

**PENERAPAN BERMAIN *JUMP SHAPE* UNTUK
MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA
5-6 TAHUN DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG
BOGOR TAHUN 2020**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

NI'MATUZHROH

NIM: 1703106006

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni'matuzahroh
NIM : 1703106006
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENERAPAN BERMAIN *JUMP SHAPE* UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR
TAHUN 2020**

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 13 Januari 2021

Pembuat Pernyataan,



Ni'matuzahroh

NIM: 1703106006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof.Dr. Hamka (Kampus II) (024) 7601295 Fax. 7615387
Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Penerapan Bermain *Jump Shape* Untuk
Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6
Tahun di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor Tahun
2020**

Nama : Ni'matuzahroh
NIM : 1703106006
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat
diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semarang,

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I

H.Mursid, M.Ag.
NIP: 196703052001121001

Penguji III

Agus Khunafi, M.Ag.
NIP: 197602262005011001

Pembimbing I,

H.Mursid, M.Ag.
NIP. 196703052001121001

Sekretaris/Penguji II,

Sofa Muthohar, M.Ag.
NIP: 19750705200501101

Penguji IV

Drs. H. Muslam, M.Ag. M.Pd.
NIP: 196603052005011001

NOTA DINAS

Semarang, 4 Januari 2021

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Penerapan Bermain *Jump Shape* Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor Tahun 2020**
Nama : Ni'matuzahroh
NIM : 1703106006
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pembimbing



H. Mursid, M.Ag
NIP. 196703052001121001

ABSTRAK

Judul : **Penerapan Bermain *Jump Shape* Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor Tahun 2020**

Nama : Ni'matuzahroh

NIM : 1703106006

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh suatu gambaran tentang Penerapan Bermain *Jump Shape* untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun 2020.

Penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan (1) Bagaimana Penerapan bermain *jump shape* untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Istiqomah tahun 2020? (2) Apa Saja Kelebihan dan Kekurangan Bermain *Jump Shape* Di RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor tahun 2020?. Permasalahan tersebut dibahas melalui penelitian kualitatif lapangan, dimana peneliti ikut berpartisipasi selama di lapangan. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Sumber data penelitian adalah kepala sekolah, guru kelas B dan wali murid. Untuk keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, triangulasi metode dan triangulasi waktu. Teknik analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, display data dan mengambil kesimpulan atau verifikasi.

Hasil dari kesimpulan ini menunjukkan bahwa: Penerapan kegiatan bermain *jump shape* dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor, yaitu dilihat dari perkembangan motorik kasarnya salah satunya kelincahannya yang semakin berkembang, Bermain *jump shape* dapat melatih keseimbangan, ketepatan, kelincahan dan kecepatan. Kekurangan bermain *jump shape* waktu yang terbatas dikarenakan pijakan yang dibuat peneliti hanya 2 sehingga anak bermain secara bergantian.

Kata kunci: Bermain *Jump Shape*, Motorik Kasar.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 058/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t}
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	'
ث	ṡ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	ṡ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā= a panjang

ī= i panjang

ū= u panjang

Bacaan Diftong:

au = أوْ

ai = أيْ

iy = إيْ

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim...

Alhamdulillahirrabbi' Alamiin, segala puji bagi Allah SWT, atas segala limpahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada panutan kita Nabi Muhammad dari kebodohan menuju jalan yang terang. Semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafa'at dari beliau di dunia dan di akhirat. *Aamiin*.

Penelitian skripsi yang berjudul “Implementasi Bermain *Jump Shape* untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al -Istiqomah Cibinong Bogor Tahun 2020” ini merupakan sebuah hasil karya ilmiah yang menjadi syarat untuk mencapai gelar sarjana (S.1) dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Adapun dalam menyelesaikan buah karya ini, penulis mengalami beberapa kendala dan hambatan yang pada akhirnya semua mampu penulis hadapi dengan bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak yang membantu dalam penyelesaiannya sampai akhir.

Dalam hal ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, pengarahan, serta bimbingan baik secara moril maupun materil. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Ibu Dr. Lift Anis Ma'shumah, M.Ag.
2. Ketua dan Sekertaris Jurusan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang H. Mursid, M.Ag dan Sofa Muthohar, M.Ag.
3. Dosen Wali Studi H. Mursid, M.Ag
4. Pembimbing H. Mursid, M.Ag yang sudah memberikan arahan, ide dan ilmunya dalam menyusun skripsi ini sampai akhir
5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
6. Kepala sekolah RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor Rukijah, S.Pd.I yang sudah berkenan memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian.
7. Guru kelas B RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor Rozanatul Latifah, S.Pd yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian anak muridnya dengan sangat baik dan terbuka.

8. Rukijah, S.Pd.I dan Asman Aulia, S.H selaku orang tua penulis serta kakak kandung Rozanatul Latifah, S.Pd, kakak ipar Ahmad Furqon, S.H, keponakan Hasya Humairoh Fitria selaku keluarga penulis yang tak henti-hentinya memberikan do'a dan dukungan.
9. Teman angkatan PIAUD 2017 yang selalu mendukung dan selalu membagi ilmunya kepada penulis.
10. Terimakasih kepada mba wardah, mas yoga yang selalu memberikan arahan, dukungan dan do'a untuk kelancaran dalam skripsi penulis.
11. Teman seperjuangan di HMJ PIAUD yang selalu memberikan dukungan dan do'a untuk kelancaran dalam skripsi.
12. Adik-adik angkatan PIAUD semuanya yang selalu memberikan dukungan dan do'a untuk kelancaran dalam skripsi.
13. Semua pihak yang telah ikut serta membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis tidak dapat memberikan sesuatu yang berharga, hanya do'a yang dapat penulis panjatkan semoga Allah SWT menerima amal baik serta membalasnua dengan sebaik-baik balasan. Aamiin.

Semarang, 11 Januari 2021

Penulis,



Ni'matuzahroh

NIM. 1703106006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
BAB II : BERMAIN <i>JUMP SHAPE</i> DAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN	
A. Deskripsi teori.....	10
1. Bermain <i>Jump Shape</i>	10
a. Pengertian Bermain.....	10
b. Jenis-jenis Bermain.....	14

c. Manfaat Bermain.....	14
d. Bermain Jump Shape.....	17
2. Perkembangan Motorik Kasar.....	20
a. Pengertian Perkembangan Motorik.....	20
b. Pembagian Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	21
c. Pentingnya Meningkatkan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	23
d. Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun.....	25
e. Kemampuan Motorik Kasar Anak.....	26
f. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar Anak.....	28
B. Kajian Pustaka Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	33

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Sumber Data.....	36
D. Fokus Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Uji Keabsahan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Umum.....	44
------------------------	----

B. Deskripsi Khusus.....	47
C. Analisis Data.....	56
D. Keterbatasan Penelitian.....	59

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
C. Kata Penutup.....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun.....	76
Tabel 1.2 Data Penilaian Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anak bercanda gurau ketika senam.....	48
Gambar 2.2 Anak sedang melompat bermain jump shape menggunakan satu kaki dan dua kaki.....	51
Gambar 2.3 Anak sedang mencari gambar yang sesuai dengan lemparan dadu.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Penelitian
Lampiran 2	Kisi-kisi Pedoman Perkembangan Motorik Kasar Anak
Lampiran 3	Hasil Pedoman Perkembangan Motorik Kasar Anak
Lampiran 4	RPPM
Lampiran 5	RPPH
Lampiran 6	Hasil Transkrip Observasi
Lampiran 7	Hasil Transkrip Wawancara dengan Kepala Sekolah
Lampiran 8	Hasil Transkrip Wawancara dengan Guru Kelas B
Lampiran 9	Hasil Transkrip Wawancara dengan Wali Murid Kelas B
Lampiran 10	Hasil Transkrip Wawancara dengan Wali Murid Kelas B
Lampiran 11	Daftar Peserta Didik Kelas B
Lampiran 12	Daftar Pendidik
Lampiran 13	Hasil Dokumentasi
Lampiran 14	Surat Penunjuk Pembimbing
Lampiran 15	Transkrip Ko-Kurikuler
Lampiran 16	Sertifikat PPL
Lampiran 17	Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan dambaan setiap keluarga. Selain itu, setiap keluarga juga mengharapkan anaknya kelak bertumbuh kembang optimal (sehat fisik, mental/kognitif, dan sosial), dapat dibanggakan serta berguna bagi nusa dan bangsa. Sebagai aset bangsa, anak harus mendapat perhatian sejak mereka masih di dalam kandungan sampai mereka menjadi manusia dewasa.¹

Pendidikan anak usia dini sekarang ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik dalam bentuk formal maupun nonformal. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 butir 14, yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir dengan usia 6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

¹ Moonik P, dkk., “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlambatan Perkembangan Taman Kanak-Kanak” *Jurnal e-Clinic (eCl)*, (Vol. 3, No.1, tahun 2015), hlm.124.

² Enda Triyanti, dkk., “Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik”, *Jurnal Ilmiah Potensia*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2016), hlm. 28.

Menurut Mursid yang dikutip oleh Nurmiyanti, Pendidikan anak usia dini merupakan wadah yang sangat fundamental dalam pendidikan anak, dalam memberikan dan membentuk kerangka dasar yang mendukung berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak.³

Pendidikan pada dasarnya mempunyai tujuan dan sasaran untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh manusia hal inipun tidak terlepas dari proses pendidikan untuk anak usia dini yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui suatu metode menyenangkan yang disebut bermain.⁴ hakikat bermain menurut Hurlock yang dikutip oleh Rukiyah dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.⁵

Pendidikan anak usia dini menerapkan prinsip bermain sambil belajar, artinya dalam melakukan kegiatan bermain anak memperoleh pengalaman belajar. Ketika anak sedang bermain sebenarnya mereka sedang belajar, mereka menyerap berbagai

³ Leni Nurmiyanti, dkk, “Kepemimpinan Transformasional Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, (Vol. 3, No. 02, tahun 2019), hlm. 19.

