

**PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN *PVC TUBES* DALAM
PEMBELAJARAN MOTORIK ANAK USIA 3-4 TAHUN**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan

Disusun oleh:

Dian Fairuz Zahivah

14430033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2018

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dian Fairuz Zahiyah

NIM : 14430033

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “*Pengembangan Media Bermain PVC Tubes Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun*” adalah benar-benar merupakan hasil penelitian saya sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi, dan dipergunakan sebagaimana perlunya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 26 Juni 2018



enyusun

Dian Fairuz Zahiyah
NIM 14430033



SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
NIM : 14430033
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester : VIII {Delapan}

Dengan ini menyatakan bahwa pas foto yang diserahkan dalam daftar munaqosah itu adalah pas foto saya. Dan saya berani menanggung risiko dari pas foto saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Diharapkan maklum adanya. Terima kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 26 Juni 2018

Yang membuat




Dian Fairuz Zahiyah
NIM 14430033



SURAT NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Saudari Dian Fairuz Zahiyah

Lamp : -

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Dian Fairuz Zahiyah

NIM : 14430033

Judul Skripsi : *PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN PVC TUBES DALAM PEMBELAJARAN MOTORIK ANAK USIA 3-4 TAHUN*

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 19 Juli 2018
Pembimbing,

Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19800131 200801 005



SURAT PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : B-0065/Un.02/DT/PP.00.9/07/2018

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN PVC TUBES DALAM PEMBELAJARAN
MOTORIK ANAK USIA 3-4 TAHUN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Dian Fairuz Zahiyah

Nomor Induk Mahasiswa : 14430033

Telah dimunaqosyahkan pada : 04 Juli 2018

Nilai Munaqosyah : 96,6 (A)

Dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 19800131 200801 1 005

Penguji I

Dr. Suvadi, S.Ag., M.A

NIP. 1977100 200912 1 001

Penguji II

Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I

NIP. 19831024 2001503 1 002

Yogyakarta, 19 Juli 2018

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag

NIP. 19661121 199203 1 002

HALAMAN MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ
لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا
فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

“ Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah.

Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.

(QS. Ar Ra'du: 11)

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ السَّبَّاحَةَ وَالرَّمَايَةَ وَرُكُوبَ الْخَيْلِ

Umar bin Al-Khattab berkata, "Ajari anak-anakmu berenang, memanah dan naik kuda".

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Kupersembahkan karya ini untuk

Almamaterku

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

serta

Orang-orang yang penuh arti dalam hidupku

Bapak dan Ibuku tercinta

**Yang dengan tulus sepehuh hati memberikan do'a dan dukungannya untuk
meraih keesuksesan yang InsyaAllah barokah dengan restunya**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

DIAN FAIRUZ ZAHYAH, Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun. Skripsi, Yogyakarta; Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini dilakukan untuk (1) mengetahui pengembangan produk media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan model ADDIE dan (2) mengetahui kelayakan produk media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, tiga pendidik PAUD sebagai user, dan diresponkan kepada 16 peserta didik.

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). *Analysis* merupakan tahap pengumpulan data berupa survey, observasi dan wawancara, *Design* merupakan tahap perencanaan produk dalam penelitian pengembangan, *Development* merupakan tahap pembuatan produk dan penilaian produk kepada dosen ahli, *Implementation* merupakan tahap uji coba lapangan, dan *Evaluation* merupakan tahap revisi dari hasil penilaian dan uji coba lapangan.

Hasil penelitian dan pengembangan media bermain *PVC Tubes* berdasarkan penilaian ahli materi menunjukkan bahwa (1) Pengembangan proses pengembangan media bermain *PVC Tubes* yang dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) melalui tahapan analisis kebutuhan, observasi, wawancara, pembuatan instrumen penilaian produk, pembuatan draft desain produk, pembuatan aturan dan petunjuk teknis cara memasang dan memainkan media bermain, peninjauan oleh dosen pembimbing, dosen ahli, dan pendidik PAUD sebagai user. (2) Kelayakan media bermain **Sangat Baik (SB)** dengan skor 46 dan presentase keidealan 92%. Menurut penilaian ahli media menunjukkan bahwa kelayakan media bermain *PVC Tubes* **Baik (B)** dengan skor 64 dan presentase keidealan 80%. Menurut penilaian pendidik PAUD sebagai user menunjukkan bahwa kelayakan media bermain *PVC Tubes* **Sangat Baik (SB)** dengan skor 116,1 dan presentase keidealan sebesar 89,3% dan menurut hasil respon uji coba kepada peserta didik menunjukkan bahwa kelayakan media bermain *PVC Tubes* **Baik (B)** dengan skor 1316 dan presentase keidealan sebesar 82,3%. Berdasarkan hasil penilaian kualitas keseluruhan aspek maka produk media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun ini dikatakan **Layak** dengan kategori **Baik (B)**.

Kata Kunci : Pengembangan, media bermain *PVC Tubes*, pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahiroobil'amin, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun" dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan syafa'at sehingga membawa umat manusia dari jaman kegelapan ke jaman yang penuh dengan keberkahan. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari pihak baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. K.H. Drs. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D, Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberi berbagai fasilitas dan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi strata 1 (S1) di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mmeberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.

3. Dr. Erni Munastiwi, M.M, Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang selalu memberikan motivasi dan kemudahan selama menempuh pendidikan.
4. Dr. Sigit Purnama, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan masukan dan saran dalam membimbing skripsi.
5. Drs. Ichsan, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik yang memberikan banyak ilmu dan motivasi selama pelaksanaan perkuliahan.
6. Yudha Febrianta, S.Pd. Jas., M. Or dan Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I selaku dosen ahli materi dan dosen ahli media yang telah memvalidasi instrumen, memberi penilaian, masukan, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan oleh penulis.
7. Kedua orang tuaku, Bapak Djawad Soewarno dan Ibu Siti Nurkhoiriyah, yang tak pernah mengenal kata lelah begitu juga jenuh untuk selalu mendoakan, memerikan dukungan moril maupun materi, memberikan motivasi, cinta dan kasih sayang dalam setiap langkah perjalanan belajar selama ini. Terimakasih telah menjadi “rumah” yang selalu menerima, memotivasi, dan mendukung mimpi-mimpiku.
8. Dhia Fairuz Zahiroh saudara kembarku dan Aisyah Nahda adik bungsu tersayang yang selalu berada di sisiku dan memberikan banyak dukungan selama proses pengerjaan skripsi.
9. Ibu Ria Musafah, selaku kepala sekolah KBIT Insan Mulia yang telah memberikan izin penelitian skripsi serta Ibu Sugiyati, Ibu Ambarwati, dan Ibu Sidratul Khasanah S.Pd, selaku pendidik KBIT Insan Mulia dan sebagai user

yang telah memberikan penilaian, masukan, kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan oleh penulis.

10. Sahabatku Husnul Fauziah dan Siti Annisa yang selalu memberikan banyak bantuan, semangat, dan dukungan selama pengerjaan skripsi suka maupun duka.
11. Aulya Fitriani rekan seperjuangan skripsi yang selalu bersama selama pengerjaan skripsi.
12. Husnul Fauziah, Siti Annisa, Sunar Widodo dan Kodok Project yang telah membantu dalam pengambilan serta pengeditan gambar, video, dan membuat CD “Penggunaan Media Bermain *PVC Tubes*”.
13. Teman-teman *Kos Kece* Betty, Nisa, Fathika, Annisa, Ika, Merry, Addin, dan Hestin yang telah memberikan banyak motivasi.
14. Teman-teman KKN Putat’s Family Angkatan 93 Tahunn 2017 Fauzi, Pillo, Muas, Sulaiman, Fauziah, Nisa, Rosa, Ida yang memberikan warna-warni pada masa pengambian masyarakat kala itu.
15. Satuanku 03 MENWA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tercinta membuat lika-liku pengalaman satu-satunya organisasiku di masa kuliah. Khususnya Yudhaku Sedulur 38 Sigit, Delly, Wahyu, Sabiq, Faisal, Rofi, Auni, Muna dan Tecti yang memberikan makna dari hidup melalui segala macam suka dan duka.

Sekecil apapun bantuan yang kalian berikan, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat.

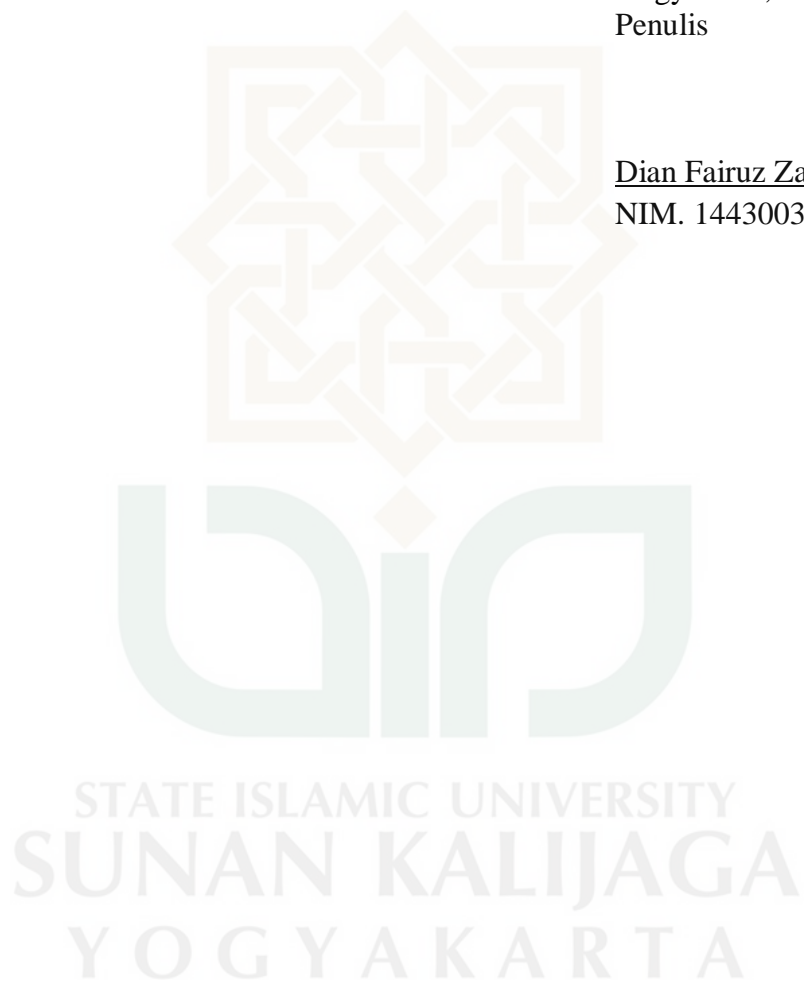
Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 13 Juli 2018

Penulis

Dian Fairuz Zahiyah

NIM. 14430033



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
SURAT PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Manfaat Penelitian Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan	12
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
H. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Pengembangan.....	15
2. Sumber Belajar	15

3. Model/ Maket	17
4. Media Pembelajaran	19
5. Bermain	23
6. Alat Permainan Edukatif	27
7. Perkembangan Motorik Anak Usia 3-4 Tahun.....	28
B. Kajian Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Pikir	36
D. Pertanyaan Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	41
A. Model Penelitian dan Pengembangan	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	41
C. Validasi Produk	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Data Validasi.....	51
1. Tahap desain penelitian pengembangan produk.....	51
2. Data validasi pengembangan produk.....	57
3. Data penilaian produk	58
B. Analisis Data.....	62
C. Revisi Produk.....	79
1. Revisi I	79
2. Revisi II.....	82
3. Revisi III.....	85
D. Kajian Produk Akhir	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Simpulan Produk.....	90
B. Keterbatasan Penelitian	91
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	92
1. Saran Pemanfaatan.....	92
2. Diseminasi.....	93

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	97
<i>CURRICULUM VITAE</i>	176



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 2	Indikator Fisik Motorik PVC Tubes	9
Tabel 2. 1	Tahapan Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun	31
Tabel 3. 1	Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas produk media bermain PVC Tubes.....	47
Tabel 3. 2	Kisi-kisi instrumen penilaian indikator pencapaian peserta didik.....	47
Tabel 3. 3	Kriteria pengubahan penilaian ideal menjadi nilai kualitatif	49
Tabel 4. 1	Data penilaian kualitas media bermain PVC Tubes untuk pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun oleh dosen ahli materi	59
Tabel 4. 2	Data penilaian kualitas media bermain PVC Tubes untuk pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun oleh dosen ahli media.....	60
Tabel 4. 3	Data penilaian kualitas media bermain PVC Tubes untuk pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun oleh user	61
Tabel 4. 4	Data penilaian kelayakan media bermain PVC Tubes untuk pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun oleh respon peserta didik.....	62
Tabel 4. 5	Kriteria kualitas produk media bermain PVC Tubes untuk pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun berdasarkan penilaian ahli materi.....	63
Tabel 4. 6	Hasil penilaian aspek kelengkapan materi oleh ahli materi	65
Tabel 4. 7	Hasil penilaian aspek akurasi materi oleh ahli materi	65
Tabel 4. 8	Hasil penilaian aspek kedalaman dan keluasan materi oleh ahli materi	66
Tabel 4. 9	Hasil penilaian aspek kejelasan kalimat oleh ahli materi	66
Tabel 4. 10	Kriteria kualitas produk media bermain PVC Tubes untuk pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun berdasarkan penilaian ahli media	67
Tabel 4. 11	Hasil penilaian aspek isi media oleh ahli media.....	69
Tabel 4. 12	Hasil penilaian aspek penciptaan desain oleh ahli media	69
Tabel 4. 13	Hasil penilaian aspek penyajian presentasi oleh ahli media	70
Tabel 4. 14	Kriteria kualitas produk media bermain PVC Tubes untuk pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun berdasarkan penilaian pendidik PAUD sebagai user	71
Tabel 4. 15	Hasil penilaian aspek kelengkapan materi oleh pendidik PAUD sebagai user	72
Tabel 4. 16	Hasil penilaian aspek akurasi materi oleh pendidik PAUD sebagai user.....	73
Tabel 4. 17	Hasil penilaian aspek kedalaman dan keluasan materi oleh pendidik PAUD sebagai user	74
Tabel 4. 18	Hasil penilaian aspek kejelasan kalimat oleh pendidik PAUD sebagai user	75
Tabel 4. 19	Hasil penilaian aspek isi media oleh pendidik PAUD sebagai user ...	76
Tabel 4. 20	Hasil penilaian aspek penciptaan desain oleh pendidik PAUD sebagai user.....	77

