4

### 5.5.Mengembangkan kecakapan hidup

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4
---

## 6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

### 6.1.Melaksanakan penilaian selama proses-proses kegiatan pengembangan

1	2	3	4

### 6.2.Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai dengan perbaikan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

## 7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan pengembangan

### 7.1.Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

### 7.2. Penggunaan bahasa Indonesia lisan

1	2	3	4

### 7.3. Peka terhadap ketidaksesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak

1	2	3	4

### 7.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

**Nilai APKF = R**

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

$$= 4$$

**Penilai**

**(Herlina)**



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

**NAMA MAHASISWA** : **SITI MARYAM**  
**NPM** : **1601240052P**  
**Tempat / Mengajar** : **RA As-Salimi**  
**Kelompok** : **B**

**A. Refleksi kegiatan pembelajaran**

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

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

#### B. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

3. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

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

5. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

6. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

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

8. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

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

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

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

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

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

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

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

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

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

**NAMA MAHASISWA** : SITI MARYAM  
**NPM** : 1601240052P  
**Tempat / Mengajar** : RA As-Salimi  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

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

**C. RKH/RK Perbaikan**

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

6.3. Merumuskan indicator perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

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

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

## 7. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai dengan kegiatan perbaikan

7.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

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

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4
---

## D. SKENARIO PERBAIKAN

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

8.1. Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4

## 8.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

1	2	3	4

## 8.3. Menulis langkah-langkah perbaikan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = A

4

**9. Merancang pengelolaan kelas Perbaikan kegiatan pengembangan**

## 9.1. Menentukan penataan ruang kelas

1	2	3	4

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

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4

**10. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan**

## 10.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

10.2. Menentukan cara penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

## 11. Tampilan dokumen rencana Perbaikan pembelajaran

11.1. Keindahan, kebersihan dan kerapian

1	2	3	4

11.2. Penggunaan bahasa tulis

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---



**Nilai APKF = R**

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

**Penilai**

**( Ina Emina Nengsih, S.Pd )**

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

**NAMA MAHASISWA** : SITI MARYAM

**NPM** : 1601240052P

**Tempat / Mengajar** : RA As-Salimi

**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

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

**8. Menata ruang dan sumber belajar Serta melaksanakan tugas rutin**

8.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan

1	2	3	4

8.2. Melaksanakan tugas dan rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

4
---

## 9. Melaksanakan perbaikan kegiatan

9.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

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

1	2	3	4

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

1	2	3	4

9.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis

1	2	3	4

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

1	2	3	4

9.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien

1	2	3	4

9.7. Melakukan penutup kegiatan Sesuai dengan perbaikan Kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4
---

## 10. Mengelola interaksi kelas

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

1	2	3	4

10.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

1	2	3	4

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

1	2	3	4

10.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak

1	2	3	4

10.5. Menetapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = B

4
---

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

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

1	2	3	4

11.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

1	2	3	4

11.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

1	2	3	4

11.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangan

1	2	3	4

11.5. Membantu anak percaya diri

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4
---

## 12. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

### 12.1. Menggunakan pendekatan tematik

1	2	3	4

### 12.2. Berorientasi pada kebutuhan anak

1	2	3	4

### 12.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

1	2	3	4

### 12.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif

1	2	3	4

12.5. Mengembangkan kecakapan hidup

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4
---

### 13. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

13.1. Melaksanakan penilaian selama proses-proses kegiatan pengembangan

1	2	3	4

13.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai dengan perbaikan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

### 14. Kesan umum pelaksanaan perbaikan pengembangan

14.1. Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan



1	2	3	4

14.2. Penggunaan bahasa indonesia lisan

1	2	3	4

14.3. Peka terhadap ketidaksesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak

1	2	3	4

14.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

**Nilai APKF = R**

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

$$= 4$$

**Penilai**

**( Herlina)**

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

**NAMA MAHASISWA** : **SITI MARYAM**  
**NPM** : **1601240052P**  
**Tempat / Mengajar** : **RA As-Salimi**  
**Kelompok** : **B**

C. Refleksi kegiatan pembelajaran

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

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

#### D. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

19. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

20. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

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

21. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

22. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

23. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

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

24. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

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

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

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

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

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

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

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

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

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

**NAMA MAHASISWA** : SITI MARYAM  
**NPM** : 1601240052P  
**Tempat / Mengajar** : RA As-Salimi  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