⁴ Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2017), hlm. 106.

⁵ Siti Rukiyah, dkk. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan metode melompat bentuk pada anak kelompok A2 TK AL - Huda Kerten tahun ajaran 2013/2014”, *Skripsi*, (Surakarta: Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret, 2013), hlm.3.

hal baru yang ada disekitarnya. Proses ini disebut aktivitas belajar. Melalui bermain anak dapat memperoleh banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi⁶

Dunia anak adalah dunia bermain karena bermain merupakan media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.⁷ Bermain merupakan hak dan kebutuhan setiap anak. Oleh sebab itu, stimulasi yang diberikan sebaiknya yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.

Menurut Mursid yang dikutip oleh Saripudin, Secara umum aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari aspek kognitif, bahasa, motorik, seni, sosial emosional serta moral agama.⁸ Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Salah satu dari enam aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar. Seringkali anak-anak ketika berada di dalam kelas mereka senang berlari-lari, berjalan-jalan, dan melompat-lompat.

⁶ Khamim Zarkasih Putro, “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain”, *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, (Vol. 16, No. 1, tahun 2016), hlm. 26.

⁷ Septi Islinia Yosinta, Dkk., “Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok”, *Jurnal Ilmiah Potensia*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2016), hlm. 57.

⁸ Aip Saripudin, “Analisis Tumbuh Kembang Anak ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”, *Jurnal Equalita* (Vol. 1. Issue 1. Agustus 2019), hlm. 118.

Banyak yang tidak menyadari bahwa dalam aktivitas-aktivitas itu keterampilan motorik kasar lebih berperan ketimbang aktivitas bergerak yang sederhana.⁹

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, serta menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Unsur - unsur keterampilan motorik kasar yang membentuk atau mendukung perkembangan motorik kasar yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor, kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun masih memerlukan stimulasi dan optimalisasi dikarenakan kurangnya kemampuan motorik kasar pada diri anak terkait kelincahannya. Di RA tersebut lebih memfokuskan pada perkembangan kognitif, bahasa dan motorik halus seperti kegiatan membaca, menulis, dan berhitung sehingga dalam mengembangkan motorik kasar anak pada kegiatan senam dan menari anak-anak dalam mengkoordinasikan otot-otot besar terlihat masih rendah, anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh, sering bergurau, anak kurang merespon dan cenderung asik bermain

⁹ Reyna Damayanti Safitri, "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan", *Skripsi* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019), hlm. 2.

sendiri sehingga metode yang digunakan disekolah tersebut belum maksimal dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini.¹⁰

Melihat kenyataan bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, sudah seharusnya PAUD memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak didik dalam proses peningkatan motorik kasar. Tetapi pada kenyataannya tidak sesederhana apa yang tertuang dalam berbagai teori. Banyak sebab yang menjadikan upaya pengembangan motorik kasar pada anak kurang optimal.¹¹

Pada umumnya pembelajaran di TK untuk aspek perkembangan fisik atau motorik lebih banyak difokuskan ke perkembangan motorik halus, sedangkan motorik kasar kurang diperhatikan. Padahal perkembangan motorik kasar anak usia dini juga memerlukan bimbingan dari pendidik.¹² Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya ialah upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta

¹⁰ CLO - 01, NO 12-30.

¹¹ Wardatul Lailiyah , “Implementasi Kegiatan Senam PAUD Ceria Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun Di RA Muslimat NU Truko Kendal” , *Skripsi* (Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019), hlm. 5.

¹² Roby Maulana Al Hakim, Lailatul Rohmah, “Pengembangan Fisik Motorik Melalui Gerak Tari di Kelompok B RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”, *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, (Vol. 3, No. 4, tahun 2018), hlm. 271.

terjadi komunikasi interaktif melalui pengalaman bermain sambil belajar (Mursid, 2015).¹³

Menurut Permendikbud 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 6 mengenai Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak disusun berdasarkan kelompok usia menyatakan karakteristik motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) Melakukan berbagai kegiatan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah; 2) melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan gerakan yang teratur (missal: senam dan tarian); 3) melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan; 4) melakukan kegiatan yang menunjang anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas, indikator dalam kemampuan motorik kasar anak di atas dapat di kembangkan melalui bermain.¹⁴

Salah satu bentuk bermain yang dapat mengembangkan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun adalah dengan bermain *Jump shape*. Bermain *jump shape* ini merupakan bermain yang dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak,

¹³ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), hlm. 13-14.

¹⁴ Reni Novitasari, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop pada anak kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong", *Jurnal Ilmiah potensia*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019), hlm. 8.

dapat melatih keseimbangan, ketepatan, kelincihan dan kecepatan anak. Selain itu, bermain *jump shape* dapat bermanfaat untuk perkembangan kognitif dan bahasa anak. Kegiatan bermain *Jump Shape* ini pada dasarnya dapat dilakukan secara perorangan atau secara kelompok dengan melompat sesuai dengan bentuk gambarnya.

Oleh karena itu penulis memilih metode bermain *jump shape* untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak. Melihat paparan di atas, maka penulis mengambil judul:

Penerapan Bermain *Jump Shape* Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun Di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor Tahun 2020.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini:

1. Bagaimana Penerapan Bermain *Jump Shape* Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor Tahun 2020?
2. Apa Saja Kelebihan dan Kekurangan Bermain *Jump Shape* Di RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor tahun 2020?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan pemecahan masalah di atas, diharapkan dapat memberi gambaran nyata di lapangan mengenai perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

melalui bermain *jump shape* di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor. Tujuan dan manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian

- a. Mengetahui Penerapan Bermain *Jump Shape* Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor Tahun 2020
- b. Mengetahui Kelebihan dan Kekurangan Bermain *Jump Shape* Di RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor tahun 2020.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat utamanya pada pembelajaran. Disamping itu juga dapat memberikan masukan kepada beberapa pihak, diantaranya sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pemikiran dan memperoleh informasi mengenai Peranan bermain *Jump Shape* terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan motorik kasar anak melalui bermain *Jump Shape* dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar.

2) Bagi Siswa

Melalui Bermain *Jump Shape* Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun dapat berkembang secara optimal dan berkembang sesuai pada umumnya.

3) Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat dijadikan bahan masukan tentang pengembangan motorik kasar anak melalui bermain *Jump shape*.

BAB II

BERMAIN *JUMP SHAPE* DAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

A. Deskripsi Teori

1. Bermain *Jump Shape*

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah dunia anak, karena bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi mereka. Dengan bermain anak dapat belajar mencapai perkembangan baik perkembangan fisik, emosi, intelektualitas maupun jiwa sosialnya. Saat bermain dapat dilihat perkembangan-perkembangan tersebut, bagaimana anak meningkatkan kemampuan fisiknya, bagaimana perasaannya saat menang atau kalah dalam permainan, bagaimana kemampuan intelektualnya dalam memanfaatkan benda-benda sebagai mainan, bagaimana pula kematangan sosialnya dalam bermain bersama.

Konsep bermain sambil belajar atau sebaliknya, mencerminkan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, sehingga seluruh proses pembelajaran harus 100% dalam suasana yang menyenangkan. Dengan sistem

pembelajaran tersebut maka proses mengajar anak akan mencapai hasil yang optimal (Mursid, 2015).¹⁵

Untuk lebih jelas mengenal pengertian bermain, dapat diperhatikan melalui pemaparan para pakar pendidikan anak berikut ini:

- 1) Menurut Piaget yang dikutip oleh Fadlillah menyatakan, bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.
- 2) Menurut Parten yang dikutip oleh Fadlillah menyatakan, bahwa bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.
- 3) Menurut Buhler dan Danziger yang dikutip oleh Fadlillah menyatakan, bahwa bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.
- 4) Menurut Docket dan Fleer yang dikutip oleh Fadlillah menyatakan, bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

¹⁵ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD....*, hlm. 150.

5) Menurut Mayesty yang dikutip oleh Fadlillah menyatakan, bahwa bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.¹⁶

Dari beberapa pendapat tentang pengertian bermain, dapat disimpulkan bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, dengan bermain anak dapat belajar bersosialisasi, bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan serta berkreasi sehingga anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya secara menyenangkan.

Dengan demikian bermain pun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan

¹⁶ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 7-8.

semata.¹⁷ Keadaan ini seperti dalam Al - qur'an sebagai berikut

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ
اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-baik pemberi rezeki. (Q.S. Al-jumu’ah/62 : 11).¹⁸

Ayat diatas memberikan penjelasan bahwa Memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Oleh karena itu, perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri. Dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak - anak akan belajar menghargai waktu ketika bermain.

¹⁷ Atik Wartini & Muhammad Askar, “Al-Qur’an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Al-Afkar* (Vol. III, No. 1 , tahun 2015), hlm. 99 - 101.

¹⁸ Al-Qur’an dan Terjemah

b. Jenis - jenis Bermain

Dalam kaitannya dengan perkembangan anak usia dini, bermain dapat dikategorikan menjadi dua jenis sebagai berikut:

1) Bermain aktif

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.