Tabel 4. 21 Hasil penilaian penyajian presentasi oleh pendidik PAUD sebagai user.....	78
Tabel 4. 22 Masukan ahli materi terhadap pengembangan produk media bermain PVC Tubes dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun	83
Tabel 4. 23 Masukan ahli media terhadap pengembangan produk media bermain PVC Tubes dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun	84
Tabel 4. 24 Masukan pendidik PAUD sebagai user terhadap pengembangan produk media bermain PVC Tubes dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil survei pra penelitian di beberapa toko mainan	6
Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3. 1 Model Alur Pengembangan Produk PVC Tubes.....	44
Gambar 4. 1 Desain produk PVC Tubes tampak atas sebelum revisi	80
Gambar 4. 2 Desain produk PVC Tubes tampak atas sesudah revisi	81
Gambar 4. 3 Model alur penelitian pengembangan sebelum revisi dan Model alur penelitian pengembangan sesudah revisi.....	82
Gambar 4. 4 Hasil revisi produk media bermain PVC Tubes oleh ahli media	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	97
Lampiran 2 Pedoman Wawancara	99
Lampiran 3 Hasil Wawancara	105
Lampiran 4 Instrumen Ahli Materi	114
Lampiran 5 Instrumen Ahli Media	120
Lampiran 6 Instrumen User	126
Lampiran 7 Instrumen Penilaian Uji Coba	138
Lampiran 8 Lembar Pernyataan Ahli Materi	140
Lampiran 9 Lembar Pernyataan Ahli Media	143
Lampiran 10 Lembar Pernyataan User	146
Lampiran 11 Aturan Petunjuk Penggunaan	155



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya belajar adalah proses yang harus dilakukan sepanjang hayat. Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia dan generasi yang berkualitas. Untuk menciptakan sumber daya manusia dan generasi yang berkualitas dibidang pendidikan salah satu upaya yang dilakukan adalah penyelenggaraan pendidikan melalui jenjang yang paling dasar atau dilakukan sejak usia dini. Dalam hal ini Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang merupakan pondasi dari jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) itu sendiri merupakan pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani.¹

Masa kanak-kanak, khususnya usia 2-6 tahun bisa dikatakan sebagai usia emas dalam tahap pertumbuhan seorang anak. Seharusnya, banyak hal baru yang mulai muncul dan berkembang diusia dini. Akan tetapi, hal-hal baru tersebut terkadang baru bisa muncul jika pendidik maupun orang tua bisa memberikan rangsangan yang tepat oleh anak. Salah satunya adalah melalui permainan.²

Dunia anak adalah dunia bermain. Kalimat tersebut mewakili sekaligus menegaskan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Sebab, bagi anak bermain tidak sekedar bermain, namun mereka banyak belajar saat bermain. Contoh, yang

¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 20120, hlm. 43 .

² Budi Raharjo, *Seabrek Game Kreatif pegangan Ayah Bunda Beragama Permainan Asyik, Edukatif, dan Kreatif untuk Anak Usia 2-6 Tahun*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. 5.

seorang anak yang ingin bermain di motor ayahnya, meskipun sudah dilarang oleh ayahnya, karena knalpot motornya masih panas. Kebanyakan anak-anak tidak menghiraukan, namun jika ia menyentuh knalpot yang masih panas, ia akan mengetahui knalpot itu panas, meski membuatnya nangis bahkan kulitnya mengalami luka bakar. Hal demikian ini merupakan pelajaran besar bagi mereka.³

Semua pakar pendidikan usia dini sangat mewanti-wanti untuk memberi kebebasan anak untuk bermain dan bersenang-senang. Sebagaimana yang disampaikan oleh pakar pendidikan usia dini dari Universitas Negeri Jakarta, Dr. Lilis Suryani di dalam seminarnya yang berkenaan dengan pendidikan usia dini di Darul Ulum, Jombang. Karena dalam rentang usia 0-6 tahun merupakan proses anak dalam pembentukan kecerdasan intelektual, emosional, dan sosialnya Seperti yang sudah dikatakan di atas bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Para pendidik memakai permainan sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik keterampilan jasmani maupun rohani. Jika kita perhatikan anak sangat suka bergerak, bahkan seperti tidak merasakan lelah. Secara alami, tubuh mereka membutuhkan gerak karena kita berderak, srayaf-syaraf akan terstimulasi, sehingga otak menjadi lebih aktif. Sebagian besar permainan melibatkan pergerakan tubuh, dan ini sangat menunjang perkembangan anak. Ketika, kemampuan motorik anak-anak menjadi lebih terlatih dan terarah..⁴

³ Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1991), hlm. 101.

⁴ Rafi la Ontong, *Kitab Game Khusus PAUD Dari Permainan Tradisional hingga Modern*, (Yogyakarta: Flash Books, 2013), hlm.10-11.

Herbert Spencer berpendapat bahwa anak-anak memiliki energi yang berlebihan dan memerlukan penyaluran, yang dapat dipenuhi melalui bermain.⁵ Bermain merupakan kegiatan yang disukai anak-anak di manapun. Begitu pula permainan dan mainan. Permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang di dalamnya mengandung unsur aturan, *reward and punishment*. Permainan itu sendiri memiliki banyak manfaatnya bagi tumbuh kembang anak, khususnya pada anak usia dini. Dikaji dalam beberapa hal, bermain di sekolah berbeda dari bermain di rumah. Biasanya di sekolah memiliki kesempatan bermain dalam kelompok yang lebih besar bila dibandingkan kelompok bermain di rumah. Materi permainannya jauh berbeda karena umumnya anak-anak tidak memiliki alat bermain dalam jumlah yang besar seperti yang tersedia di sekolah. Macam alat permainan yang ada di rumah juga berbeda dengan yang ada di sekolah, sementara itu anak-anak harus belajar berbagi alat permainan dengan teman, dan belajar menyesuaikan diri dengan kelompoknya di sekolah.⁶

Bermain memiliki banyak cara, diantaranya yaitu bermain tanpa menggunakan alat main atau media bermain, dan bermain menggunakan alat main atau media bermain. Bermain pula bisa dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Sama halnya dengan media bermain yang pastinya tersedia untuk digunakan di dalam ruangan (*in door*) dan di luar ruangan (*out door*). Dalam penelitian kali ini, peneliti mengulas mengenai media bermain yang bisa digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan yang digunakan pada lembaga pendidikan anak usia dini khususnya di KBIT Insan Mulia.

⁵ Dwijawiyata, *Mari Bermain Permainan Kelompok untuk Anak Edisi Rivisi*, (Yogyakarta: Kanisius, 2013), hlm.7

⁶ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 182.

Seperti yang diketahui, bahwa untuk memberikan rangsangan terhadap perkembangan motorik anak dibutuhkan media bermain yang inovasi agar dapat menambah minat anak dalam proses bermain sambil belajar di sekolah. Inovasi (*innovation*) menurut Wikipedia dapat diartikan sebagai proses dan/ atau hasil pengembangan pemanfaatan/ mobilisaasi pengetahuan, keterampilan (termasuk keterampilan teknologis) dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk (barang dan/ atau jasa), proses, dan/ atau sistem yang baru, yang memberikan nilai yang berarti atau secara signifikan (terutama ekonomi dan sosial).

Sebelum membuat suatu produk inovatif peneliti melakukan sebuah observasi terlebih dahulu mengenai media yang seperti apa yang telah digunakan selama ini di KBIT Insan Mulia dan pengaruh media yang telah digunakan terhadap perkembangan motorik anak khususnya usia 3-4 tahun.

Pada penelitian ini peneliti membuat suatu produk berbentuk media bermain dengan berbahan dasar *PVC Tubes* atau biasa disebut dengan istilah 'paralon' yang mana produk tersebut nantinya diharapkan dapat berperan dalam membantu merangsang perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun. Peneliti terinspirasi pada *DIY Craft (Do It Your Self Craft)* yang ada di belahan dunia lain yaitu Eropa. Pendidik atau lebih tepatnya seseorang yang sadar akan pentingnya dunia pendidikan memiliki cara yang bisa dikatakan cukup kreatif untuk menambah minat anak dalam bermain dan belajar. Salah satunya dengan memanfaatkan benda yaitu *PVC Tubes* sebagai media bermain anak di dalam ruangan (*in door*) maupun di luar ruangan (*out door*). Bahan dan alat yang

digunakan begitu sederhana dan mudah untuk disusun. Karena pada dasarnya alat permainan edukatif (APE) yang baik adalah yang mampu mengembangkan aspek perkembangan anak, aman bagi anak, menarik, praktis, simple, dan mudah digunakan. Memanfaatkan *PVC Tubes* tersebut dibuat guna untuk menunjang dalam perkembangan motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan asumsi di atas, peneliti melakukan sebuah survei untuk menguatkan asumsi yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil survei⁷ di beberapa toko penjual mainan edukatif di Yogyakarta yaitu Indo Toys, Mitra Toys, Harvest Toys, dan Alfa, peneliti belum menemukan sama persis yang menjual produk media bermain untuk motorik anak yang terbuat dari *PVC Tubes*. Ada yang menjual dengan nama produk '*Baby Activity Play Gym*' namun pada produk tersebut bahan *PVC* yang digunakan hanya 40%, hanya bisa digunakan oleh anak usia 0-18 bulan, dan mencakup indikator yang tergolong lebih sedikit, yaitu diantaranya: 1. *Overhead Gym*, 2. *Sit and Play*. 3. *Stand and Play*. Selain yang telah disebutkan harga yang ditawarkan sangat mahal yaitu berkisar 200-250 ribu. Lihat hasil survei pada Gambar 1.1.

Oleh karena itu, peneliti membuat produk media bermain *PVC Tubes* atas dasar yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin mengaplikasikan *PVC Tubes* tersebut di Indonesia, khususnya di wilayah Yogyakarta yang mengambil sampel uji coba yaitu pada anak didik kelompok belajar kecil usia 3-4 tahun di KBIT Insan Mulia yang bertempat di Ganjuran Permai, Bambanglipuro, Bantul.

⁷ Survey dilakukan di beberapa toko mainan daerah Yogyakarta yaitu Indo Toys, Mitra Toys, Harvest Toys, dan Alfa pada bulan Januari 2018.

Gambar 1. 1 Hasil survei pra penelitian di beberapa toko mainan



Sumber Doc. Survey di toko mainan Harvest



Sumber Doc. Survey di toko mainan Alfa



Sumber Doc. Peneliti melakukan survey



Sumber Doc. Survey toko mainan Mitra



Sumber Doc. Survey di toko mainan Indo



Sumber Doc. Survey jenis APE bahan PVC

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan model ADDIE?
2. Bagaimana kelayakan media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan Penelitian dan Pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan model ADDIE.
2. Mengetahui kelayakan media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun.

D. Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan Permainan *PVC Tubes* ini adalah:

1. Bagi peneliti
 - a. Menambah pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran motorik berupa *APE in door*.
 - b. Memberikan motivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan bidang keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam pembelajaran motorik anak.

2. Bagi pendidik
 - a. Memberikan referensi dalam pembuatan dan pengembangan APE *in door* pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun dalam bentuk media permainan.
 - b. Membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi peserta didik
 - a. Meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran motorik.
4. Bagi intuisi pendidikan
 - a. Memberikan inovasi bagi penelitian dalam dunia pendidikan sehingga dapat memicu daya kreativitas mahasiswa.
 - b. Memberikan referensi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dihasilkan dalam pengembangan Metode Bermain *PVC Tubes* ini adalah:

1. Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik anak yang membatasi 5 indikator perkembangan motorik anak untuk digunakan dalam alat permainan Anak. Indikator perkembangan yang digunakan tertera pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1. 1. Indikator Fisik Motorik PVC Tubes

Indikator Fisik Motorik <i>PVC Tubes</i> untuk Anak Usia 3-4 Tahun			
No	Motorik Kasar	No.	Motorik Halus
1.	Melompat turun dari ketinggian 10-15 cm	5.	Menuang air tanpa tumpah
2.	Merangkak, merayap lurus ke depan.		
3.	Memasukkan bola ke dalam keranjang dari jarak tertentu		
4.	Berjalan dengan berbagai variasi seperti berjalan lurus, zig-zag, dll		

2. Nama-nama area dalam media bermain *PVC Tubes* adalah diantaranya:
 - a. Area Melompat
 - b. Area Merangkak
 - c. Area Basket
 - d. Area Menuang Air
 - e. Area Berjalan Zig-zag
3. Media bermain *PVC Tubes* adalah alat permainan edukatif yang bisa digunakan di luar ruangan atau di dalam ruangan dan dimainkan secara individu.
4. Lembar panduan alat berisi tentang cara memainkan alat pada setiap area permainan *PVC Tubes*.
5. Terdapat CD *PVC Tubes* berisi tentang pemasangan alat pada setiap area permainan dan contoh cara memainkan pada setiap area.
6. Media bermain *PVC Tubes* berbahan dasar pipa paralon berukuran $\frac{3}{4}$ dim, 1 dim, sambungan pipa $\frac{3}{4}$ dim sesuai kebutuhan, jaring ikan, lonceng, corong, wadah plastik, dan bola (sebagai alat tambahan).