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

**E. RKH/RK Perbaikan**

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

11.3. Merumuskan indicator perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

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

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

## 12. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai dengan kegiatan perbaikan

12.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan perkembangan

1	2	3	4

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

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4
---

## F. SKENARIO PERBAIKAN

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

13.1. Menentukan tujuan perbaikan

1	2	3	4

## 13.2. Menentukan hal-hal yang harus Diperbaiki

1	2	3	4

## 13.3. Menulis langkah-langkah perbaikan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = A

4

**14. Merancang pengelolaan kelas Perbaikan kegiatan pengembangan**

## 14.1. Menentukan penataan ruang kelas

1	2	3	4

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

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4

**15. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan**



15.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

15.2. Menentukan cara penilaian Perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

## 16. Tampilan dokumen rencana Perbaikan pembelajaran

16.1. Keindahan, kebersihan dan kerapian

1	2	3	4

16.2. Penggunaan bahasa tulis

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

**Nilai APKF = R**

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

**Penilai**

**( Ina Emina Nengsih, S.Pd )**

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

**NAMA MAHASISWA** : SITI MARYAM  
**NPM** : 1601240052P  
**Tempat / Mengajar** : RA As-Salimi  
**Kelompok** : B

**PETUNJUK**

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

**15. Menata ruang dan sumber belajar Serta melaksanakan tugas rutin**

15.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan

1	2	3	4

15.2. Melaksanakan tugas dan rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan

1	2	3	4

Rata-rata butir 1 = A

4
---

## 16. Melaksanakan perbaikan kegiatan

16.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

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

1	2	3	4

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

1	2	3	4

16.4. Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis

1	2	3	4

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

1	2	3	4

16.6. Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien

1	2	3	4

16.7. Melakukan penutup kegiatan Sesuai dengan perbaikan Kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 2 = B

4
---

## 17. Mengelola interaksi kelas

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

1	2	3	4

17.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

1	2	3	4

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

1	2	3	4

17.4. Memicu dan memelihara keterlibatan anak

1	2	3	4

17.5. Menetapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 3 = B

4
---

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

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

1	2	3	4

18.2. Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

1	2	3	4

18.3. Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

1	2	3	4

18.4. Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangan

1	2	3	4

18.5. Membantu anak percaya diri

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4
---

### 19. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan

#### 19.1. Menggunakan pendekatan tematik

1	2	3	4

#### 19.2. Berorientasi pada kebutuhan anak

1	2	3	4

#### 19.3. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

1	2	3	4

#### 19.4. Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif



1	2	3	4

#### 19.5. Mengembangkan kecakapan hidup

1	2	3	4

Rata-rata butir 4 = A

4
---

### 20. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

#### 20.1. Melaksanakan penilaian selama proses-proses kegiatan pengembangan

1	2	3	4

#### 20.2. Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai dengan perbaikan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

### 21. Kesan umum pelaksanaan perbaikan pengembangan

#### 21.1. Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

21.2. Penggunaan bahasa indonesia lisan

1	2	3	4

21.3. Peka terhadap ketidaksesuaian prilaku dan kesalahan berbahasa anak

1	2	3	4

21.4. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

1	2	3	4

Rata-rata butir 5 = A

4
---

**Nilai APKF = R**

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

$$= 4$$

**Penilai**

**( Herlina)**

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

**NAMA MAHASISWA** : **SITI MARYAM**  
**NPM** : **1601240052P**  
**Tempat / Mengajar** : **RA As-Salimi**  
**Kelompok** : **B**

E. Refleksi kegiatan pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

RKH merupakan susunan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

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

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

Hal ini terjadi karena:

Kegiatan yang saya lakukan sangat disukai anak

13. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator

- Ya, media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

Hal ini terjadi karena:

Media pembelajaran harus sesuai dengan indikator

14. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang digunakan?

- Reaksi anak sangat menyukai terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

F. Refleksi Proses Kegiatan pembelajaran

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

35. Apa penyebab kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

- Karena saya kurang menguasai metode pembelajaran tersebut

36. Bagaimana memperbaiki kelemahan tersebut?

Hal ini terjadi karena:

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

37. Apakah kekuatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

38. Apa penyebab kekuatan dalam merancang pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

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

39. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran? `

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

40. Bagaimanakah hasil yang dicapai dalam pembelajaran?

Hal ini terjadi karena:

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

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

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

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

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

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

- Ya, Anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan?

Hal ini terjadi karena:

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

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

- Anak merasa senang karena saya memberikan pujian dan tepuk tangan

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

- Ya, anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan

Hal ini terjadi karena:

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

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

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

Hal ini terjadi karena:

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

**FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN**