2) Bermain pasif

Dalam bermain pasif (hiburan), kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak-anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan tenaganya di tempat olahraga atau tempat bermain.¹⁹

c. Manfaat Bermain

Beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini antara lain:

¹⁹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoritik dan Praktik*, (Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 168-169.

1) Bermain dan perkembangan moral

Bermain membantu anak untuk belajar jujur, membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik bertanggung jawab dan sebagainya.²⁰

2) Bermain dan perkembangan motorik

Dalam mengembangkan kemampuan motorik, kegiatan bermain dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa alat. Selain itu, bermain dapat melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus.²¹ Seperti berjalan, berlari, melompat, bergoyang, mengangkat, menjinjing, melempar, menangkap, memanjat berayun dan menyeimbangkan diri. Selain itu, anak dapat belajar merangkai, menyusun, menumpuk, mewarnai, menggambar.

3) Bermain dan perkembangan kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk

²⁰ Samsiah, "Permainan "Catch Me" Menstimulasi Perkembangan Anak", *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2018), hlm. 15.

²¹ NailiRohmah, "Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Tarbawi* (Vol.13 No. 2, tahun 2016) hlm. 32.

memiliki kemampuan “*problem solving*” sehingga dapat mengenal dunia sekitar dan menguasai lingkungan.²²

4) Bermain dan perkembangan bahasa

Dalam setiap kesempatan bermain anak selalu berkomunikasi dengan lawan mainnya, baik berkomunikasi secara verbal maupun non verbal. Awalnya dalam bermain anak hanya menggunakan bahasa tubuh. Namun seiring berjalannya waktu, semakin bertambahnya perbendaharaan kata maka anak akan menggunakan bahasa verbal dalam rangka berkomunikasi dengan teman mainnya. Perkembangan bahasa dapat dikembangkan ketika anak mengutarakan keinginannya, mengeluarkan pendapat, serta memberi komentar kepada lawan mainnya.²³

5) Bermain dan perkembangan sosial

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya.

6) Bermain dan perkembangan emosi

²² Samsiah, *Permainan “Catch Me” Menstimulasi...*, hlm. 15.

²³ NailiRohmah, “Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia.....”, hlm. 33.

Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya, dan anak belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi. Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri anak dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

7) Bermain dan perkembangan kreativitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai idenya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan.²⁴

d. Bermain *Jump Shape*

Bermain *jump shape* merupakan jenis permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya motorik kasar anak. Bermain *jump shape* hampir serupa dengan permainan tradisional ular tangga, meskipun banyak yang telah punah karena tidak pernah dimainkan lagi, juga sebab keterbatasan informasi asal-usul serta cara memainkannya namun dengan macam dan jenis varian yang berbeda peneliti menyajikan permainan sebagai alternatif permainan anak-anak masa kini guna mengembangkan kemampuan

²⁴ Samsiah, *Permainan "Catch Me" Menstimulasi....*, hlm. 15-16.

anak dalam mengenal macam - macam bentuk seperti: persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga, bintang dan hati.

1) Kelebihan Bermain *Jump Shape*

Adapun kelebihan dari bermain *jump shape* yaitu:

- a) Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang dilakukan dengan menggunakan otot besar seperti kaki dan badan.
- b) Melatih keseimbangan, ketepatan, kelincahan, dan kecepatan badan.
- c) Mengasah kemampuan bersosialisasi seseorang dengan orang lain serta memberikan nilai kebersamaan pada saat permainan dilaksanakan.
- d) Memiliki kemampuan untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan bahasa anak.
- e) Memiliki kemampuan untuk berusaha menaati peraturan yang telah menjadi kesepakatan antar para pemainnya.

2) Kekurangan Bermain *Jump Shape*

Dimana ada kelebihan pasti ada kekurangan dalam bermain *jump shape* Adapun kekurangan dari bermain *jump shape* yaitu:

- a) Pada saat guru menyiapkan pijakan, guru membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk

menyusun pijakan dan menyebabkan anak melakukan kegiatan lain sehingga dibutuhkan guru kelas untuk mengawasi.

b) Pijakan yang dibuat peneliti terbatas hanya 2 dan membuat anak terlalu lama menunggu saat bermain *jump shape*.

3) Langkah-Langkah Bermain *Jump Shape*

Bermain *jump shape* merupakan suatu permainan yang dimainkan secara individu. Langkah-langkah permainannya: guru menyiapkan kotak yang berbentuk persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran bintang dan hati yang dapat dilompati 2 anak, lalu guru melempar dadu, setelah dadu jatuh anak melihat gambar bentuk dan segera melompat menuju gambar bentuk yang sudah dilempar, kemudian anak melompat secara bertahap dengan satu kaki sesuai dengan gambar bentuk urutannya misalnya yang keluar segitiga maka anak harus melewati gambar bentuk persegi, persegi panjang dan pada saat ingin melompat ke segitiga melompat dengan dua kaki setelah itu anak berlari mengambil gambar bentuk yang sesuai dengan gambar yang muncul dari lemparan dadu yang sudah

disediakan dan menyebutkan gambar dan warna yang sesuai secara tepat maka dia pemenangnya.²⁵

2. Perkembangan Motorik Kasar

a. Pengertian perkembangan motorik

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Untuk itu anak dapat belajar dari orang tua atau guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan untuk dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata (Mursid, 2015).²⁶ senada dengan yang dipaparkan oleh Hurlock yang dikutip oleh Fitriani mengatakan, bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi.²⁷

Perkembangan motorik sangat tergantung pada proses kematangan anak pada usia sebelumnya, yang juga tergantung dari proses belajar dan pengetahuan serta pengalaman anak. Pengalaman masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, diantaranya

²⁵ CLO - 02, NO 13-86.

²⁶ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), hlm. 12.

²⁷ Rohyana Fitriani, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2018), hlm. 27.

kemampuan dalam memecahkan suatu masalah baik dalam bentuk keseharian maupun dalam bentuk kemampuan-kemampuan fisik, seperti berlari zig-zag, melompat, berguling dan lainnya.

Pada usia 4 dan 5 tahun anak dapat mengendalikan “gerakan kasar”, di mana gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas seperti: Berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Setelah usia 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam mengendalikan otot yang lebih kecil, yang digunakan untuk menggenggam, melompat, menangkap bola, menulis, menggunakan krayon, dan sebagainya.

Ketika tidak ada gangguan, baik itu dari lingkungan atau mentalitas anak, secara umum pada usia 6 tahun anak akan siap menyesuaikan diri dengan tuntutan sekolah dan berperan aktif dalam kegiatan bermain dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, perkembangan motorik di usia-usia awal sangat penting untuk menghadapi lingkungan sosial anak di masa yang akan datang.²⁸

b. Pembagian Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

1) Perkembangan motorik kasar

²⁸ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA, 2018), hlm. 19-20.

Menurut Sujiono dikutip oleh Muriyan menyatakan, bahwa gerakan motorik kasar anak adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, serta menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya, kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.²⁹

2) Perkembangan Motorik Halus

Menurut Susanto dikutip oleh Indraswari menyatakan, bahwa motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat.

Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus,

²⁹ Osanisa Muriyan, “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan”, *Skripsi* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), hlm. 26-27.

menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil.³⁰

c. Pentingnya Meningkatkan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik/motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Misalnya anak yang kurang terampil menendang bola akan cepat menyadari bahwa dirinya tidak dapat mengikuti permainan sepak bola, seperti yang dilakukan teman sebayanya. Hal ini menyebabkan ia menarik diri dari lingkungan teman-temannya. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik yang di dalamnya tercakup keterampilan gerak sangat diperlukan anak untuk bermain.

1) Peran kemampuan motorik untuk perkembangan fisiologis anak

Dari segi fisiologis, pentingnya anak bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tak mendapat masalah dengan jantungnya karena sering dan rutinnnya anak bergerak dengan cara berolahraga

³⁰ Lolita Indraswari, "Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam". *Jurnal Pesona PAUD*, (Vol. 1 No. 1, t.t) hlm. 2-3.

maka kegiatan tersebut juga menstimulasi semua proses fisiologis anak, seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernapasannya.

2) Peran kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional anak

Seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Lingkungan teman-temannya pun akan menerima anak yang memiliki kemampuan motorik atau gerak lebih baik, sedangkan anak yang tak memiliki kemampuan gerak tertentu akan kurang diterima teman-temannya. Penerimaan teman-teman dan lingkungannya akan menyebabkan anak mempunyai rasa percaya diri yang baik.

3) Peran kemampuan motorik untuk kognitif anak

Adanya kemampuan/keterampilan motorik anak juga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinatif anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak. Sering pula para ahli menekankan bahwa kegiatan fisik dan juga keterampilan fisik anak akan dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak.³¹

³¹ Bambang Sujiono, dkk., “Hakikat Perkembangan Motorik Anak”, *Jurnal Metode Pengembangan Fisik PGTK2302/Modul*”, hlm. 5-8.

d. Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 tahun

Perkembangan motorik merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan kemampuan gerak anak. Perkembangan motorik anak, yang lebih dulu berkembang adalah motorik kasar dari pada perkembangan motorik halusny. Hal tersebut dapat terlihat saat anak lebih dahulu dapat berjalan menggunakan otot besarnya sebelum anak mampu menggunakan jari-jari tangannya untuk menangkap bola atau menggunting.³²

Untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak , BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) menetapkan Standar Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang harus dijangkau oleh KB, TK/RA/BA, TPA atau SPS.