7. Media bermain *PVC Tubes* adalah alat permainan yang bisa dibongkar dan dipasang sehingga praktis.
8. Media bermain *PVC Tubes* dilengkapi dengan bentuk dan warna yang telah disesuaikan dengan kondisi anak didik usia 3-4 tahun.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.

Penelitian dan pengembangan (*research & development*) pada industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar. Hampir 4% biaya yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan, bahkan untuk industri farmasi dan komputer lebih dari 4% (Borg and Gall). Dalam bidang sosial dan pendidikan peranan *research and development* masih sangat kecil, dan kurang dari 1% dari biaya pendidikan secara keseluruhan. *Unfortunately, R&D still pays a minor role in education. Less than one percent of education expenditures are for this purpose. This is probably one of the main reason why progress in education has lagged far behind progress in other field.*⁸

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang

⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 407.

telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Umpamanya untuk meningkatkan kemampuan guru-guru yang beredar dalam suatu daerah yang sangat luas membutuhkan bahan latihan atau penataran yang disusun dalam bentuk modul. Langkah selanjutnya adalah menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan. Materi latihan apa yang harus diberikan dan bagaimana proses pembelajarannya. Materi dan proses pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kondisi, latar belakang dan kemampuan guru yang akan mempelajarinya, serta sumber-sumber belajar yang ada di daerah mereka masing-masing. Setelah itu barulah dibuat draf produk, atau produk awal yang masih kasar, kemudian produk tersebut diujicobakan di lapangan dengan sampel terbatas dan sampel lebih luas secara berulang-ulang. Selama kegiatan uji coba dilakukan pengamatan dan evaluasi. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi diadakan penyempurnaan-penyempurnaan. Kegiatan evaluasi dan penyempurnaan dilakukan secara terus-menerus sampai dihasilkan produk yang terbaik atau

produk yang dihasilkan diadakan pengujian mutu hasil dengan menggunakan metode eksperimen.⁹

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media Bermain *PVC Tubes* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran motorik di KBIT Insan Mulia dalam bentuk Alat Permainan Edukatif.
- b. Media Bermain *PVC Tubes* ini belum banyak dikembangkan.
- c. Dosen pembimbing, ahli media, ahli materi, user mempunyai pemahaman yang sama tentang kualitas media pembelajaran motorik yang baik dan benar serta mampu dikatakan layak pakai.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Mengingat permasalahan dalam penelitian dapat berkembang lebih luas, maka perlu adanya batasan masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dikhusus kepada semua anak didik di kelas Kelompok Kecil di KBIT Insan Mulia.
- b. Penelitian ini dibatasi hanya pada untuk mengembangkan sebuah media bermain *PVC Tubes* dan mengetahui kelayakan media bermain tersebut untuk pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun, sedangkan untuk aspek standart tingkat pencapaian perkembangan anak, yaitu peneliti memilih Fisik/ Motorik dengan 5 indikator perkembangan motorik anak. Yaitu,

⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 164-165.

Melompat, Merangkak lurus ke depan, Melempar bola, Menuang Air, dan Berjalan zig-zag.

- c. Instrumen penilaian media bermain PVC Tubes dinilai oleh tiga User yaitu dua orang guru kelas KBIT Insan Mulia dan satu orang pendidik KBIT Insan Mulia.
- d. Kelayakan yang dinilai hanya pada aspek apakah Media Bermain PVC Tubes ini mempunyai kualitas yang baik dan dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun.

H. Definisi Istilah

Beberapa istilah dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.¹⁰
2. Sumber belajar adalah segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar, itulah yang dimaksud sumber belajar. Adapun contohnya seperti buku paket, modul, LKS, realita, model, maket, bank, museum, kebun binatang, pasar, dan sebagainya.¹¹
3. Model/ Maket (sebagai bahan ajar tiga dimensi) adalah tiruan benda nyata untuk menjembatani berbagai kesulitan yang bisa ditemui jika menghadirkan objek/ benda tersebut langsung ke dalam kelas.¹²

¹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode...*, hlm. 164.

¹¹ Andi Prastowo, *Pengembangan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 3.

¹² *Ibid*, hlm. 110.

4. Media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹³
5. Media Pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁴
6. Permainan adalah suatu bentuk kegiatan yang diikuti oleh peserta dan terdapat aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan.
7. Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses pembelajaran dalam diri siswa.¹⁵
8. Alat Permainan *PVC Tubes* adalah nama permainan individu yang terdiri dari lima area permainan motorik anak usia 3-4 tahun dan memiliki aturan yang berbeda pada setiap area.
9. Motorik merupakan terjemahan dari kata motor yang artinya dasar mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak.
10. Pembelajaran motorik adalah suatu proses yang mengarah pada upaya untuk memperoleh perubahan perilaku yang berhubungan dengan gerak keterampilan.

¹³ Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 6.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), jlm. 3.

¹⁵ Arief Sadiman, dkk, *Media...*, hlm. 7.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Produk

Kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan Produk Media Bermain *PVC Tubes*

Pada penelitian ini telah dikembangkan produk berupa media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun: (a) pengembangan proses pengembangan media bermain *PVC Tubes* yang dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) melalui tahapan analisis kebutuhan, observasi, wawancara, pembuatan instrumen penilaian produk, pembuatan draft desain produk, pembuatan aturan dan petunjuk teknis cara memasang dan memainkan media bermain, peninjauan oleh dosen pembimbing, dosen ahli, dan pendidik PAUD sebagai user; dan (b) pengembangan produk media bermain *PVC Tubes* disajikan dalam bentuk alat permainan edukatif *in door dan out door* dengan bentuk yang telah disesuaikan anak usia 3-4 tahun dan luas ruang kelas untuk setiap area bermain. Media bermain *PVC Tubes* terdiri dari 5 area bermain. Setiap area bermain terdiri dari indikator pencapaian perkembangan motorik, tujuan alat permainan, dan aturan serta petunjuk teknis cara memainkan pada setiap area. Media bermain *PVC Tubes* memiliki CD

memasang dan contoh cara memainkan yang berjudul “*Penggunaan Media Bermain PVC Tubes*”.

2. Kelayakan Produk Media Bermain *PVC Tubes*

Kelayakan produk media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun berdasarkan penilaian ahli materi mendapat kualitas **Sangat Baik (SB)** dengan presentase keidealan sebesar 92%. Penilaian ahli media mendapatkan kualitas media bermain **Baik (B)** dengan presentase keidealan sebesar 80%. Menurut penilaian pendidik PAUD sebagai user mendapatkan kualitas **Sangat Baik (SB)** dengan presentase keidealan sebesar 89,3%. Respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan mendapat kualitas **Baik (B)** dan memperoleh skor 1316 dari skor maksimal 1600 dengan presentase keidealan sebesar 82,3%. Berdasarkan hasil penilaian kualitas keseluruhan aspek maka produk media bermain *PVC Tubes* dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun ini dikatakan **Layak** dengan kategori **Baik (B)**.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Media Bermain *PVC Tubes* hanya menyajikan alat permainan yang memenuhi lima indikator perkembangan motorik untuk anak usia 3-4 tahun yang meliputi motorik kasar dan motorik halus, diantaranya yaitu; melompat turun dari ketinggian 10-15 cm, merangkak lurus ke depan,

memasukan bola ke dalam keranjang dari jarak tertentu, menuang air tanpa tumpah ke dalam wadah, dan berjalan dengan variasi zig-zag.

2. Media Bermain *PVC Tubes* yang dikembangkan ditentukan kelayakannya berdasarkan penilaian kualitas dan masukan oleh dua dosen ahli yang meliputi dosen ahli materi dan dosen ahli media, 3 pendidik PAUD sebagai user, dan diresponkan kepada 16 peserta didik di KBIT Insan Mulia.
3. Tahapan penelitian pengembangan sampai pada tahapan evaluasi.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penelitian pengembangan ini mengembangkan produk berupa media bermain *PVC Tubes*. Adapun saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut.

1. Saran Pemanfaatan

Media bermain *PVC Tubes* yang telah dikembangkan, dapat digunakan peserta didik sebagai media dalam pembelajaran motorik anak usia 3-4 baik dalam ruangan maupun luar ruangan, menyesuaikan dengan kondisi sekolah. Media bermain yang telah dikembangkan perlu diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran motorik untuk mengetahui sejauh mana kekurangan dan kelebihan media tersebut secara lebih mendalam. Selain itu, uji coba lebih lanjut perlu dilakukan revisi untuk memaksimalkan produk agar lebih sempurna. Kegiatan ini melibatkan guru sebagai instruktur dan peserta didik. Dengan menggunakan media bermain berupa alat permainan edukatif ini diharapkan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran motorik di luar kelas

dan mendapatkan pengalaman langsung mencoba alat permainan edukatif tersebut.

2. Diseminasi

Media bermain *PVC Tubes* ini dapat lebih layak digunakan sebagai media pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun apabila telah dilakukan serangkaian uji coba untuk dilakukan revisi secara mendalam. Setelah diujicobakan dan dievaluasi, maka media ini dapat disebarluaskan untuk digunakan oleh pendidik atau peserta didik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media bermain *PVC Tubes* masih belum sempurna, sehingga dapat dikembangkan lagi untuk penelitian lebih lanjut berupa uji coba produk untuk dapat melakukan revisi secara lebih rinci dan mendalam terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu, perlu juga dilakukan penelitian sejenis untuk materi pokok yang lain, sehingga harapannya akan terwujud produk-produk sejenis dengan kelayakan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan*, Terj. Oleh Arief S. Sadiman, dkk. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Andi Kurniadi, Pengembangan Media Bola Tangkap Untuk Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunanetra, *Skripsi*, (Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2015).
- Anifah, Siti. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cucu Eliyawati, dan Badru Zaman. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Dwijawiyata. 2013. *Mari Bermain Permianan Kelompok untuk Anak Edisi Rivisi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ebta Setyawan. 2010. *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*. Jakarta: KBBI.
- Hurlock, Elizabeth B. 1991. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Indriati, Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain 'Aisyiyah Prambanan, *Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012).
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Martuti, A. 2012. *Mengelola PAUD: dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Metasari Dian Nursanti, Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola Basket Untuk Anak Usia Dini, *Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- NC Syukur, Fatah. 2008. *Teknoogi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.
- Nelvarolina. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak.
- Ontong, Rafi La. 2013. *Kitab Game Khusus PAUD Dari Permainan Tradisional hingga Modern*. Yogyakarta: Flash Books.
- Prastowo, Andi. 2012. *Pengembangan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Raharjo, Budi. (015. *Seabrek Game Kreatif pegangan Ayah Bunda Beragama Permainan Asyik, Edukatif, dan Kreatif untuk Anak Usia 2-6 Tahun*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. 2005. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesino.
- Rudiyanto, Ahmad. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press Lampung.
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siti Soimah, Perencanaan Media Bermain Balok untuk Meningkatkan Kreativitas Motorik Halus Anak Kelompok B RA Muslimat NU Congkrang 1 Muntilan Magelang, *Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014).
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwono, Pengembangan Permainan Instrumentalia Musik Perkusi Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kecerdasan Majemuk Anak, *Tesis*,

(Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011).

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bemain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Tim Penyusun. 2004. *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Ditjen Dikdasmenum.

Warista, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Yusuf, M. Pawit. 2010. *Komunikasi Instruksional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ahsan, Junaidi. 2017. *Pengertian Anak Usia Dini Dalam Kajian dan Perspektif Islami*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/641>. Diakses pada 25 Juni 2018 pukul 08.35 WIB.

Aghnaita. 2014. *Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)*. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/alathfal/article/view/32-09/1315>. Diakses pada 25 Juni 2018 pukul 08.48 WIB.

Kristiana, Anita. 2015. *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*, https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud_teratai/article/view/7548. Diakses 25 Juni 2018 pukul 08.17 WIB.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto Telp. 513056, 7103871, Fax. (0274) 519734 <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id/>
E-mail : ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Nomor : B- 0020 /Un.02/DT.1/PN.01.1/01/2018
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

3 Januari 2018

Kepada
Yth : Kepala KBIT Insan Mulia

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan Judul: **"PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN PVC TUBES DALAM PEMBELAJARAN MOTORIK ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KBIT INSAN MULIA"**, diperlukan penelitian.

Oleh karena itu kami mengharap dapatlah kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
NIM : 14430033
Semester : VII (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Ngentak Sapen Papringan Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta

untuk mengadakan penelitian di **KBIT Insan Mulia**.

dengan metode pengumpulan data Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

Adapun waktunya

mulai tanggal : Januari 2018

Demikian atas perkenan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Istiningasih

Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Kajur PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip



KBIT INSAN MULIA

Jogodayoh RT 02 Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul 55764
Telp. (0274) 6460467; 0852 9227 7373

No. : 024/STMP/KBIT_IM/VI/2018
Lamp. : -
Hal : Surat Telah Melakukan Penelitian

SURAT KETERANGAN

Sehubung dengan berakhirnya pelaksanaan penelitian di KBIT Insan Mulia Bambanglipuro Bantul, maka Kepala KBIT Insan Mulia menyatakan bahwa :

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
NIM : 14430033
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di KBIT Insan Mulia Bambanglipuro Bantul yang dimulai pada tanggal 23 April 2018 s/d 04 Mei 2018, guna melengkapi penyusunan skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN PVC TUBES DALAM PEMBELAJARAN MOTORIK ANAK USIA 3-4 TAHUN".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bambanglipuro, 28 Juni 2018
Kepala KBIT Insan Mulia

RIYA MUSAFAH
NIY. 19901012201411082023

Lampiran 2 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA 1

Narasumber :

Penanya :

Hari/ tanggal :

1. Dapatkah Ibu menerangkan sedikit tentang diri anda, alamat, tempat tinggal, tugas dan jabatan di Sekolah ini?

Jawaban:

2. Jika kita melihat tentang perkembangan fisik motorik anak usia dini, bagaimana pendapat ibu tentang perkembangan fisik motorik anak usia dini itu sendiri?

Jawaban:

3. Ada berapa jumlah anak didik di Sekolah? Dan berapa rinciannya untuk setiap kelas?

Jawaban:

4. Siapa saja guru pengampu di kelas Kecil (A)?

Jawaban:

5. Bagaimana perkembangan fisik motorik anak usia dini khususnya di kelas Kecil (A) ini?

Jawaban:

6. Apa saja faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak usia 3-4 di kelas Kecil (A) ini?

Jawaban:

7. Berapa jumlah anak didik putra dan anak didik putri? Dan apakah jenis kelamin anak mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak juga?

Jawaban:

8. Bagaimana dengan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di kelas Kecil (A)?

Jawaban:

9. Diantara motorik halus dan motorik mana yang lebih dominan perkembangannya di kelas Kecil (A)?

Jawaban:

10. Jika ada yang dominan salah satu, apa saja faktor yang mempengaruhinya?

Jawaban:



PEDOMAN WAWANCARA 2

Narasumber :

Penanya :

Hari/ tanggal :

1. Bagaimana peran APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada di Sekolah?
Jawab:
2. Apa saja APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang ada di Sekolah?
Jawab:
3. Apakah ada batasan usia di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak?
Jawab:
4. Apakah ada SOP yang jelas di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak? Jika ada apakah sudah diterapkan di Sekolah?
Jawab:
5. Apakah APE (Alat Permainan Edukatif) mempengaruhi perkembangan fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus) anak di kelas Kecil (A)?
Jawab:
6. Bagaimana peran guru dalam mengoperasikan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada di Sekolah?
Jawab:
7. Adakah anak yang merasa kesulitan ketika bermain dengan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?
Jawab:
8. Apakah ada perawatan khusus dalam menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?
Jawab:

9. Kendala apa saja yang biasanya terjadi ketika anak sedang memainkan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*?

Jawab:
.....

10. Bagaimana bentuk upaya guru dalam mengoptimalkan dan menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*? Apa saja upaya yang telah dilakukan selama ini?

Jawab:



PEDOMAN WAWANCARA 3

Narasaumber :

Penanya :

Hari/ tanggal :

1. Apakah ada subsidi yang diberikan pemerintah/ donatur terkait dengan pengadaan APE baik yang *in door* maupun *out door*?

Jawab:

2. Jika ada apakah APE tersebut digunakan dengan maksimal? Dan apakah APE tersebut mampu mengembangkan motorik kasar maupun halus untuk anak?

Jawab:

3. Apakah dari pihak sekolah pernah membuat atau mengembangkan sebuah APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik anak?

Jawab:

4. Jika iya, seperti apa saja APE yang pernah dibuat oleh guru/ pihak sekolah sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik anak?

Jawab:

5. Apakah sudah merasa cukup atau dirasa kurang selama ini terhadap pengembangan APE yang ada di sekolah selama ini?

Jawab:

6. Jika kurang, sebabnya apa?

Jawab:

7. Bagaimana upaya yang dilakukan guru/ pihak sekolah agar bisa mengembangkan APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik anak?

Jawab:

.....

8. Dari semua jenis APE yang ada di Sekolah, terbuat dari bahan dasar apa saja APE tersebut?

Jawab:

9. Apakah APE tersebut aman bagi anak-anak dan mampu mengembangkan motorik anak?

Jawab:

10. Apakah APE tersebut membantu guru sebagai media bermain maupun media pembelajaran?

Jawab:

11. Apakah ada sebelumnya APE *in door* yang berbahan dasar PVC (Paralon)?

Jawab:

Lampiran 3 Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA 1

Narasumber : Sugiyati, Guru Kelas KBIT Insan Mulia, Perum Ganjuran Permai, Bambanglipuro, Bantul

Penanya : Dian Fairuz Zahiyah

Hari/ tanggal : Rabu/ 23 Januari 2018

1. Dapatkah Ibu menerangkan sedikit tentang diri anda, alamat, tempat tinggal, tugas dan jabatan di Sekolah?

Jawaban: Nama Sugiyati. Alamat Kalipakem, Seloharjo, Pundong, Bantul. Tugas Guru Kelas Mangga. Jabatan Waka Sarpras di KBIT Insan Mulia.

2. Jika kita melihat tentang perkembangan fisik motorik anak usia dini, bagaimana pendapat ibu tentang perkembangan fisik motorik anak usia dini itu sendiri?

Jawaban: Fisik motorik anak usia dini memang harus dikembangkan sejak awal untuk melatih otot kaki agar pertumbuhan kaki sesuai dengan perkembangan anak. Fisik motorik halus distimulasi agar bisa berkoordinasi dengan baik, melalui menulis, menjimpit, meremas, biar koordinasi mata tangan dan kaki berkembang.

3. Ada berapa jumlah anak didik di Sekolah? Dan berapa rinciannya untuk setiap kelas?

Jawaban: Total jumlah anak 49 anak. KB Kecil (A) ada kelompok Mangga 9 anak, kelompok Jambu 10 anak. KB Besar (B) Anggur 10 anak, kelompok Jeruk 10 anak, dan kelompok Apel 10 anak.

4. Siapa saja guru pengampu di kelas A?

Jawaban: Kelompok Mangga Bu Sugiyati, kelompok Jambu Bu Ambarwati, kelompok Anggur Bu Rima, kelompok Jeruk Bu Sidhratul Muntaha, dan kelompok Apel Bu Susi.

5. Bagaimana perkembangan fisik motorik anak usia dini khususnya di kelas Kecil (A) ini?

Jawaban: Mulai berkembang dan cenderung berkembang sesuai harapan. Pada semester 2 sudah mulai muncul terlihat baik perkembangannya seperti mampu melempar bola, menangkap bola, menendang bola untuk usia 2-3 tahun. Untuk anak usia 3-4 tahun sudah berkembang sesuai harapan.

6. Apa saja faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak usia 3-4 di kelas Kecil (A) ini?

Jawaban: Faktor yang mempengaruhi adalah usia dan fisik anak.

7. Berapa jumlah anak didik putra dan anak didik putri? Dan apakah jenis kelamin anak mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak juga?

Jawaban: Jumlah anak didik di kelas Kecil (A) Putra 7 anak dan Putri 12 anak. Pengaruh, putri ototnya lebih lembut, putra lebih kuat. Misal nya ketika motorik kasar berlari, melompat lebih sigap, kalau putri ke motorik halus lebih dominan.

8. Bagaimana dengan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di kelas Kecil (A)?

Jawaban: Sudah berkembang.

9. Diantara motorik halus dan motorik mana yang lebih dominan perkembangannya di kelas Kecil (A)?

Jawaban: Seimbang antara motorik halus dan kasar

10. Jika ada yang dominan salah satu, apa saja faktor yang mempengaruhinya?

Jawaban: Tidak ada.

**Narasumber : Nurlaila Mukaromah Guru Kelas dari SPS Mawar
Selomartani, Kalasan, Sleman.**

Penanya : Dian Fairuz Zahiyah

Hari/ tanggal : Kamis/ 1 Februari 2018

1. Dapatkah Ibu menerangkan sedikit tentang diri anda, alamat, tempat tinggal, tugas dan jabatan di sekolah?

Jawaban: Nurlaila Mukaromah. Alamat Somosari, Selomartani, Kalasan, Sleman. Tugas Guru Kelas Kepompong usia 3-4 tahun

2. Jika kita melihat tentang perkembangan fisik motorik anak usia dini, bagaimana pendapat ibu tentang perkembangan fisik motorik anak usia dini itu sendiri?

Jawaban: Perkembangan fisik motorik anak usia dini yaitu tentang pertumbuhan anak seperti berat badan dan tinggi badan. Sedangkan untuk motorik bagaimana anak berolahraga dan bagaimana anak menggunting kertas.

3. Ada berapa jumlah anak didik di sekolah? Dan berapa rinciannya untuk setiap kelas?

Jawaban: Total jumlah anak 25. Kelas kupu-kupu atau KB Besar 15 anak 4-5 tahun, KB A kelas kepompong 10 anak 3-4 tahun.

4. Siapa saja guru pengampu di kelas?

Jawaban: Kelas Kepompong ada guru kelas dan guru pendamping. Kelas Kepompong Ainun Hamidah, S. Pd.i. dengan pendamping Bu Nurlaila, kelas Kupu-kupu Bu Binti Mashuriatun Nikmah dengan pendamping Bu Hjh. Pariyatun.

5. Bagaimana perkembangan fisik motorik anak usia dini khususnya di kelas Kecil (A) ini?

Jawaban: Perkembangan motorik sejauh ini sudah sangat berkembang dengan bagus dan sesuai dengan tugas perkembangannya.

6. Apa saja faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak usia 3-4 di kelas A ini?

Jawaban: Faktor lingkungan sekolah yang biasa dilakukan ketika anak sebelum masuk kelas yaitu dengan senam dan ketika pembelajaran yang mengoptimalkan lingkungan disekitar sekolah seperti sawah dan sungai.

7. Berapa jumlah anak didik putra dan anak didik putri? Dan apakah jenis kelamin anak mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak juga?

Jawaban: Kelas Kepompong jumlah anak didik putra 4 anak dan putri 6 anak. Pengaruh, lebih aktif yang putra dari pada yang putri.

8. Bagaimana dengan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di kelas Kecil (A)?

Jawaban: Motorik kasar anak-anak di kelas Kepompong sudah berkembang sesuai harapan. Untuk motorik halus masih belum begitu berkembang dan menjadi pr guru. Seperti menggunting sesuai pola belum maksimal sehingga masih butuh bimbingan.

9. Diantara motorik halus dan motorik mana yang lebih dominan perkembangannya di kelas Kecil (A)?

Jawaban: Dominan motorik kasar dari pada halus.

10. Jika ada yang dominan salah satu, apa saja faktor yang mempengaruhinya?

Jawaban: Karena faktor lingkungan yang di pedesaan. Kebanyakan pembelajaran motorik mengarah pada motorik kasar dari pada halus yang memanfaatkan lingkungan pedesaan. Seperti setiap minggu ada jalan-jalan di sawah.

HASIL WAWANCARA 2

**Narasumber : Sugiyati, Guru Kelas KBIT Insan Mulia, Perum Ganjuran
Permai, Bambanglipuro, Bantul**

Penanya : Dian Fairuz Zahiyah

Hari/ tanggal : Kamis/ 25 Januari 2018

1. Bagaimana peran APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada di Sekolah?

Jawab: Membantu stimulasi supaya anak berkembang sesuai usianya.

2. Apa saja APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang ada di Sekolah?

Jawab: APE untuk motorik kasar seperti bola, bakiak, sudamanda, simpai, karet untuk lompat tali. *In door* karet, bola. *Out door* bakiak, perosotan, ayunan, naik turun tangga, ban bergelantung.

3. Apakah ada batasan usia di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak?

Jawab: Tidak ada.

4. Apakah ada SOP yang jelas di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak? Jika ada apakah sudah diterapkan di sekolah?

Jawab: Ada SOP, namun pemakaiannya ketika sentra tidak dipakai untuk keseharian. Sudah diterapkan untuk ape *in door* untuk *out door* belum.

5. Apakah APE (Alat Permainan Edukatif) mempengaruhi perkembangan fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus) anak di kelas Kecil (A)?

Jawab: Iya mempengaruhi, untuk menstimulasi perkembangan anak sesuai usianya.

6. Bagaimana peran guru dalam mengoperasikan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada di sekolah?

Jawab: Peran guru yaitu menyediakan alat untuk media belajar anak.

7. Adakah anak yang merasa kesulitan ketika bermain dengan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawab: Tidak ada anak yang kesulitan untuk contoh APE bola, simpai, namun untuk bakiak anak butuh bantuan. Untuk motorik halus anak masih butuh bantuan, menempel butuh bantuan, untuk mewarnai sudah penuh sudah berkembang.

8. Apakah ada perawatan khusus dalam menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawab: Bola kalau sudah ada yang kempes dipompa, bola yang kecil jika sudah kusam diganti yang baru. APE *out door* jika ada yang rusak dibenahi. Tidak setiap hari tergantung kondisi APE nya itu sendiri.

9. Kendala apa saja yang biasanya terjadi ketika anak sedang memainkan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*?

Jawab: Selama ini anak bermain dengan baik. Namun ada juga anak yang terjatuh ketika memainkan APE *out door*. Jika terjadi kecelakaan ibu guru melakukan pertolongan pertama seperti membersihkan luka, memberikan obat madu, dan minyak but but, dan memberikan air putih. Jika tidak memungkinkan di larikan ke RS karena tanggung jawab sekolah

10. Bagaimana bentuk upaya guru dalam mengoptimalkan dan menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*? Apa saja upaya yang telah dilakukan selama ini?

Jawab: Dijaga dan diperbaharui jika dirasa sudah tidak layak untuk digunakan.

**Narasumber : Nurlaila Mukaromah Guru Kelas dari SPS Mawar
Selomartani, Kalasan, Sleman.**

Penanya : Dian Fairuz Zahiyah

Hari/ tanggal : Jumat/ 2 Februari 2018

1. Bagaimana peran APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada di sekolah?

Jawab: Peran APE digunakan pada proses pembelajaran.