Berikut ini Tabel Perkembangan Fisik Motorik menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014³³

³² Bela Melyana Listiadi, “Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Pembelajaran Sentra Gerak di PAUD Taman Belita Candi Semarang”, *Skripsi*, (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2019), hlm. 25.

³³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 21-22.

Tabel 1.1
Perkembangan Fisik Motorik anak usia 5-6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
Fisik-motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan atau kiri 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri
B. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya 2. Meniru bentuk 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 5. Menggunting sesuai dengan pola 6. Menempel gambar dengan tepat 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

e. Kemampuan motorik kasar anak

Menurut Fikriyanti dikutip oleh Hidayanti menyatakan, bahwa kemampuan motorik kasar sangat

erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang di pengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Hal serupa juga dikemukakan oleh Gallahue dikutip oleh Hidayanti bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Gallahue membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori yang dikutip oleh Hidayanti, yaitu:

- 1) Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.
- 2) Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak yang ditempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, loncat di

tempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuh kaki secara bergantian.

- 3) Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kemampuan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memutar tali dan memantulkan atau menggiring bola.³⁴

Berdasarkan pendapat diatas, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar, kemampuan motorik kasar terbagi menjadi 3 yaitu kemampuan lokomotor, kemampuan non-lokomotor, dan kemampuan manipulatif.

f. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar Anak

Keterampilan motorik kasar setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Toho Cholik Mutohir dan Gusril yang dikutip oleh Farida, menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik diantaranya:

- 1) Kekuatan, adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi.

³⁴ Maria Hidayanti, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2013), hlm. 196-197.

Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini, apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik, seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong.

- 2) Koordinasi, keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat.
- 3) Kecepatan, adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu, contohnya: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.
- 4) Keseimbangan, adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.
- 5) Kelincahan, adalah keterampilan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik yang lain. Contohnya: bermain kucing dan tikut, bermain menjala ikan dll.
- 6) Unsur-unsur keterampilan motorik kasar seperti yang dikemukakan di atas antara lain kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan

merupakan unsur yang membentuk atau mendukung perkembangan motorik kasar.³⁵

B. Kajian Pustaka Relevan

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Yang pertama, penelitian yang dilakukan oleh Wardatul Lailiyah Mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang tahun 2019, dengan judul *“Implementasi Kegiatan Senam PAUD Ceria Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun Di RA Muslimat NU Truko Kendal Tahun 2019”*. Penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan Implementasi Kegiatan Senam PAUD Ceria Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Muslimat NU Truko Kendal. hasil penelitian

³⁵ Aida Farida, “Urgensi Perkembangan Motorik Kasar pada Perkembangan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Raudhah* (Vol. IV, No. 2, tahun 2016). hlm. 6

ini menunjukkan kegiatan senam paud ceria dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun³⁶

Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Wardatul Lailiyah Mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo 2019, yaitu memiliki persamaan membahas tentang motorik kasar untuk usia 5-6 tahun dan memiliki perbedaan yaitu metode yang digunakan untuk mengembangkan motorik kasar peneliti sebelumnya menggunakan kegiatan senam paud ceria sedangkan yang peneliti lakukan menggunakan bermain *jump shape*.

Yang kedua, penelitian yang dilakukan oleh Reyna Damayanti Safitri Mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2019, dengan judul “Pengaruh *Permainan Tradisional Terhadap kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan 2019*”.³⁷ Penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pelaksanaan Permainan Tradisional Engklek dan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan. hasil penelitian menunjukkan bahwa

³⁶ Lailiyah, “*Implementasi Kegiatan....*”.

³⁷ Safitri, “*Pengaruh Permainan Tradisional....*”.

Permainan Tradisional sangat berpengaruh terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Reyna Damayanti Safitri Mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2019, yaitu sama-sama membahas tentang motorik kasar dan memiliki perbedaan yaitu peneliti sebelumnya membahas tentang pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar sedangkan yang peneliti lakukan adalah implementasi bermain *jump shape* dalam rangka mengembangkan motorik kasar anak usia 5 - 6 tahun

Yang ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Milla Amalia Mahasiswi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung 2016, dengan judul “*Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbers Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung tahun Pelajaran 2015/2016*”.³⁸ Penelitian ini adalah Penelitian Pre-Experimental Designs. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain jump numbers

³⁸ Milla Amalia, “Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbers Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung tahun Pelajaran 2015/2016”, *Skripsi*, (Lampung : Universitas Lampung, 2016).

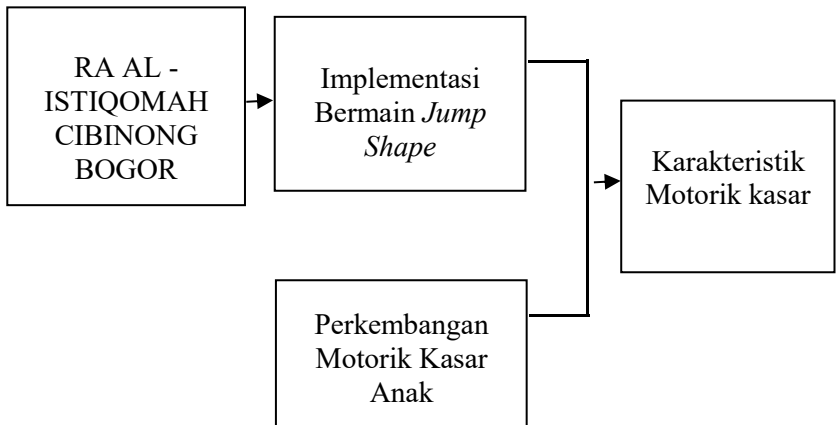
terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung. hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *jump numbers* sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun.

Persamaan dan Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Milla Amalia Mahasiswi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung 2016, yaitu sama-sama membahas tentang bermain dan memiliki perbedaan yaitu peneliti sebelumnya membahas tentang Bermain *Jump Numbers* sedangkan yang peneliti lakukan menggunakan bermain *jump shape*.

C. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya dalam proses kegiatan bermain *jump shape* di RA AL - ISTIQOMAH Cibinong Bogor terdapat konsekuensi yang terjadi dari pelaksanaan kegiatan bermain *jump shape* tersebut. Yaitu dijumpai anak-anak yang kurang tertarik, bosan dan kurang aktif bergerak yang mengakibatkan anak kurang mendapatkan pengalaman gerak sehingga banyak anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar anak. Motorik kasar anak untuk RA dalam proses pembelajarannya di sesuaikan dengan tahapan usianya agar dapat berkembang sesuai usianya dan agar dapat berjalan efektif

dan efisien. Salah satunya dengan memahami tentang perkembangan motorik dan kematangan anak.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang di gunakan penelitian ini adalah metode kualitatif. Connole, dkk. memberikan batasan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang memfokuskan pada kegiatan - kegiatan mengidentifikasi, mendokumentasi dan mengetahui dengan interpretasi secara mendalam gejala - gejala, nilai, makna, keyakinan, pikiran dan karakteristik umum seseorang atau kelompok masyarakat tentang peristiwa - peristiwa kehidupan. Sementara itu, Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata - kata tertulis atau lisan orang - orang dan perilaku yang dapat diamati.³⁹

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian adalah tempat dilakukannya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di RA AL - ISTIQOMAH Cibinong Bogor
2. Waktu penelitian ini direncanakan pada : Bulan Desember proses dilakukannya penelitian.

³⁹ Muh. Fitrah, “*Metodologi Penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*”, (Sukabumi: CV Jejak, 2017), hlm. 44.

C. Sumber Data

Pengertian sumber data menurut Suharsimi Arikunto adalah sebagai berikut: “Sumber data yang dimaksud dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh”. sumber data dibagi dua bagian, yaitu :

1. Data Primer

Menurut Sugiyono bahwa : sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Untuk mendapatkan hasil data primer penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, seperti Observasi dan Wawancara yang diperoleh langsung dari pihak guru, kepala sekolah RA Al-Istiqomah dan Orang tua.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono mendefinisikan data sekunder adalah sebagai berikut: sumber sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen.⁴⁰ data-data sekunder didapat penulis melalui buku-buku, jurnal, laporan terdahulu maupun media lainnya yang bersifat menunjang dalam penelitian ini.

⁴⁰ Vina Herviani, Angky Febriansyah, “Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan Pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung” *Jurnal Riset Akuntansi* - (Vol VIII, No.2, tahun 2016) hlm. 23

D. Fokus Penelitian

Penetapan fokus penelitian. Penelitian fokus berarti membatasi kajian. Dengan menetapkan fokus masalah berarti peneliti telah melakukan pembatasan bidang kajian, yang berarti pula membatasi bidang temuan. Menetapkan fokus berarti menetapkan kriteria data penelitian. Dengan pedoman fokus masalah seorang peneliti dapat menetapkan data yang harus dicari. Data yang dikumpulkan hanyalah data yang relevan dengan fokus penelitian.⁴¹ Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka peneliti memfokuskan penelitiannya penerapan bermain *jump shape* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor tahun 2020.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Apa yang dikatakan ini sebenarnya adalah pengamatan langsung. Didalam artian

⁴¹ Salim, dkk., “*Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*”, (Sumatera Utara: Kencana, 2019), hlm. 36-37.

penelitian observasi dapat dilakukan dengan tes, angket, rekaman gambar, rekaman suara.