2. Apa saja APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang ada di sekolah?

Jawab: *In door* seperti balok, plastisin, lego, jepit-jepit, mengenal bentuk, mengenal huruf, mencocokkan jumlah, puzzle, mini atur tempat ibadah dan alat transportasi. *Out door* masih kurang, seperti panjat-panjat, ayunan, bebek-bebek an, kapal-kapal.

3. Apakah ada batasan usia di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak?

Jawab: Tidak ada, semua anak bisa memainkan APE *in door* maupun *out door*.

4. Apakah ada SOP yang jelas di setiap APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* untuk anak? Jika ada apakah sudah diterapkan di sekolah?

Jawab: Tidak ada SOP untuk APE.

5. Apakah APE (Alat Permainan Edukatif) mempengaruhi perkembangan fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus) anak di kelas A?

Jawab: Iya mempengaruhi, karena untuk menstimulasi perkembangan anak sesuai usianya.

6. Bagaimana peran guru dalam mengoperasikan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada di sekolah?

Jawab: Guru berperan sebagai instruktur anak-anak dalam memainkan APE seperti mengingatkan anak untuk selalu membereskan mainan setelah dipakai dan tidak berebut mainan.

7. Adakah anak yang merasa kesulitan ketika bermain dengan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawab: Kelas Kepompong kesulitannya pada APE *in door* puzzle, namun untuk APE *out door* anak-anak sangat berkembang sesuai harapan.

8. Apakah ada perawatan khusus dalam menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door* yang sudah ada?

Jawab: *In door* APE nya sudah ada tempatnya masing-masing, jadi menjaganya dengan menggiring anak meletakkan mainan di tempatnya, untuk perawatannya standar kebersihan seperti membersihkan dari debu.

9. Kendala apa saja yang biasanya terjadi ketika anak sedang memainkan APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*?

Jawab: Kendalanya sejauh hanya ini puzzle. Anak-naka masih bingung menyusunnya.

10. Bagaimana bentuk upaya guru dalam mengoptimalkan dan menjaga APE (Alat Permainan Edukatif) *in door* dan *out door*? Apa saja upaya yang telah dilakukan selama ini?

Jawab: Mengembalikan barang pada tempatnya, agar tidak hilang. Karena anak-anak sering membawa keluar mainan dan ditinggal di luar, sehingga banyak yang hilang sedikit demi sedikit.

HASIL WAWANCARA 3

**Narasumber : Sugiyati, Guru Kelas KBIT Insan Mulia, Perum Ganjuran
Permai, Bambanglipuro, Bantul**

Penanya : Dian Fairuz Zahiyah

Hari/ tanggal : Jum'at/ 26 Januari 2018

1. Apakah ada subsidi yang diberikan pemerintah/ donatur terkait dengan pengadaan APE baik yang *in door* maupun *out door*?

Jawab: Ada, bantuan BOP dari pemerintah berupa uang untuk dibelikan APE *in door* maupun *out door* seperti balok, ayunan dll.

2. Jika ada apakah APE tersebut digunakan dengan maksimal? Dan apakah APE tersebut mampu mengembangkan motorik kasar maupun halus untuk anak?

Jawab: Sudah digunakan secara maksimal dan mampu mengembangkan motorik kasar dan halus anak.

3. Apakah dari pihak sekolah pernah membuat atau mengembangkan sebuah APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik anak?

Jawab: Masih dalam tahap diagendakan untuk mengembangkan APE.

4. Jika iya, seperti apa saja APE yang pernah dibuat oleh guru/ pihak sekolah sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik anak?

Jawab: APE yang akan dikembangkan diharapkan APE yang memanfaatkan barang bekas, seperti botol plastik.

5. Apakah sudah merasa cukup atau dirasa kurang selama ini terhadap pengembangan APE yang ada di sekolah selama ini?

Jawab: Selama ini yang *in door* sudah terpenuhi, untuk *out door* yang kurang.

6. Jika kurang, sebabnya apa?

Jawab: Terbentur dengan waktu, sudah mulai full admisintrasi dan banyak guru yang full day, jadi tidak ada waktu luang untuk mengembangkan APE.

7. Bagaimana upaya yang dilakukan guru/ pihak sekolah agar bisa mengembangkan APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik anak?

Jawab: Biasanya ada pembinaan-pembinaan pembuatan APE. Pernah ada pelatihan dari kelurahan yang mendatangkan narasumber dari Korea. Pelatihan pembuatan APE dengan bahan plastik botol bekas untuk dibuat bentuk buat gajah, kupu-kupu dan diajarkan teknik pewarnaan gradasi.

8. Dari semua jenis APE yang ada di sekolah, terbuat dari bahan dasar apa saja APE tersebut?

Jawab: Untuk APE *in door* berbahan kayu, plastik, karet. Untuk yang *out door* besi dan semen.

9. Apakah APE tersebut aman bagi anak-anak dan mampu mengembangkan motorik anak?

Jawab: APE yang digunakan dipilih yang berbahan aman.

10. Apakah APE tersebut membantu guru sebagai media bermain maupun media pembelajaran?

Jawab: Sangat membantu dalam pembelajaran motorik anak di kelas.

11. Apakah ada sebelumnya APE *in door* yang berbahan dasar PVC (Paralon)?

Jawab: Belum ada. APE yang dibutuhkan papan titian *out door*, perosotan di dalam yang nanti disediakan kasur nanti bisa dilipat.

**Narasumber : Nurlaila Mukaromah Guru Kelas dari SPS Mawar
Selomartani, Kalasan, Sleman.**

Penanya : Dian Fairuz Zahiyah

Hari/ tanggal : Sabtu/ 3 Februari 2018

1. Apakah ada subsidi yang diberikan pemerintah/ donatur terkait dengan pengadaan APE baik yang *in door* maupun *out door*?

Jawab: Ada bantuan BOP dari pemerintah berupa uang untuk belanja APE.

2. Jika ada apakah APE tersebut digunakan dengan maksimal? Dan apakah APE tersebut mampu mengembangkan motorik kasar maupun halus untuk anak?

Jawab: Masih belum maksimal bantuan dari pemerintah, karena dana BOP tidak hanya digunakan untuk belanja APE saja, melainkan ada kebutuhan lain yang membutuhkan dana.

3. Apakah dari pihak sekolah pernah membuat atau mengembangkan sebuah APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik anak?

Jawab: Pernah, walaupun hanya beberapa kali saja membuat APE sendiri.

4. Jika iya, seperti apa saja APE yang pernah dibuat oleh guru/ pihak sekolah sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik anak?

Jawab: Alat-alat untuk mendongeng yaitu berbahan kaos kaki yang sudah tidak terpakai dibuat menjadi boneka tangan. APE tentang transportasi terbuat

dari stick es krim yang dikumpulkan anak-anak dibuat menjadi arena transportasi.

5. Apakah sudah merasa cukup atau dirasa kurang selama ini terhadap pengembangan APE yang ada di sekolah selama ini?

Jawab: Masih kurang

6. Jika kurang, sebabnya apa?

Jawab: Pengetahuan guru dalam membuat APE, karena tidak semua guru tahu caranya membuat APE. Waktu yang tidak mencukupi untuk membuat APE, dan juga sebabnya yaitu kekurangan tenaga guru.

7. Bagaimana upaya yang dilakukan guru/ pihak sekolah agar bisa mengembangkan APE sebagai media bermain dalam pembelajaran motorik anak?

Jawab: Ada niat dari pihak sekolah untuk membuat sendiri APE dalam jumlah banyak, namun belum terlaksana dengan maksimal. Rencananya akan dibuat APE dengan berbahan barang-barang bekas seperti plastik, botol, mika, dan tutup botol.

8. Dari semua jenis APE yang ada di sekolah, terbuat dari bahan dasar apa saja APE tersebut?

Jawab: Untuk APE *in door* kebanyakan berbahan kayu.

9. Apakah APE tersebut aman bagi anak-anak dan mampu mengembangkan motorik anak?

Jawab: Aman, hanya perlu pengawasan guru agar tidak terjadi kecelakaan. Mampu mengembangkan motorik anak dengan keberadaan APE tersebut.

10. Apakah APE tersebut membantu guru sebagai media bermain maupun media pembelajaran?

Jawab: Sangat berguna, pada kegiatan pembelajaran memanfaatkan APE agar tidak monoton.

11. Apakah ada sebelumnya APE *in door* yang berbahan dasar PVC (Paralon)?

Jawab: Tidak ada. APE *in door* yang dibutuhkan sudah cukup, hanya APE yang bersifat pengetahuan, seperti miniatur lalu lintas.

Lampiran 4 Instrumen Ahli Materi**Instrumen Penilaian Kualitas Media Bermain PVC Tubes Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun
(Ahli Materi)**

Nama : Yudha Febrianta, S.Pd.Jas., M.Or
 NIP : 19880201 000000 3 101
 Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
 Bidang Keahlian : Ahli Materi

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda cek pada kolom nilai yaitu sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Bermain PVC Tubes.

Nilai SB=Sangat Baik, B=Baik, C=Cukup, K=Kurang, SK=Sangat Kurang. Apabila anda menilai media pembelajaran dengan nilai C, K, atau SK, maka berilah saran hal-hal apa saja yang menjadi penyebab kekurangan atau perlu menambah sesuatu

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian					Saran
		SB	B	C	K	SK	
KOMPONEN ISI MATERI							
I. Aspek Kelengkapan Materi							
1.	Setiap Area dalam media bermain PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan						
2.	Materi yang disajikan dalam bentuk petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun						
II. Aspek Akurasi Materi							
3.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami						
4.	Alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian						
III. Aspek Kedalaman Materi dan Keluasan Materi							
5.	Terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan						

	dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan						
6.	Kesesuaian alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan						
KOMPONEN KEBAHASAAN							
IV. Aspek Kejelasan Kalimat							
7.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti						
8.	Kalimat yang digunakan efektif						
9.	Istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI						
10.	Materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa yang baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd						
Jumlah Penilaian							
Rata-Rata Penilaian							

**Penjabaran Kriteria Penilaian Media Bermain PVC Tubes Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun
(Ahli Materi)**

No.	Kriteria Penilaian	Uraian Kriteria Penilaian	
KOMPONEN ISI MATERI			
I. Aspek Kelengkapan Materi			
1.	Setiap Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan	SB	Jika 5 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan
		B	Jika 4 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan
		C	Jika 3 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan
		K	Jika 2 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan
		SK	Jika 1 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan
2.	Materi yang disajikan dalam bentuk petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun	SB	Jika 5 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun
		B	Jika 4 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun
		C	Jika 3 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun
		K	Jika 2 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun
		SK	Jika 1 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun

II. Aspek Akurasi Materi			
3.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami	SB	Jika 5 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
3.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami	B	Jika 4 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
		C	Jika 3 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
		K	Jika 2 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
		SK	Jika 1 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
4.		SB	Jika 5 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		B	Jika 4 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		C	Jika 3 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		K	Jika 2 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		SK	Jika 1 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
III. Aspek Kedalaman dan Keluasan Materi			
5.	Terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan	SB	Jika 5 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan
		B	Jika 4 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan
		C	Jika 3 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan
		K	Jika 2 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan
		SK	Jika 1 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan

6.	Kesesuaian alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan	SB	Jika 5 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan
		B	Jika 4 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan
6.	Kesesuaian alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan	C	Jika 3 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan
		K	Jika 2 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan
		SK	Jika 1 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan
KOMPONEN KEBAHASAAN			
IV. Aspek Kejelasan Kalimat			
7.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti	SB	Jika terdapat 5 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
		B	Jika terdapat 4 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
		C	Jika terdapat 3 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
		K	Jika terdapat 2 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
		SK	Jika terdapat 1 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
8.	Kalimat yang digunakan efektif	SB	Jika terdapat 5 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif
		B	Jika terdapat 4 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif
		C	Jika terdapat 3 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif
		K	Jika terdapat 2 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif
		SK	Jika terdapat 1 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif

9.	Istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI	SB	Jika terdapat 5 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		B	Jika terdapat 4 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		C	Jika terdapat 3 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		K	Jika terdapat 2 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		SK	Jika terdapat 1 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
10.	Materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd	SB	Jika terdapat 5 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		B	Jika terdapat 4 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		C	Jika terdapat 3 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		K	Jika terdapat 2 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		SK	Jika terdapat 1 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd

Lampiran 5 Instrumen Ahli Media

Instrumen Penilaian Kualitas Media Bermain PVC Tubes Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun (Ahli Media)

Nama : Fery Irianto Setyo Wibowo, S. Pd., M. Pd.I
 NIP : 19840217 200801 1 004
 Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
 Bidang Keahlian : Ahli Media

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda cek pada kolom nilai yaitu sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Bermain PVC Tubes.

Nilai SB=Sangat Baik, B=Baik, C=Cukup, K=Kurang, SK=Sangat Kurang.

Apabila anda menilai media pembelajaran dengan nilai C, K, atau SK, maka berilah saran hal-hal apa saja yang menjadi penyebab kekurangan atau perlu menambah sesuatu

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian					Saran
		SB	B	C	K	SK	
KOMPONEN DESAIN MEDIA							
I. Aspek Isi Media							
1.	Kesesuaian indikator sebagai alat permainan edukatif bagi anak usai 3-4 tahun						
2.	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain <i>PVC Tubes</i>						
3.	Nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar						
4.	Kualitas media bermain <i>PVC Tubes</i>						
5.	Kepraktisan media apabila digunakan (mudah dibawa, mudah dibongkar pasang, dan mudah disimpan)						
6.	Memiliki daya tarik media bagia anak (variasi warna, bentuk, dan bahan yang digunakan)						

II. Aspek Penciptaan(Desain)							
7.	Mencangkup kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik kasar dan halus						
8.	Kesesuaian luas setiap area bermain dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun						
9.	Kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas						
10.	Keterjangkauan bahan tambahan yang dibutuhkan						
11.	Keawetan dan ketahanan lamaan media						
KOMPONEN PENYAJIAN							
III. Aspek Penyajian (Presentasi)							
12.	Kesistematian penyajian (presentasi) sesuai dengan bahasa dan kondisi anak						
13.	Mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak						
14.	Menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak						
15.	Merangsang motivasi belajar dan bermain anak						
16.	Memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak						
Jumlah Penilaian							
Rata-Rata Penilaian							

**Penjabaran Kriteria Penilaian Media Bermain PVC Tubes Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun
(Ahli Media)**

No.	Kriteria Penilaian	Uraian Kriteria Penilaian	
I. Aspek Isi Media			
1.	Kesesuaian indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usai 3-4 tahun	SB	Jika 5 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
		B	Jika 4 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
		C	Jika 3 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
		K	Jika 2 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
		SK	Jika 1 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
2.	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes	SB	Jika 5 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes
		B	Jika 4 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes
		C	Jika 3 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes
		K	Jika 2 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes
		SK	Jika 1 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes
3.	Nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	SB	Jika 5 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
		B	Jika 4 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar

		C	Jika 3 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
		K	Jika 2 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
		SK	Jika 1 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
4.	Kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes	SB	Jika 5 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
		B	Jika 4 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
		C	Jika 3 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
		K	Jika 2 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
		SK	Jika 1 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
5.	Kepraktisan media apabila digunakan (mudah dibawa, mudah dibongkar pasang, dan mudah disimpan)	SB	Jika 5 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
		B	Jika 4 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
		C	Jika 3 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
		K	Jika 2 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
		SK	Jika 1 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
6.	Memiliki daya tarik media bagi anak (variasi warna, bentuk, dan bahan yang digunakan)	SB	Jika 5 Area memiliki daya tarik media bagi anak
		B	Jika 4 Area memiliki daya tarik media bagi anak
		C	Jika 3 Area memiliki daya tarik media bagi anak
		SK	Jika 2 Area memiliki daya tarik media bagi anak
		K	Jika 1 Area memiliki daya tarik media bagi anak
II. Aspek Penciptaan (Desain)			
7.	Mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus	SB	Jika 5 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
		B	Jika 4 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
		C	Jika 3 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
		K	Jika 2 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
		SK	Jika 1 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
8.	Kesesuaian luas setiap area bermain dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun	SB	Jika 5 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun
		B	Jika 4 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun
		C	Jika 3 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun
		K	Jika 2 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun

		SK	Jika 1 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun
9.	Kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas	SB	Jika 5 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
		B	Jika 4 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
		C	Jika 3 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
		K	Jika 2 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
		SK	Jika 1 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
10.	Keterjangkauan bahan tambahan yang dibutuhkan	SB	Jika 5 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya
		B	Jika 4 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya
		C	Jika 3 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya
		K	Jika 2 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya
		SK	Jika 1 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya
11.	Keawetan dan ketahanan lamaan media	SB	Jika 5 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
		B	Jika 4 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
		C	Jika 3 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
		K	Jika 2 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
		SK	Jika 1 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
III. Aspek Penyajian (Presentasi)			
12.	Kesistematian penyajian (presentasi) sesuai dengan bahasa dan kondisi anak	SB	Jika 5 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		B	Jika 4 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		C	Jika 3 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		K	Jika 2 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		SK	Jika 1 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
13.	Mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak	SB	Jika 5 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		B	Jika 4 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		C	Jika 3 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		K	Jika 2 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak

		SK	Jika 1 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
14.	Menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak	SB	Jika 5 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak
		B	Jika 4 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak
		C	Jika 3 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak
		K	Jika 2 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak
		SK	Jika 1 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak
15.	Merangsang motivasi belajar dan bermain anak	SB	Jika 5 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
		B	Jika 4 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
		C	Jika 3 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
		K	Jika 2 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
		SK	Jika 1 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
16.	Memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak	SB	Jika 5 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak
		B	Jika 4 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak
		C	Jika 3 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak
		K	Jika 2 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak
		SK	Jika 1 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak

Lampiran 6 Instrumen User**Instrumen Penilaian Kualitas Media Bermain PVC Tubes Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun****(User 1)**

Nama : Sugiyati
 Jabatan : Waka Sarpras & Guru Kelas KB A
 Instansi : KBIT Insan Mulia
 Bisang Keahlian : User 1

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda cek pada kolom nilai yaitu sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Bermain PVC Tubes.

Nilai SB=Sangat Baik, B=Baik, C=Cukup, K=Kurang, SK=Sangat Kurang. Apabila anda menilai media pembelajaran dengan nilai C, K, atau SK, maka berilah saran hal-hal apa saja yang menjadi penyebab kekurangan atau perlu menambah sesuatu

No.	Aspek Penilaian	Penilaian					Saran
		SB	B	C	K	SK	
I. Aspek Isi Media							
1.	Kesesuaian indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usai 3-4 tahun						
2.	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes						
3.	Nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar						
4.	Kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes						
5.	Kepraktisan media apabila digunakan (mudah dibawa, mudah dibongkar pasang, dan mudah disimpan)						
6.	Memiliki daya tarik media bagia anak (variasi warna, bentuk, dan bahan yang digunakan)						

II. Aspek Penciptaan(Desain)							
7.	Mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus						
8.	Kesesuaian luas setiap area bermain dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun						
9.	Kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas						
10.	Keterjangkauan bahan tambahan yang dibutuhkan						
11.	Keawetan dan ketahanan lamaan media						
III. Aspek Penyajian (Presentasi)							
12.	Kesistematian penyajian (presentasi) sesuai dengan bahasa dan kondisi anak						
13.	Mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak						
14.	Menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak						
15.	Merangsang motivasi belajar dan bermain anak						
16.	Memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak						
IV. Aspek Kelengkapan Materi							
17.	Setiap Area dalam media bermain PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan						
18.	Materi yang disajikan dalam bentuk petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun						
V. Aspek Akurasi Materi							
19.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami						
20.	Alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian						

VI. Aspek Kedalaman Materi dan Keluasan Materi						
21.	Terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan					
22.	Kesesuaian alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan					
VII. Aspek Kejelasan Kalimat						
23.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti					
24.	Kalimat yang digunakan efektif					
25.	Istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI					
26.	Materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa yang baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd					
Jumlah Penilaian						
Rata-Rata Penilaian						

**Penjabaran Aspek Penilaian Media Bermain PVC Tubes Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun
(User 1)**

No.	Aspek Penilaian	Uraian Aspek Penilaian	
I. Aspek Isi Media			
1.	Kesesuaian indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usai 3-4 tahun	SB	Jika 5 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
		B	Jika 4 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
		C	Jika 3 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
		K	Jika 2 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
		SK	Jika 1 Area yang terdapat di PVC Tubes sesuai dengan indikator sebagai alat permainan edukatif <i>in door</i> bagi anak usia 3-4 tahun
2.	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes	SB	Jika 5 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes
		B	Jika 4 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes
		C	Jika 3 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes
		K	Jika 2 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes
		SK	Jika 1 Area yang terdapat di PVC Tubes terjamin kenamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media bermain PVC Tubes

3.	Nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	SB	Jika 5 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
		B	Jika 4 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
		C	Jika 3 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
		K	Jika 2 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
		SK	Jika 1 Area yang terdapat di PVC Tubes memiliki nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar
4.	Kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes	SB	Jika 5 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
		B	Jika 4 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
		C	Jika 3 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
		K	Jika 2 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
		SK	Jika 1 Area memiliki kualitas media bermain <i>in door</i> PVC Tubes
5.	Kepraktisan media apabila digunakan (mudah dibawa, mudah dibongkar pasang, dan mudah disimpan)	SB	Jika 5 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
		B	Jika 4 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
		C	Jika 3 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
		K	Jika 2 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
		SK	Jika 1 Area memiliki sifat keparaktisan jika digunakan
6.	Memiliki daya tarik media bagi anak (variasi warna, bentuk, dan bahan yang digunakan)	SB	Jika 5 Area memiliki daya tarik media bagi anak
		B	Jika 4 Area memiliki daya tarik media bagi anak
		C	Jika 3 Area memiliki daya tarik media bagi anak
		SK	Jika 2 Area memiliki daya tarik media bagi anak
		K	Jika 1 Area memiliki daya tarik media bagi anak

II. Aspek Penciptaan (Desain)			
7.	Mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus	SB	Jika 5 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
		B	Jika 4 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
		C	Jika 3 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
		K	Jika 2 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
		SK	Jika 1 Area mencangkup kesesuaian dengan indikator pengembangan motorik kasar dan halus
8.	Kesesuaian luas setiap area bermain dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun	SB	Jika 5 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun
		B	Jika 4 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun
		C	Jika 3 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun
		K	Jika 2 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun
		SK	Jika 1 Area memiliki kesesuaian luas dengan kondisi fisik anak usia 3-4 tahun
9.	Kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas	SB	Jika 5 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
		B	Jika 4 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
		C	Jika 3 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
		K	Jika 2 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
		SK	Jika 1 Area memiliki kesesuaian media bermain <i>in door</i> dengan ruang kelas
10.	Keterjangkauan bahan tambahan yang dibutuhkan	SB	Jika 5 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya
		B	Jika 4 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya
		C	Jika 3 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya
		K	Jika 2 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya
		SK	Jika 1 Area dalam mencari bahan tambahan yang dibutuhkan terjangkau tempatnya

11.	Keawetan dan ketahanan lamaan media	SB	Jika 5 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
		B	Jika 4 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
		C	Jika 3 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
		K	Jika 2 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
		SK	Jika 1 Area memiliki keawetan dan ketahan lamaan dalam segi alat permainan edukatif anak
III. Aspek Penyajian (Presentasi)			
12.	Kesistematian penyajian (presentasi) sesuai dengan bahasa dan kondisi anak	SB	Jika 5 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		B	Jika 4 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		C	Jika 3 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		K	Jika 2 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
		SK	Jika 1 Area dalam penyajiannya sistematis sesuai dengan bahasa dan kondisi anak
13.	Mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak	SB	Jika 5 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		B	Jika 4 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		C	Jika 3 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		K	Jika 2 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
		SK	Jika 1 Area mampu mendorong aktivitas dan kreatifitas bermain anak
14.	Menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak	SB	Jika 5 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak
		B	Jika 4 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak
		C	Jika 3 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak
		K	Jika 2 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak
		SK	Jika 1 Area mampu menumbuh kembangkan ketanggapan dan ketangkasan anak

15.	Merangsang motivasi belajar dan bermain anak	SB	Jika 5 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
		B	Jika 4 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
		C	Jika 3 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
		K	Jika 2 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
		SK	Jika 1 Area mampu merangsang motivasibelajar dan bermain anak
16.	Memiliki muatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak	SB	Jika 5 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak
		B	Jika 4 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak
		C	Jika 3 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak
		K	Jika 2 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak
		SK	Jika 1 Area memiliki mmuatan edukatif yang berguna bagi optimalitas perkembangan motorik anak
IV. Aspek Kelengkapan Materi			
17.	Setiap Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan	SB	Jika 5 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan
		B	Jika 4 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan
		C	Jika 3 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan
		K	Jika 2 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan
		SK	Jika 1 Area dalam alat permainan PVC Tubes yang disajikan dilengkapi dengan indikator perkembangan anak dan tujuan alat permainan

18.	Materi yang disajikan dalam bentuk petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun	SB	Jika 5 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun
		B	Jika 4 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun
		C	Jika 3 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun
		K	Jika 2 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun
		SK	Jika 1 Area materi yang disajikan dalam petunjuk dan teknis alat permainan merupakan hasil penjabaran untuk mengembangkan indikator motorik perkembangan anak usia 3-4 tahun
V. Aspek Akurasi Materi			
19.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami	SB	Jika 5 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
20.	Alat permainan yang disajikan mudah dipahami	B	Jika 4 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
		C	Jika 3 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
		K	Jika 2 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
		SK	Jika 1 Area alat permainan yang disajikan mudah dipahami
		SB	Jika 5 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		B	Jika 4 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian

		C	Jika 3 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		K	Jika 2 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
		SK	Jika 1 Area alat permainan yang disajikan sesuai dengan konsep dan tidak menimbulkan kerancuan pengertian
VI. Aspek Kedalaman dan Keluasan Materi			
21.	Terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan	SB	Jika 5 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan
		B	Jika 4 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan
		C	Jika 3 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan
		K	Jika 2 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan
		SK	Jika 1 Area terdapat hubungan yang logis dalam konsep alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak usia 3-4 tahun, serta tujuan alat permainan
22.	Kesesuaian alat permainan dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan	SB	Jika 5 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan
		B	Jika 4 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan
		C	Jika 3 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan
		K	Jika 2 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan
		SK	Jika 1 Area terdapat kesesuaian dengan indikator perkembangan motorik anak dan tujuan alat permainan

VII. Aspek Kejelasan Kalimat			
23.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti	SB	Jika terdapat 5 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
		B	Jika terdapat 4 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
		C	Jika terdapat 3 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
		K	Jika terdapat 2 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
		SK	Jika terdapat 1 Area bahasa yang digunakan dalam penyampaian petunjuk dan teknis alat permainan mudah dimengerti
24.	Kalimat yang digunakan efektif	SB	Jika terdapat 5 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif
		B	Jika terdapat 4 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif
		C	Jika terdapat 3 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif
		K	Jika terdapat 2 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif
		SK	Jika terdapat 1 Area alat permainan kalimat yang digunakan efektif
25.	Istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI	SB	Jika terdapat 5 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		B	Jika terdapat 4 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		C	Jika terdapat 3 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		K	Jika terdapat 2 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI
		SK	Jika terdapat 1 Area alat permainan istilah-istilah yang digunakan dalam penyampaian sesuai dengan KBBI

26.	Materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd	SB	Jika terdapat 5 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		B	Jika terdapat 4 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		C	Jika terdapat 3 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		K	Jika terdapat 2 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd
		SK	Jika terdapat 1 Area alat permainan materi yang digunakan dalam penyampaian menggunakan bahasa baku dan tidak rancu atau mengandung arti yang absurd

Lampiran 7 Instrumen Penilaian Uji Coba

INSTRUMEN PENILAIAN PENILAIAN UJI COBA MEDIA BERMAIN PVC TUBES

UNTUK ANAK DIDIK USIA 3-4 DI KBIT INSAN MULIA

Nama : (Nama Anak Didik)
Usia/ Kelompok Bermain : 3 tahun
Guru Penilai/ User : Sugiyati
Hari/ Tanggal : Rabu & Jumat/ 2 & 4 Mei 2018

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda cek pada kolom Skor Pencapaian yaitu sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Bermain PVC Tubes.