Observasi merupakan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Salah satu instrumen yang digunakan dalam melakukan observasi adalah pedoman observasi. Sudaryono menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, pedoman observasi hanya berupa garis-garis besar atau butir-butir umum kegiatan yang akan diobservasi. Rincian dari aspek-aspek yang diobservasi dikembangkan di lapangan dalam proses pelaksanaan observasi.⁴²

2. Wawancara

Wawancara merupakan alat *re-checking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di

⁴² Iwan Hermawan, “*Metodologi Penelitian Pendidikan kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*”, (Kuningan : Hidayatul Quran Kuningan, 2019), hlm. 77.

mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.⁴³

3. Dokumen

Menurut Satori & Komariah menyatakan bahwa definisi dari dokumen adalah catatan kejadian yang sudah lampau yang dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan dan karya bentuk. Keegan menyatakan bahwa dokumen adalah data-data yang seharusnya mudah diakses. Bisa ditinjau dengan mudah, agar kasus yang diteliti menjadi baik. Suatu dokumen yang mudah diakses mampu digunakan untuk meninjau penelitian yang terdahulu. Sehingga penelitian itu sangat baik. Penelitian itu mampu mempengaruhi studi baru yang akan dilaksanakan, sehingga dokumen adalah data-data yang mudah diakses demi kelangsungan penelitian. Sedangkan menurut Silverman dokumen merupakan kumpulan atau jumlah signifikan dari data akan ditulis, dilihat, disimpan dan digulirkan dalam penelitian.⁴⁴

F. Uji Keabsahan Data

Dalam mengecek keabsahan data, dapat dilakukan triangulasi. Triangulasi data adalah pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Dalam istilah

⁴³ Pupu Saeful Rahmat, "Penelitian Kualitatif", *Equilibrium*, Vol. 5, NO.9 Januari - Juni 2009 : 1-8. hlm. 6-7.

⁴⁴ Albi Anggito & Johan Setiawan, "Metodologi Penelitian Kualitatif", (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm.145.

sehari-hari, triangulasi ini sama dengan cek dan ricek. Teknik triangulasinya adalah pemeriksaan kembali data dengan tiga cara, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi waktu.

1. Triangulasi sumber, merupakan traingulasi yang mengharuskan peneliti mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data atau informasi.
2. Triangulasi metode, yaitu menggunakan lebih dari satu metode untuk melakukan cek dan ricek. Jika pada awalnya peneliti menggunakan metode wawancara selanjutnya melakukan pengamatan terhadap anak itu.
3. Triangulasi waktu, merupakan teknik triangulasi yang lebih memperhatikan perilaku anak itu ketika baru datang ke PAUD, saat mengikuti pembelajaran, dan saat hendak pulang ke rumah. Peneliti juga dapat melakukan pengamatan terhadap anak - anak saat sedang berinteraksi dengan teman - temannya, saat bersama guru, dan bersama orang tuanya.⁴⁵

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kualitatif, analisis data telah dimulai pada saat peneliti terjun ke lokasi untuk melakukan pengumpulan data di lapangan yaitu pada saat peneliti melakukan observasi, wawancara, mempelajari dokumen atau

⁴⁵ Helaluddin, Hengki Wijaya, “*Analisis Data Kualitatif sebuah tinjauan teori & praktik*”, (Makassar : Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray, 2019), hlm. 22.

melakukan perekaman terhadap peristiwa atau kegiatan yang di teliti. Pada saat proses pengumpulan data berlangsung, sebagaimana dikemukakan Miles dan Huberman (1994), proses analisis data kualitatif juga berlangsung yang terdiri atas tiga tahap, yaitu: 1) reduksi data 2) tampilan data ; dan 3) pemeriksaan kesimpulan dan verifikasi.

1. Reduksi data

Miles dan Huberman menjelaskan reduksi data sebagai berikut “reduksi data mengacu pada proses pemilihan, pemusatan, perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dalam catatan tertulis atau transkripsi.” dengan demikian reduksi data mencakup kegiatan seperti memilih yaitu menemukan mana data yang penting, mana yang tidak penting; memberikan fokus perhatian pada data tertentu; menyederhanakan terhadap data, misalnya keterangan yang rumit, berbelit - belit, panjang atau bertele - tele, merumuskan suatu gagasan umum yaitu gambaran umum atau gambaran ringkas terhadap fenomena yang tengah di teliti; mengubah gagasan atau gambaran umum ke dalam bentuk tampilan data.⁴⁶

19. ⁴⁶ Morissan, ” *Riset Kualitatif*”, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.

2. Display Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.⁴⁷

3. Mengambil Kesimpulan atau Verifikasi

Mengambil kesimpulan merupakan analisis lanjutan dari reduksi data, dan display data, sehingga data dapat disimpulkan, dan peneliti masih berpeluang untuk menerima masukan. penarikan kesimpulan sementara masih dapat diuji kembali dengan data di lapangan dengan cara merefleksi kembali, peneliti dapat bertukar pikiran dengan teman sejawat, triangulasi, sehingga kebenaran ilmiah dapat dicapai. Dalam penarikan kesimpulan data yang terkumpul mempunyai makna tertentu, termasuk di dalamnya tentang kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan. Untuk lebih memantapkan dan menguatkan hasil kesimpulan penelitian,

⁴⁷ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 341.

maka dilakukan verifikasi dengan cara *member check* maupun triangulasi, dimana antara *keys person* mengadakan diskusi pertemuan untuk mengecek kembali keabsahan kesimpulan.⁴⁸

⁴⁸ Ajat Rukajat, “*Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitatif Research Aproach)*”, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018), hlm. 38.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Data Umum RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor

a. Letak Geografis Sekolah

Raudhatul Athfal Al-Istiqomah yang terletak di Kampung Bulak Rata RT. 002 RW. 08 Kelurahan Pondok Rajeg Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. Secara geografis, posisi RA Al-Istiqomah terletak di daerah dataran dan dekat dengan pusat Pemerintahan Kabupaten Bogor.

Letak RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor tergolong dekat dengan pemukiman warga, suasana yang sesuai untuk proses kegiatan belajar mengajar, luas lahan RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor kurang lebih 400 m², luas bangunan 120 m² dan status lahan milik sendiri.

b. Sejarah Singkat Lembaga RA Al - Istiqomah

Raudhatul Athfal Al - Istiqomah dicanangkan untuk berdiri pada tanggal 05 Juni 2007 dan memiliki surat izin operasional pada tanggal 3 Mei 2011 Nomor Kd.10.01/4/PP.004/0557/2011 yang diterbitkan oleh Departemen Agama Kantor Kabupaten Bogor.

Raudhatul Athfal Al - Istiqomah merupakan lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Yayasan Nurus Salamah Wal Istiqomah, secara garis

besar maksud dan tujuan didirikan RA Al - Istiqomah adalah untuk memberikan pendidikan pada anak usia dini baik dalam bidang ilmu pengetahuan agama maupun pengetahuan umum sesuai dengan visinya yaitu :
“Mewujudkan Insan yang Cerdas dan Mandiri.”⁴⁹

1) Visi, Misi dan Tujuan RA Al Istiqomah

Visi Raudhatul Athfal Al Istiqomah

“Mewujudkan Insan yang Cerdas dan Mandiri”

Misi RA Al Istiqomah

- a) Menanamkan keimanan dan keislaman pada generasi muslim
- b) Mendidik, menggali dan memupuk bakat generasi muslim sesuai minat dan bakat
- c) Membina, mendidik dan melakukan pembiasaan berakhlakul karimah dalam proses pembelajaran
- d) Menyiapkan sarana dan prasarana juga sumber daya manusia (pendidik) yang berkualitas untuk membina generasi muslim
- e) Menciptakan situasi sekolah yang kondusif dan menyenangkan

Tujuan RA Al Istiqomah

- a) Mengenalkan Pendidikan Agama Islam sejak dini sebagai bekal penanaman Aqidah dan Akhlaqul karimah

⁴⁹ Kurikulum RA Al Istiqomah tahun pelajaran 2018/2019.

- b) Memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan dasar pada anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir, berbahasa dan kreatif
- c) Meningkatkan hubungan silaturahmi yang harmonis dan dinamis antara anak didik, orang tua, dan lingkungan.⁵⁰

c. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu pendukung dan pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada suatu lembaga. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh RA Al Istiqomah sudah memenuhi syarat dan mendukung kegiatan belajar dan pembelajaran seperti gedung kelas, kantor, alat permainan edukatif, tempat bermain, wc, halaman, laptop, printer, pengeras suara, meja, kursi, papan tulis dan lain sebagainya.⁵¹

d. Keadaan Tenaga Kependidikan Di RA Al Istiqomah

RA Al Istiqomah didukung oleh tenaga pendidik yang sangat baik. Data keadaan tenaga pendidik di RA Al Istiqomah adalah satu kepala sekolah dan tiga guru kelas⁵²

⁵⁰ Kurikulum RA Al Istiqomah tahun pelajaran 2018/2019.

⁵¹ Kurikulum RA Al Istiqomah tahun pelajaran 2018/2019.

⁵² Kurikulum RA Al Istiqomah tahun pelajaran 2018/2019.

e. Keadaan peserta didik di RA Al Istiqomah

Anak didik di RA Al Istiqomah terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A yang berusia 4-5 tahun dan kelompok B yang berusia 5-6 tahun, pembagian kelompok tersebut berdasarkan usia dan kemampuan anak. Jumlah peserta didik di RA Al Istiqomah Tahun 2020/2021 yaitu berjumlah 33 anak.⁵³

B. Data Khusus

1. Penerapan Bermain *Jump Shape* Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor

Setelah melakukan penelitian di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor kurang lebih satu bulan, dalam mengembangkan motorik kasar anak RA Al - Istiqomah menggunakan metode senam dan nari. Berikut penuturan Bu Rukijah selaku kepala sekolah RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor:

“Untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak kami menggunakan metode senam dan nari setiap seminggu sekali”⁵⁴

Dalam hal ini kepala sekolah juga mengungkapkan bahwa stimulasi perkembangan motorik anak sangat penting, motorik kasar dan motorik halus anak harus seimbang.