Nilai 5=Sangat Baik, 4=Baik, 3 =Cukup, 2=Kurang, 1=Sangat Kurang.

Apabila anda menilai media pembelajaran dengan nilai 3, 2, atau 1, maka berilah saran hal-hal apa saja yang menjadi penyebab kekurangan atau perlu menambah sesuatu

No	Indikator Pencapaian	Skor Pencapaian					Ket
		1	2	3	4	5	
Melompat dengan ketinggian 10-15 cm							
1.	Anak mampu melompat tanpa bantuan siapaun						
2.	Anak mampu melompat tanpa menyentuh tiang penyangga						
3.	Anak Mampu menyentuh lonceng						
4.	Anak memahami perintah dan aturan						
Merangkak Lurus Ke depan							
5.	Anak mampu memahami perintah dan aturan						
6.	Anak mampu merangkak sendiri tanpa bantuan siapapun						
7.	Anak merangkak dengan lincah lurus ke depan						
8.	Anak merangkak tanpa menyentuh jaring-jaring						

Memasukkan Bola Ke dalam Keranjang Dari Jarak Tertentu						
9.	Anak mampu memahami perintah dan aturan dalam permainan					
10.	Anak mampu melempar bola sendiri tanpa bantuan siapapun					
11.	Anak mampu melempar bola dengan jarak 1 meter atau ½ meter (sesuai dengan kemampuannya jaraknya)					
12.	Anak mampu melempar bola memasuki ring basket atau minimal memasuki keranjang					
Menuang Air Tanpa Tumpah Ke Dalam Wadah						
13.	Anak mampu memahami perintah dan aturan dalam permainan					
14.	Anak mampu menuang air tanpa bantuan siapapun					
15.	Anak mampu menuang air secara pelan-pelan dari atas corong					
16.	Anak mampu menuang air tanpa tumpah					
Berjalan Dengan Variasi Zig-Zag						
17.	Anak mampu berjalan zig-zag tanpa bantuan siapapun					
18.	Anak mampu berjalan zig-zag dengan lincah dan cepat					
19.	Anak mampu berjalan zig-zag tanpa menyentuh pipa					
20.	Anak mampu berjalan zig-zag dengan satu-satu kaki secara bergantian (tidak dengan kedua kaki secara bersamaan)					

Lampiran 8 Lembar Pernyataan Ahli Materi**LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yudha Febrianta, S.Pd.Jas., M.Or
NIP : 19880201 000000 3 101
Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Bidang Keahlian : Ahli Materi


Menyatakan telah melakukan penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
NIM : 14430033
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 April 2018

Ahli Materi


Yudha Febrianta, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 1988201 000000 3 101

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yudha Febrianta, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 19880201 000000 3 101
Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Bidang Keahlian : Ahli Materi


Menyatakan telah melakukan validasi untuk instrumen penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
NIM : 14430033
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 April 2018

Ahli Materi



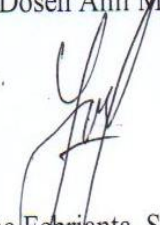
Yudha Febrianta, S.Pd., M.Or
NIP. 19880201 000000 3 101

LEMBAR SARAN/ MASUKAN

No	Saran/ Masukan
1.	Ditambahkan pengulangan untuk setiap aktivitas karena dasarnya motorik
2.	Ditambahkan CD pelaksanaan pembelajaran

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, Maret 2018
Dosen Ahli Materi


Yudha Febrianta, S.Pd., M.Or
NIP. 19880201 000000 3 101

Lampiran 9 Lembar Pernyataan Ahli Media**LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd, M.Pd.I.
 NIP : 19840217 200801 1 004
 Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
 Bidang Keahlian : Ahli Media

Menyatakan telah melakukan penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
 NIM : 14430033
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
 SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

Yogyakarta, 24 April 2018

Ahli Media



Fery Irianto S.W., S.Pd, M.Pd.I.
 NIP. 19840217 200801 1 004

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd, M.Pd.I.
 NIP : 19840217 200801 1004
 Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
 Bidang Keahlian : Ahli Media

Menyatakan telah melakukan validasi instrumen penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
 NIM : 14430033
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
 SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

Yogyakarta, 24 April 2018

Ahli Media



Fery Irianto S.W, S.Pd, M.Pd.I.
 NIP. 19840217 200801 1004

LEMBAR SARAN/ MASUKAN

No	Saran/ Masukan
1.	Kesesuaian luas area anak disesuaikan dengan dengan tinggi dan berat badan anak usia 3-4 th.
2.	Bahasa pengajian dalam presentasi sebaiknya disesuaikan dengan kondisi anak usia 3-4th.
3.	Media bermain PVC Tubes ini sudah bagus, dapat diuji cobakan di lapangan, sebaiknya warna di buat warna - warna karena sangat menarik buat anak.
4.	Sebagai catatan apakah keawetan dan tahan banting media nya? Karena media yang baik juga tahan uji, tahan lama dan awet.
5.	Secara keseluruhan media bermain PVC Tubes ini dapat digunakan untuk mengukur, melatih dan mengembangkan perkembangan motorik anak. Selamat dan sukses dalam pengujianya. di lapangan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 29 April 2018
Dosen Ahli Media



Ferry Irianto S.W., S.Pd., M.Pd.
NIP. 19840217 200801 1009

Lampiran 10 Lembar Pernyataan User**LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : SUGIYATI
NIP : GURU KELAS
Instansi : KBIT INSAN MULIA
Bidang Keahlian : User

Menyatakan telah melakukan penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

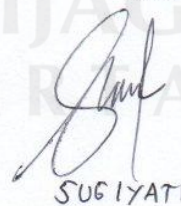
Nama : Dian Fairuz Zahiyah
NIM : 14430033
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 4 Mei 2018

User



SUGIYATI

NIP.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : SUGIYATI
NIP : GURU KELAS
Instansi : KBIT INSAN MULIA
Bidang Keahlian : USER

Menyatakan telah melakukan validasi instrumen penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
NIM : 14430033
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 4 Mei 2018

User


SUGIYATI

NIP.

LEMBAR SARAN/ MASUKAN

No	Saran/ Masukan
	<p data-bbox="491 495 628 533">Masukan</p> <p data-bbox="456 551 1327 651">Sudah baik, sudah sesuai dengan tingkatan pencapaian anak.</p> <div data-bbox="501 640 1086 1368"></div> <p data-bbox="970 1375 1278 1435">Yogyakarta, 4 Mei 2018 User</p> <p data-bbox="986 1469 1129 1603"></p> <p data-bbox="975 1626 1034 1659">NIP. _____</p>

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ambar Wati
NIP : Guru Kelas
Instansi : KB IT Insan Mulia
Bidang Keahlian : User

Menyatakan telah melakukan penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
NIM : 14430033
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Mei 2018

User



Ambar Wati

NIP.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ambar Wati
NIP : Guru Kelas
Instansi : KBIT Insan Mulia
Bidang Keahlian : User

Menyatakan telah melakukan validasi instrumen penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
NIM : 14430033
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Mei 2018

User





Ambar Wati

NIP.

LEMBAR SARAN/ MASUKAN

No	Saran/ Masukan
1.	Untuk warna lebih divariasikan
2.	


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 9 Mei 2018
User

Ambarwati
NIP.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sidratul Khairanah S.Pd.
 NIP : Guru Sekolah
 Instansi : Sekolah
 Bidang Keahlian : User

Menyatakan telah melakukan penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain PVC Tubes Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
 NIM : 14430033
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 04 Mei 2018

User



Sidratul Khairanah S.Pd.
 NIP. ←

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : *Sidratul Khasanah. S.Pd*
 NIP : *guru*
 Instansi : *sekolah*
 Bidang Keahlian : *User*

Menyatakan telah melakukan validasi instrumen penilaian untuk produk penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Bermain *PVC Tubes* Dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun” yang diajukan oleh,

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
 NIM : 14430033
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat pernyataan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 04 Mei 2018


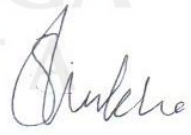
User

Sidratul Khasanah

Sidratul Khasanah. S.Pd

NIP. _____

LEMBAR SARAN/ MASUKAN

No	Saran/ Masukan
	<p>Pvc Tubes dalam pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 sangat membantu merangsang perkembangan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p style="text-align: center;"> STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA</p> <p style="text-align: right;">Yogyakarta, 04 Mei 2018 User  <u>Sidiqatul Wahsanah S. Pd</u> NIP.</p>

Lampiran 11 Aturan Petunjuk Penggunaan

PETUNJUK DAN TEKNIS PENGGUNAAN MEDIA BERMAIN PVC TUBES

1. MEDIA BERMAIN PVC TUBES AREA (A)



A. Nama Area Permainan : Area Melompat

B. Indikator Perkembangan Motorik :

- Melompat turun dari ketinggian 10-15 cm

C. Tujuan Alat Permainan :

- Melatih keberanian anak
- Melatih perkembangan otot kaki anak
- Melatih perkembangan otot tangan anak
- Melatih kelincahan anak
- Melatih keseimbangan anak

D. Sasaran Alat : Anak usia 3-4 tahun

E. Cara memainkan :

1. Pasang alat permainan untuk Area Melompat sesuai dengan petunjuk dan gambar.
2. Pastikan alat permainan sudah terpasang dengan aman.
3. Alat permainan Area Melompat ini dapat dimainkan satu persatu pada setiap anak secara bergantian.
4. Anak yang memiliki kesempatan bermain Area Melompat harus berada di dalam Area Melompat tersebut dengan posisi berdiri tegak.
5. Anak yang sudah berada di dalam Area melompat diperbolehkan untuk melompat semampunya, sampai anak dapat menyentuh lonceng yang berada di bagian atas Area Melompat.
6. Ketika posisi melompat anak diperbolehkan menggunakan ancang-ancang.
7. Anak tidak diperbolehkan melompat menggunakan alat bantu .
8. Setiap anak memiliki kesempatan 3x melompat.
9. Anak juga tidak diperbolehkan berpegangan tangan pada tiang penyangga, guru, maupun teman sebaya Area tersebut.

10. Anak mampu turun dari lompatan dengan sempurna atau tidak terjatuh.
11. Apabila anak mampu melompat serta menyentuh lonceng tanpa alat bantu dan berpegangan tangan maka anak sudah bisa dikatakan telah memenuhi indikator perkembangan motorik kasar yaitu melompat dengan ketinggian 10-15 cm.

2. MEDIA BERMAIN PVC TUBES AREA (B)



- A. Nama Area Permainan** : Area Merangkak
- B. Indikator Perkembangan Motorik** :
- Merangkak lurus ke depan
- C. Tujuan Alat Permainan** :
- Melatih keberanian anak
 - Melatih perkembangan otot kaki dan lutut anak

- Melatih perkembangan otot tangan anak
- Melatih kelincahan anak

D. Sasaran Alat : Anak usia 3-4 tahun

E. Cara memainkan :

1. Pasang alat permainan untuk Area Merangkak sesuai dengan petunjuk dan gambar.
2. Pastikan alat permainan sudah terpasang dengan aman.
3. Alat permainan Area Merangkak ini dapat dimainkan satu persatu pada setiap anak secara bergantian.
4. Sebelum memasuki Area Merangkak anak diarahkan untuk mengambil posisi merangkak.
5. Anak merangkak dengan posisi merangkak, telapak tangan menempel dengan lantai dan kaki bertumpu pada lutut untuk merangkak.
6. Anak mampu merangkak dengan kecepatan 3-7s.
7. Anak mampu merangkak lurus ke depan dan serta tidak berhenti di tengah-tengah area.
8. Anak mampu merangkak sendiri tanpa menggunakan alat bantu dalam bentuk apapun.
9. Anak mampu merangkak tanpa menyentuh jaring-jaring yang berada di samping kanan-kiri-atas Area Merangkak.
10. Apabila anak mampu merangkak dengan ketentuan di atas secara baik dan benar, maka anak sudah bisa dikatakan mampu memenuhi indikator perkembangan motorik kasar yaitu, merangkak lurus ke depan.