⁵³ Kurikulum RA Al Istiqomah tahun pelajaran 2018/2019.

⁵⁴ THW-01, NO 17-19.

“Sangat penting.. karena perkembangan anak usia dini itu, motorik kasar dan motorik halusnya harus seimbang, harus di arahkan dan di latih terus”⁵⁵

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti:

Kegiatan senam dan nari yang dilakukan di RA Al-Istiqomah yaitu seminggu sekali, dalam kegiatan tersebut anak-anak mengikuti gerakan senam yang di pandu oleh guru dilakukan dengan semangat dan seksama namun ada beberapa yang hanya mengikuti awalnya saja lalu bercanda gurau dengan teman lain.⁵⁶



Gambar 2.1
anak bercanda gurau ketika senam

⁵⁵ THW-01, NO 23-25.

⁵⁶ CLO-01, NO 51-57 .

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas B sebagai berikut:

“memang, ada beberapa anak yang kadang tidak mau mengikuti kegiatan yang sudah direncanakan oleh guru kemudian ada anak yang kadang moodnya kurang bagus”⁵⁷

Selain penjelasan guru kelas B diatas kepala sekolah juga mengungkapkan bahwa:

“ketika ada anak yang tidak mau mengikuti kegiatan senam dan nari secara maksimal kita sebagai guru mengajak anak dan mengarahkan anak untuk tetap mengikuti kegiatan tersebut, jika anak tersebut belum mau kita tidak memaksakan tetapi kita tetap memberikan stimulasi agar perkembangan anak dapat berkembang secara maksimal”⁵⁸

Dalam mengembangkan perkembangan anak sangat di pengaruhi oleh faktor lingkungan dan keluarga oleh sebab itu penting sekali menjalin kerja sama antara guru dengan orang tua

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah sebagai berikut:

“agar kita sama-sama untuk memperjuangkan perkembangan anak-anaknya diajak kerja sama, diberi pemahaman dari guru dikasih pengertian bahwa belajar bukan hanya dititipkan di sekolah saja tetapi dirumah harus dibimbing karena waktu

⁵⁷ THW-02, NO 32-35.

⁵⁸ THW 01, NO 41-47.

yang paling banyak di rumah dibanding di sekolah”⁵⁹

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali murid kelas B sebagai berikut:

“di rumah kita tetap memberikan stimulus agar perkembangan anak dapat berkembang, ketika waktunya belajar ya belajar, ketika bermain ya bermain, kita tetap memberikan fasilitas kepada anak seperti, bermain bola, pasang puzzle dll”⁶⁰

Selain itu RA Al-Istiqomah memiliki target agar ketika anak sudah lulus anak sudah bisa membaca menulis berhitung

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah sebagai berikut:

“Targetnya anak harus berkembang, kalau bisa calistung harus diterapkan juga, karena memang konsumen menginginkan itu walaupun memang sesuai prosedur yang ada sesuai himbauan pemerintah anak usia dini masih masa golden age masih dalam masa keemasan tidak boleh dipaksakan untuk belajar calistung tetapi kalau hanya untuk memperkenalkan huruf maupun tulisan itu diperbolehkan”⁶¹

Bermain *jump shape* merupakan salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak, kegiatan bermain *jump shape* dilakukan

⁵⁹ THW-01, NO 51-56.

⁶⁰ THW-03, NO 23-27.

⁶¹ THW-01, NO 59-66.

dengan cara guru menyiapkan kotak yang berbentuk lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, bintang dan hati yang dapat dilompati 2 anak, lalu guru melempar dadu, setelah dadu jatuh anak melihat gambar bentuk dan segera melompat menuju gambar bentuk yang sudah dilempar, kemudian anak melompat secara bertahap dengan satu kaki sesuai dengan gambar bentuk urutannya misalnya yang keluar segitiga maka anak harus melewati gambar bentuk persegi, persegi panjang dan pada saat ingin melompat ke segitiga melompat dengan dua kaki setelah itu anak berlari mengambil gambar bentuk yang sesuai dengan gambar yang muncul dari lemparan dadu yang sudah disediakan dan menyebutkan gambar dan warna yang sesuai secara tepat maka dia pemenangnya.



Gambar 2.2
Anak sedang melompat bermain *jump shape*
menggunakan satu kaki dan dua kaki



Gambar 2.3
Anak sedang mencari gambar yang
sesuai dari lemparan dadu

Berdasarkan wawancara peneliti dengan kepala sekolah sebagai berikut:

“melalui bermain *jump shape* anak dapat melompat dengan satu kaki dan dua kaki kemudian mengambil gambar dengan berlari dengan begitu ketangkasan dan kecepatan anak akan terlatih”⁶²

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas B sebagai berikut:

“bisa, karena langsung terlihat antara permainan pertama dengan kedua kali, yang pertama masih meraba-raba ini gimana cara mainnya, bentuk-bentuknya ada anak yang belum tau sama sekali, ada anak yang gamau bergerak tetapi yang percobaan kedua anak langsung bersemangat dan cepat tanggap”⁶³

⁶² THW-01, NO 69-72.

⁶³ THW-02, NO 60-65.

Seperti yang sudah dijelaskan oleh kepala sekolah dan guru kelas B bahwa bermain *jump shape* dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak. Peneliti juga menilai bagaimana keseimbangan, ketepatan, kelincahan, kecepatan dalam bermain *jump shape*.

Tabel 1.2
Data penilaian perkembangan motorik kasar anak
Kelas B di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor

No	Nama	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Hafiz	MB	MB	MB	BSH
2	Citra	MB	MB	BSH	BSH
3	Shaqila	MB	BB	MB	MB
4	Eby	MB	MB	BB	BB
5	Nada	MB	MB	MB	BB
6	Rara	MB	MB	MB	BB
7	Keona	MB	MB	MB	BSH
8	Reyhan	MB	MB	BB	BB
9	Inces	MB	BSH	BSH	BSH
10	Shofia	MB	MB	BSH	MB
11	Yasin	MB	MB	BSH	MB
12	Hanif	MB	MB	BSH	MB
13	Naura	MB	MB	MB	MB
14	Aisyah	MB	BB	MB	MB
15	Aqil	MB	MB	MB	MB

Keterangan Indikator:

1. Keseimbangan
2. Ketepatan
3. Kelincahan
4. Kecepatan

Keterangan pencapaian perkembangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Kegiatan bermain *jump shape* dapat membantu mengembangkan perkembangan motorik kasar anak, kegiatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif atau sebagai variasi cara mengembangkan motorik kasar anak, adapun kelebihan dan kekurangan dalam bermain *jump shape*

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas B:

“ketika bermain *jump shape*, anak-anak sangat antusias sekali, dunia anak memang bermain oleh sebab itu permainan ini sangat membantu perkembangan motorik kasar anak selain itu dapat menambah wawasan anak dengan mengenal macam-macam bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, bintang, hati dan juga anak dapat mengenal macam-macam warna, anak dapat melompat dengan satu kaki melatih keseimbangan, melatih kecepatan, berinteraksi sehingga motorik kasar anak sangat terasah bagus

sekali untuk anak-anak, kekurangannya ya paling kurang waktunya karena sangat terbatas, semoga kedepannya bisa dipraktikkan kembali”⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali murid kelas B sebagai berikut:

“kegiatan di sekolah sangat membantu perkembangan anak, alhamdulillah anak saya aktif sudah berkembang sesuai dengan usianya, bahkan dia suka joget-joget sendiri, lari-larian sama adanya”⁶⁵

Metode yang digunakan di RA Al-Istiqomah dalam mengembangkan motorik dasar anak menggunakan metode senam dan nari, Bermain *jump shape* dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak kegiatan ini bertujuan untuk menstimulus perkembangan anak agar anak dapat berkembang sesuai dengan usianya dan agar anak lebih bersemangat lagi dalam mengembangkan motorik kasar sehingga melalui permainan ini sebagai alternatif dalam mengembangkan motorik kasar anak. Tidak hanya di sekolah dirumah orang tua pun memfasilitasi kegiatan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak dengan bermain bola, kejar-kejaran, berjoget, bermain puzzle dan lain sebagainya sehingga kemampuan perkembangan motorik

⁶⁴ THW-02, NO 39-52.

⁶⁵ THW-04, NO 16-20.

kasar anak sebagian sudah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun.

C. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor terhadap Penerapan bermain *jump shape* untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun bahwa bermain *jump shape* dapat membantu mengembangkan perkembangan motorik kasar anak. Melalui bermain *jump shape* keseimbangan, ketepatan, kelincahan dan kecepatan anak terus berkembang, bermain *jump shape* di lakukan secara individu dengan dua anak dengan menggunakan lemparan dadu dan menggunakan satu kaki dan dua kaki dalam melompatnya.

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain sebagai media belajar untuk anak. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.⁶⁶

⁶⁶ Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestaringrum, “*Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Prabon: Adjie Media Nusantara, 2018), Hlm. 3.

Milestone perkembangan anak dapat didukung melalui penataan lingkungan yang baik. Menjadi tugas orang tua dan pendidik untuk menyajikan lingkungan bermain yang kondusif yang mampu membantu proses stimulasi bagi optimalisasi perkembangan anak usia dini.⁶⁷

Salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi pada anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan bagian tubuhnya yang besar, seperti tangan dan kaki. Berjalan, berlari, melompat, keseimbangan tubuh, dan koordinasi gerak adalah bentuk-bentuk perkembangan motorik kasar pada anak.⁶⁸

Bermain *jump shape* merupakan suatu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Guru menyediakan kotak - kotak yang dapat dilompati dengan anak yang berbentuk lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, bintang, hati dengan 2 kotak berbeda. Langkah-langkah permainannya: guru menyiapkan kotak yang berbentuk lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, bintang dan hati yang dapat dilompati 2 anak, lalu guru melempar dadu, setelah

⁶⁷ Herman dan Rusmayadi, “*Sumber Belajar Penunjang PLPG Mata Pelajaran/Paket Keahlian Guru Kelas TK*” Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan 2016.

⁶⁸ Bonita Mahmud, “Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini”, *Didaktika Jurnal Kependidikan* (Vol. 12, No. 1, tahun 2018), Hlm. 77.

dadu jatuh anak melihat gambar bentuk dan segera melompat dengan satu kaki menuju gambar bentuk yang sudah dilempar, kemudian anak melompat secara bertahap sesuai dengan gambar bentuk urutannya setelah sampai ditujuan gambar bentuknya anak melompat dengan dua kaki setelah itu anak berlari mengambil gambar bentuk yang sesuai dengan gambar yang muncul dari lemparan dadu siapa yang dapat melewati dan menyebutkan gambar bentuk sesuai dengan urutannya serta dapat menunjukan gambar bentuk secara tepat maka dia pemenangnya.⁶⁹

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi peneliti maka hasil akhir yang peneliti peroleh dalam implementasi bermain *jump shape* untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor, RA Al-Istiqomah menggunakan metode senam dan nari dalam mengembangkan motorik kasar anak pada dasarnya perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sudah berkembang sangat baik, walaupun masih ada beberapa anak yang masih dalam kategori belum berkembang, hal tersebut dikarenakan anak kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan sekolah sehingga anak memilih untuk diam, dan bercanda gurau dengan teman lainnya.

Target RA Al-Istiqomah dalam perkembangan anak, anak sudah bisa membaca, menulis berhitung setelah selesai

⁶⁹CLO - 02, NO 66-86 .

melakukan proses kegiatan pembelajaran di RA Al-Istiqomah dikarenakan tuntutan dari konsumen akan tetapi tetap di berikan arahan bahwa anjuran pemerintah tidak boleh dipaksakan tetapi diperkenalkan.⁷⁰

Dalam menerapkan kegiatan bermain *jump shape* anak usia dini sangat senang sekali, selain untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak peneliti juga melihat ada perkembangan kognitif dan bahasa pada anak dilihat ketika bermain peneliti mengenalkan macam-macam bentuk geometri seperti bentuk persegi berwarna merah, bentuk persegi panjang berwarna hijau, bentuk lingkaran berwarna coklat, bentuk segitiga berwarna kuning, bentuk bintang berwarna ungu, bentuk hati berwarna pink dengan begitu perkembangan kognitif dan bahasa anak akan terlatih.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah peneliti lakukan ini dapat dikatakan jauh dari sempurna, karena dalam penelitian ini peneliti memiliki banyak keterbatasan-keterbatasan, seperti :

1. Keterbatasan waktu, peneliti menyadari bahwa yang dilakukan oleh peneliti sangat dibatasi oleh waktu, penelitian ini hanya di lakukan kurang lebih 1 bulan sehingga masih banyak kekurangan.

⁷⁰ CLO-01, NO 31-38.

2. Keterbatasan data, peneliti merasa kurang mendalam saat wawancara, sehingga hasil yang didapat tidak maksimal.

Dari beberapa keterbatasan penelitian yang peneliti paparkan di atas, maka dapat dikatakan penelitian ini kurang sempurna. Walaupun penelitian ini mendapat banyak hambatan dan keterbatasan, namun peneliti bersyukur karena penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penerapan bermain *jump shape* dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan motorik kasar anak seperti keseimbangan, ketepatan, kelincahan, dan kecepatan anak yang terus berkembang. RA Al-Istiqomah menggunakan metode senam dan nari dalam mengembangkan motorik kasar anak. Pada dasarnya perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sudah berkembang dengan baik, walaupun masih ada beberapa anak yang perkembangan motorik kasarnya belum berkembang secara maksimal, hal tersebut dikarenakan anak kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan sekolah sehingga anak memilih untuk diam, dan bercanda gurau dengan teman lainnya. Selain itu, di RA Al-Istiqomah lebih mementingkan perkembangan kognitif, bahasa dan motorik halus anak, seperti anak harus bisa membaca, menulis dan berhitung sehingga dalam perkembangan motorik kasarnya kurang diperhatikan.

Metode bermain *jump shape* sangat tepat sekali diterapkan di RA Al-Istiqomah, hal ini dikarenakan anak yang semulanya motorik kasarnya belum berkembang secara maksimal salah satunya dalam kelincahannya setelah bermain

jump shape kelincahan anak mulai berkembang dengan baik bahkan ada yang berkembang sesuai harapan. Selain itu, anak-anak sangat antusias sekali dalam melakukan kegiatan bermain *jump shape*.

Kelebihan dan kekurangan dalam bermain *jump shape* adalah anak dapat melatih keseimbangan, melatih kecepatan, melatih kelincahan, melatih ketepatan, belajar berinteraksi dengan temannya, mengenal macam-macam bentuk geometri dan mengenal warna dengan begitu selain mengembangkan perkembangan motorik kasar anak juga dapat mengembangkan perkembangan kognitif dan bahasa anak, kemudian kekurangan dalam bermain *jump shape* ialah waktunya sangat terbatas dikarenakan pijakan yang dibuat peneliti hanya 2 sehingga anak bermain secara bergantian.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan tentang Penerapan bermain *jump shape* dalam rangka mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor tahun 2020, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat membantu anak dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar anak menggunakan aktivitas bermain

b. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif dan inovatif sehingga anak-anak lebih bersemangat lagi dalam mengembangkan perkembangan anak.

2. Bagi Sekolah

Perlunya menambah metode dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar anak salah satunya dengan cara bermain *jump shape*.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media untuk menambah wawasan serta sebagai bahan rujukan atau acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut terkait dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar anak melalui bermain *jump shape*.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan mengucapkan syukur segala puji bagi Allah SWT, karena berkat kasih sayang serta rahmat-Nya lah sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai ketentuan yang berlaku sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Walaupun demikian peneliti menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu kritik dan saran

yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Terjemah

Amalia, Milla, "Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbers Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung tahun Pelajaran 2015/2016", *Skripsi*, Lampung : Universitas Lampung, 2016.

Atik Wartini & Muhammad Askar, "Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini", *Jurnal Al-Afkar* Vol. III, No. 1 , tahun 2015.

Fadlillah, M., *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.

_____, *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoritik dan Praktik*, Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2012.

Farida, Aida, "Urgensi Perkembangan Motorik Kasar pada Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Raudhah* Vol. IV, No. 2, tahun 2016.

Febriansyah, Ina Herviani, Angky, "Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan Pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung" *Jurnal Riset Akuntansi* - Vol VIII, No.2, tahun 2016.

Fitrah, Muh., "*Metodologi Penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*", Sukabumi: CV Jejak, 2017.

Fitriani, Rohyana, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, Vol. 3, No. 1, tahun 2018.

- Hermawan, Iwan, “*Metodologi Penelitian Pendidikan kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*”, Kuningan : Hidayatul Quran Kuningan, 2019.
- Hidayanti, Maria,” Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 1, tahun 2013.
- Indraswari, Lolita, “Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam”. *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1 No. 1, t.t.
- Lailiyah , Wardatul, “Implementasi Kegiatan Senam PAUD Ceria Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun Di RA Muslimat NU Truko Kendal” , *Skripsi Semarang* : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019.
- Lestarinigrum, Pupung Puspa Ardini dan Anik,“*Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Prambon: Adjie Media Nusantara, 2018.
- Listiadi, Bela Melyana, “Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Pembelajaran Sentra Gerak di PAUD Taman Belita Candi Semarang”, *Skripsi*, Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Mahmud, Bonita “Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini”, *Didaktika Jurnal Kependidikan* , Vol. 12, No. 1, tahun 2018.
- Moonik P, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlambatan Perkembangan Taman Kanak-Kanak” *Jurnal e-Clinic (eCl)*, Vol. 3, No.1, tahun 2015.
- Morissan,” *Riset Kualitatif*”, Jakarta: Kencana, 2017.

- Mulyani, Novi, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA, 2018.
- Muriyan, Osanisa, “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan”, *Skripsi Lampung*: UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud*, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015.
- _____, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015.
- NailiRohmah, “Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini”, *Jurnal Tarbawi* Vol.13 No. 2, tahun 2016.
- Novitasi, Reni, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop pada anak kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong”, *Jurnal Ilmiah potensia*, Vol. 4, No. 1, tahun 2019.
- Nurmiyanti, Leni, “Kepemimpinan Transformasional Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 02, tahun 2019.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pratiwi, Wiwik, *Konsep Bermain pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, tahun 2017.