3. MEDIA BERMAIN PVC TUBES AREA (C)



A. Nama Area Permainan : Area Basket

B. Indikator Perkembangan Motorik :

- Memasukkan bola ke dalam keranjang dari jarak tertentu

C. Tujuan Alat Permainan :

- Melatih keberanian anak
- Melatih perkembangan otot tangan anak
- Melatih ketangkasan anak
- Melatih koordinasi mata dan tangan
- Melatih kerjasama antara tangan dan otak

D. Sasaran Alat : Anak usia 3-4 tahun

E. Cara memainkan :

1. Pasang alat permainan untuk Area Merangkak sesuai dengan petunjuk dan gambar. Pastikan alat permainan sudah terpasang dengan aman.
2. Siapkan bola plastik warna-warni berukuran kecil.
3. Alat permainan Area Merangkak ini dapat dimainkan perorangan atau kelompok.
4. Sebelum melempar bola, anak mengambil posisi berdiri tegak berada di depan ring dengan jarak 1 meter. Apabila anak tidak mampu menembak bola dengan jarak 1 meter maka jarak bisa dikurangi sedikit lebih dekat yaitu $\frac{1}{2}$ meter, sesuai dengan kemampuan anak.
5. Anak diperbolehkan melempar bola ketika sudah diberikan aba-aba oleh guru.
6. Anak memiliki kesempatan melempar bola sebanyak 5x lemparan.
7. Apabila semua anak telah melempar sebanyak 5x dan tidak ada yang masuk, maka kesempatan melempar ditambah 2x lemparan setiap anak.
8. Anak mampu melempar bola dengan kemampuannya sendiri tanpa bantuan dan tanpa menggunakan alat bantu jenis apapun.
9. Bola dikatakan masuk apabila bola melewati ring bagian dalam dan jatuh ke keranjang di bawahnya dan bola dinyatakan keluar apabila bola tidak melewati bagian dalam ring dan jatuh di luar keranjang.
10. Apabila anak telah melempar bola sesuai ketentuan yang telah dibuat dengan baik dan benar, maka anak sudah bisa dikatakan mampu memenuhi indikator perkembangan motorik halus yaitu Melempar Bola ke dalam Keranjang dengan Jarak Tertentu.

4. MEDIA BERMAIN PVC TUBES AREA (D)



A. Nama Area Permainan : Area Menuang Air

B. Indikator Perkembangan Motorik :

- Menuang air tanpa tumpah ke dalam wadah

C. Tujuan Alat Permainan :

- Melatih keterampilan otot tangan anak
- Melatih kerjasama antara tangan dan otak
- Melatih kesabaran

D. Sasaran Alat : Anak usia 3-4 tahun

E. Cara memainkan :

1. Pasang alat permainan untuk Area Menuang Air sesuai dengan petunjuk dan gambar. Pastikan alat permainan sudah terpasang dengan aman.
2. Siapkan bola dan gelas plastik, bola plastik warna warni, dan air dalam wadah lain, untuk alat dan bahan tambahan.
3. PERINGATAN! Untuk area menuang air bisa dilakukan di luar ruangan atau di dalam ruangan. Jika dilakukan di dalam ruangan diharapkan untuk disedukar karpet atau kain sebagai alas di bawah Area Menuang Air dan sekitarnya, untuk mencegah kecelakaan yang kemungkinan terjadi. Jika dilakukan di luar ruangan, tidak perlu di sediakan alas seperti kain. Usahakan memilih tempat yang rindang, tidak panas, beralaskan tanah atau rumput jinak.
4. Alat permainan Area Menuang Air ini dapat dimainkan perorangan atau kelompok.
5. Setiap anak diberikan kesempatan menuang air sebanyak 4x kesempatan.
6. Anak mengambil posisi berdiri tegak disekitar Area menuang Air.
7. Anak mampu menuangkan air sendiri tanpa bantuan dari guru.
8. Anak menuangkan air dari atas corong melewati pipa menuju wadah dibawahnya dengan menggunakan gelas plastik.
9. Anak mampu menuangkan air dengan sempurna dan tidak tumpah di lantai.
10. Setelah anak bermain di area Menuang Air Guru menanyakan kepada anak mengenai air mengalir dari atas menuju bawah.
11. Apabila anak mampu menuangkan air sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat, dengan baik dan benar, maka anak sudah bisa dikatakan mampu memenuhi perkembangan motorik halus, yaitu menuang air/ biji-bijian tanpa tumpah ke dalam wadah.

5. MEDIA BERMAIN PVC TUBES AREA (E)



A. Nama Area Permainan : Area Berjalan Zig-Zag

B. Indikator Perkembangan Motorik :

- Berjalan dengan berbagai variasi, seperti zig-zag

C. Tujuan Alat Permainan :

- Melatih keberanian anak
- Melatih perkembangan otot kaki anak
- Melatih kecepatan anak
- Melatih kelincahan anak
- Melatih keseimbangan anak

D. Sasaran Alat : Anak usia 3-4 tahun

E. Cara memainkan :

1. Pasang alat permainan untuk Area Berjalan Zig-Zag sesuai dengan petunjuk dan gambar.
2. Pastikan alat permainan sudah terpasang dengan aman.
3. Alat permainan Area Berjalan Zig-Zag ini dapat dimainkan satu persatu pada setiap anak secara bergantian.
4. Dalam Area ini anak ditekankan untuk kecepatan dan ketangkasannya. Anak diberikan kesempatan mengulang permainan ini sebanyak 3x kesempatan bolak-balik.
5. Sebelum memasuki Area Berjalan Zig-Zag anak diarahkan untuk mengambil posisi berdiri tegak.
6. Guru memberikan aba-aba "*Mulai*" sebagai tanda kepada anak untuk mulai berjalan di Area tersebut.
7. Anak berjalan zig-zag di lantai dan berada di luar kotak Area Zig-Zag.
8. Anak berjalan melewati setiap kotak pada area tersebut dengan satu per satu kaki, tidak kedua kaki secara bersamaan.
9. Anak berjalan zig-zag dengan kemampuannya sendiri tanpa bantuan guru.
10. Waktu yang diberikan kepada anak untuk berjalan zig-zag tidak lebih dari 10s.
11. Apabila anak mampu berjalan zig-zag sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat, dengan baik dan benar, maka anak sudah bisa dikatakan mampu memenuhi perkembangan motorik kasar, yaitu Berjalan dengan Berbagai Variasi seperti Zig-Zag.

وزارة الشؤون الدينية
جامعة سونان كالجاكا الإسلامية الحكومية بجوكجاكرتا
مركز التنمية اللغوية



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.43.0./2018

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Dian Fairuz Zahiyah :

تاريخ الميلاد : ١١ مارس ١٩٩٦

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٣٠ مايو ٢٠١٨, وحصلت
على درجة :

٤٥	فهم المسموع
٤٠	التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٣٥	فهم المقروء
٤٠٠	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا, ٣٠ مايو ٢٠١٨
المدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥





MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.43.8.9/2018

This is to certify that:

Name : **Dian Fairuz Zahiyah**
Date of Birth : **March 11, 1996**
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **April 11, 2018** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	45
Structure & Written Expression	45
Reading Comprehension	43
Total Score	443

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, April 11, 2018
Director,



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Email: ftk@uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

Sertifikat

Nomor : B-1950/Un.02/DT.1/PP.02/06/2017

Diberikan kepada:

Nama : DIAN FAIRUZ ZAHYAH
NIM : 14430033
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nama DPL : Drs. Ichsan, M.Pd.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan/Magang II tanggal 20 Februari s.d 2 Juni 2017 dengan nilai:

91,53 (A-)

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus Magang II sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti Magang III.

Yogyakarta, 20 Juni 2017

a.n Wakil Dekan Bidang Akademik
Ketua,

Adhi Setiawan, M.Pd.
NIP. 19800901 200801 1 011





27

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SERTIFIKAT

Nomor: B-432.2/Un.02/L.3/PM.03.2/P3.1686/10/2017

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga memberikan sertifikat kepada:

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
Tempat, dan Tanggal Lahir : Blitar, 11 Maret 1996
Nomor Induk Mahasiswa : 14430033
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Pendek, Tahun Akademik 2016/2017 (Angkatan ke-93), di:

Lokasi : Putat, Selopamioro
Kecamatan : Imogiri
Kabupaten/Kota : Kab. Bantul
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 10 Juli s.d. 31 Agustus 2017 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 95,91 (A). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status mata kuliah intra kurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munaqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 19 Oktober 2017
Ketua,



Dr. Phil. Ai Makin, S.Ag., M.A.
NIP. : 19720912 200112 1 002

















































































Nomor: UIN.02/R3/PP.00.9/3074/2014



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : DIAN FAIRUZ ZAHYAH
NIM : 14430033
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Raudlatul Athfal
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Sebagai Peserta

atas keberhasilannya mengikuti seluruh kegiatan
SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI
Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2014/2015
Tanggal 25 s.d. 27 Agustus 2014 (20 jam pelajaran)

Yogyakarta, 2 September 2014
a.n. Rektor
Wakil Rektor Bidang Kelembagaan dan Kerjasama



Dr. H. Maksudin, M.Ag.
NIP. 19600716 1991031.001

TRAINING TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
 NIM : 14430033
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	100	A
2.	Microsoft Excel	70	C
3.	Microsoft Power Point	100	A
4.	Internet	90	A
5.	Total Nilai	90	A
Predikat Kelulusan		Sangat Memuaskan	

Yogyakarta, 22 Mei 2015



Standar Nilai:

Nilai		Predikat
Angka	Huruf	
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang



PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN DAN TAHSINUL QURAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Sertifikat

Nomor : 051/B-2/PKTQ/FITK/IV/2016

Menerangkan bahwa :

DIAN FAIRUZ ZAHYAH
telah dinyatakan lulus dalam :
SERTIFIKASI AL-QUR'AN
dengan nilai **84.5 (B+)**

yang diselenggarakan oleh PKTQ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta
pada tanggal 24 April 2016

Yogyakarta, 24 April 2016

a.n Dekan

Wakil Dekan III

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Ketua PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19730310 199803 1 002

Afia Firdausy Almas
NIM. 13490077





SERTIFIKAT

No. OPAK.Dema-UINSuka.VIII.2014



DEWAN EKSEKUTIF MAHASISWA
UIN SUNAN KALIJAGA



OPAK 2014
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

diberikan kepada:

DIAN FAIRUZ ZAHISAH

sebagai

PESERTA

dalam kegiatan **Orientasi Pengenalan Akademik dan Kemahasiswaan**
(OPAK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Pada tanggal 21-23 Agustus 2014.

Yogyakarta, 23 Agustus 2014

Mengetahui,

Wakil Rektor III
Bid. Kerjasama dan Kelembagaan
UIN Sunan Kalijaga

Dr. Maksudin, M.Ag
NIP. 19600716 199103 1 001

Presiden
Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA)
UIN Sunan Kalijaga

Syaifuldin Ahrom A.
NIM 09250013

Ketua Panitia,

Syaufiq Biq
NIM.11520023





PERPUSTAKAAN UIN SUNAN KALIJAGA

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta, Telp. (0274) 548635, Fax. (0274) 552231
Website: <http://www.lib.uin-suka.ac.id>, E-mail: lib@uin-suka.ac.id

Sertifikat

Nomor: UIN.2/L.4/PP.00.9/236/2014

diberikan kepada

DIAN FAIRUZ ZAHISAH

NIM. 14430033

sebagai

PESERTA AKTIF

dalam kegiatan Pendidikan Pemakai Perpustakaan (*User Education*) pada
Tahun Akademik 2014/2015 yang diselenggarakan
oleh Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta, September 2014
Kepala Perpustakaan,



M. Sofihin Arianto, S.Ag., SIP., M.LIS.
NIP. 19700906 19903 1 012

LOMBA TINGKAT 1 GUGUS DEPAN 17223 - 17224 SMP DIPONEGORO DEPOK

PIAGAM PENGHARGAAN

Nomor : 006/PP-VI/Pramuka.Dip/II/2015

Panitia Lomba Tingkat I Pramuka Penggalang SMP Diponegoro memberikan Piagam Penghargaan kepada :

Dian Faiur Zahiyah

Sebagai :

Tim Keamanan

" Lomba Tingkat Regu Pramuka Penggalang Satu (LT D) yang diselenggarakan pada tanggal 20 s.d. 22 Maret 2015 bertempat di Bumi Perkemahan Taman Tunas Wiyuna Babarsari, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta "

Kepadanya diharapkan agar selalu aktif untuk meningkatkan kecakapan dalam perkembangan Gerakan Pramuka



Sleman, 24 Maret 2015
Ketua Panitia

M. Gusnul Labib, SKom



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>. Email: ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Sertifikat

Nomor: B.4032/Un.02/WD.T/PP.02/12/2017

Diberikan kepada:

Nama : DIAN FAIRUZ ZAHYAH
NIM : 14430033
Jurusan/Pogram Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III tanggal 3 Oktober sampai dengan 21 November 2017 di dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Dr. Suyadi, MA. dan dinyatakan lulus dengan nilai 92,00 (A-).

Yogyakarta, 29 Desember 2017

a.n Wakil Dekan I,
 Ketua Laboratorium Pendidikan

Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.
 NIP. 19840217 200801 1 004

STATE ISLAMIC
 SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

CURRICULUM VITAE**A. DATA PRIBADI**

Nama : Dian Fairuz Zahiyah
 Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 11 Maret 1996
 Agama : Islam
 Nama Ayah : Djawad Soewarno, S.Pd
 Nama Ibu : Siti Nurkhoiriyah, S.Pd
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Jl. Jambu, RT04/RW02 Desa Kepuh, Kec.
 Boyolangu, Kab. Tulungagung
 Nomor HP/WA : 085649031504
 Email : empingkriyuk@gmail.com

B. LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

1. TKIT Bina Insan Cendekia Pasuruhan (2000-2003)
2. SDN 03 Serut Tulungagung (2003-2009)
3. SMPN 2 Tulungagung (2009-2012)
4. MAN 2 Tulungagung (2012-2014)
5. Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

C. PENGALAMAN ORGANISASI

1. Resimen Mahasiswa Satuan 03 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. KMNU UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

D. PENGALAMAN KERJA

1. Owner Craft Fairuz scrapframe kado wisuda, kado wedding Jogja (2018-sekarang).

Yogyakarta, 19 Juli 2018

Hormat kami,

Dian Fairuz Zahiyah
 NIM. 14430033