- Putro, Khamim Zarkasih, “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain”, *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Vol. 16, No. 1, tahun 2016.
- Rahmat, Pupu Saeful, “Penelitian Kualitatif”, *Equilibrium, Vol. 5, NO.9 Januari - Juni 2009* : 1-8.
- Rohmah, Roby Maulana Al Hakim, Lailatul, “Pengembangan Fisik Motorik Melalui Gerak Tari di Kelompok B RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”, *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 4, tahun 2018.
- Rukajat, Ajat, “Pendekatan Penelitian Kualitatif (*Qualitatif Research Aproach*)”, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018).
- Rukiyah, Siti, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan metode melompat bentuk pada anak kelompok A2 TK AL - Huda Kerten tahun ajaran 2013/2014”, *Skripsi*, Surakarta: Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret, 2013.
- Rusmayadi, Herman ,“*Sumber Belajar Penunjang PLPG Mata Pelajaran/Paket Keahlian Guru Kelas TK*” Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan 2016.
- Safitri, Reyna Damayanti, “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan”, *Skripsi* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019).
- Salim, “*Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*”, Sumatera Utara: Kencana, 2019.

- Samsiah, “Permainan “Catch Me” Menstimulasi Perkembangan Anak”, *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, Vol. 1, No. 2, tahun 2018.
- Saripudin, Aip, “Analisis Tumbuh Kembang Anak ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”, *Jurnal Equalita* Vol. 1. Issue 1. Agustus 2019.
- Setiawan, Albi Anggito & Johan, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Sujiono, Bambang, “Hakikat Perkembangan Motorik Anak”, *Jurnal Metode Pengembangan Fisik PGTK2302/Modul*”.
- Triyanti, Enda, “Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik”, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 1, No. 1, tahun 2016.
- Wijaya, Helaluddin, Hengki, “*Analisis Data Kualitatif sebuah tinjauan teori & praktik*”, Makassar : Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray, 2019.
- Yosinta, Septi Islinia, “Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok”, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 1, No. 1, tahun 2016.

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN RA AL ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR

A. Pedoman Observasi

Hari/Tanggal : Selasa, 01 Desember 2020

Tempat : RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor

Aspek Perkembangan	Kegiatan	Indikator	Deskripsi
Kemampuan Motorik Kasar	Bermain <i>Jump Shape</i>	Keseimbangan	Tidak terjatuh saat melompat dengan satu kaki
		Ketepatan	Berlompat sesuai dengan gambar bentuk yang keluar dari lemparan dadu
		Kelincahan	Dapat mengikuti bermain jump dengan sesuai seperti melompat dengan satu

			kaki dan dua kaki dan berlari
		Kecepatan	Berlari mengambil gambar bentuk ketika sudah selesai melompat

B. Pedoman Dokumentasi

a. Melalui Arsip Tertulis :

1. Letak geografis sekolah
2. Sejarah singkat lembaga RA AL-Istiqomah
3. Visi, Misi, dan Tujuan RA Al-Istiqomah
4. Sarana dan Prasarana
5. Keadaan Tenaga Kependidikan di RA Al-Istiqomah
6. Keadaan Peserta didik di RA Al-Istiqomah
7. Siswa Kelas B RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor

b. Foto

1. Bangunan fisik RA Al- Istiqomah
2. Penerapan kegiatan bermain jump shape
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan RA Al-Istiqomah
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian RA Al-Istiqomah

C. Pedoman Wawancara

a. Pedoman wawancara I

Hari/ Tanggal :

Responden : Kepala Sekolah dan Guru Kelas B

Tempat : RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor

Hal-hal yang diwawancarakan

No.	Variabel	Indikator	Pertanyaan
1.	Mengembangkan Motorik Kasar Anak	Perkembangan Motorik kasar anak di sekolah	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan apa sajakah yang dilakukan oleh RA Al-Istiqomah dalam mengembangkan motorik kasar anak?2. Apakah stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini penting diterapkan di RA Al-Istiqomah?3. Apakah perkembangan motorik kasar anak RA Al-Istiqomah sudah berkembang sesuai dengan usianya?4. Kendala apa yang dialami RA

			<p>Al-Istiqomah dalam perkembangan motorik kasar anak?</p> <p>5. Bagaimana cara guru ketika ada yang tidak mau mengikuti kegiatan yang mendukung perkembangan motorik kasar anak?</p> <p>6. Ketika menerapkan senam dan nari apakah anak mengikuti semua secara maksimal?</p>
		<p>Kegiatan Bermain <i>Jump Shape</i></p>	<p>1. Bagaimana pengaruh bermain <i>jump shape</i> dalam perkembangan motorik kasar anak?</p> <p>2. Apa saja kelebihan dan kekurangan dalam bermain <i>jump shape</i>?</p> <p>3. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah melakukan</p>

			bermain jump shape? 4. Apakah bermain <i>jump shape</i> dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

b. Pedoman wawancara II

Hari/ Tanggal :

Responden : Wali murid Kelas B RA Al-Istiqomah

Tempat : RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor

Hal-hal yang diwawancarakan

No.	Variabel	Indikator	Pertanyaan
1.	Mengembangkan Motorik Kasar Anak	Kemampuan motorik kasar anak ketika di rumah	1. Bagaimana aktivitas anak selama di rumah? 2. Bagaimana cara menstimulus perkembangan motorik kasar anak selama di rumah? 3. Apakah anak cenderung aktif/cenderung diam ketika di rumah?

KISI-KISI INSTRUMEN

No.	Data yang diperlukan	Sub data	Sumber data	Metode penelitian
1.	Kondisi umum RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor	Letak geografis sekolah	Kepala Sekolah	Dokumentasi
		Sejarah singkat lembaga RA Al-Istiqomah	Kepala Sekolah	Dokumentasi
		Visi, misi dan tujuan RA Al-Istiqomah	Kepala Sekolah	Dokumentasi
		Sarana dan prasarana RA Al-Istiqomah	Kepala Sekolah	Dokumentasi
		Keadaan tenaga kependidikan di RA Al-Istiqomah	Kepala Sekolah	Dokumentasi
		Keadaan peserta didik di RA Al-Istiqomah	Kepala Sekolah	Dokumentasi
		RPPH RA Al-Istiqomah	Kepala Sekolah	Dokumentasi
2.	Kegiatan bermain <i>jump shape</i> untuk	Melakukan kegiatan bermain	Guru	Observasi Wawancara Dokumentasi

	mengembangkan motorik kasar anak	<i>jump shape</i>		
		Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun	Guru	Observasi Wawancara Dokumentasi

LAMPIRAN 2

KISI-KISI PEDOMAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN *JUMP SHAPE* DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR

Data Penilaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelas B di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor

No	Nama	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Hafiz				
2	Citra				
3	Shaqila				
4	Eby				
5	Nada				
6	Rara				
7	Keona				
8	Reyhan				
9	Inces				
10	Shofia				
11	Yasin				
12	Hanif				
13	Naura				
14	Aisyah				
15	Aqil				

Keterangan Indikator:

1. Keseimbangan
2. Ketepatan
3. Kelincahan
4. Kecepatan

Keterangan pencapaian perkembangan

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

LAMPIRAN 3

HASIL PEDOMAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN *JUMP SHAPE* DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR TAHUN 2020

Data Penilaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelas B di RA Al-Istiqomah Cibinong Bogor

Tanggal 11 Desember 2020

No	Nama	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Hafiz	MB	BB	MB	BSH
2	Citra	MB	MB	BSH	BSH
3	Shaqila	MB	BB	MB	MB
4	Eby	MB	MB	BB	BB
5	Nada	MB	MB	MB	BB
6	Rara	MB	MB	MB	BB
7	Keona	MB	MB	MB	BSH
8	Reyhan	MB	MB	BB	BB
9	Inces	MB	BSH	BSH	BSH
10	Shofia	MB	MB	BSH	MB
11	Yasin	MB	MB	BSH	MB
12	Hanif	MB	MB	BSH	MB
13	Naura	MB	MB	MB	MB
14	Aisyah	MB	BB	MB	MB
15	Aqil	BB	MB	MB	MB

LAMPIRAN 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR TAHUN 2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)			
KELOMPOK : B (Usia 5-6 Tahun) SEMESTER : I/(Minggu Ke-12) TEMA / SUB TEMA : Binatang / Pelelharan			
SENIN	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa (3.1-4.1) • Fisk : Melompat dan ketegangan 50 cm (3.4-3) • Bis : Berchop-ekap panjang binatang (1.10-4.10) • Kog : Menghitung anak ayam (3.5-4.5) • Mot : Mewarna gambar ayam (3.15-4.15) • Seni : Menyanyi loka-hok (3.8-4.8) • Soskren: Bernatali dengan teman (3.11-4.11) 	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris salam doa(3.1-4.1) • Fisk : Berjalan di Matras (3.3-4.3) • Bis : Membaca diperanakam (1.10-4.10) • Kog : Mengendikan pola gambar (3.5-4.5) • Mot : Maze lebih rumit (3.5-4.5) • Seni : Melipat gambar binatang (3.3-4.3) • Soskren: Kerja kelompok (2.7) 	
KAMIS	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa (3.1-4.1) • Fisk : Bermain lilit (3.3-4.3) • Bis : Membaca dengan lenti (1.10-4.10) • Kog : Konsep pengurangan (3.5-4.5) • Mot : Melipat/densur binatang (kardus) (3.3-4.3) • Seni : Mengenal dengan satore (3.15-4.15) • Soskren: Memberi makanan binatang burung (2.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa (3.1-4.1) • Fisk : Bermain Lintaran (3.3-4.3) • Bis : Bermain gerak (3.5-4.5) • Kog : Mencari kejanggalan gambar (3.5-4.5) • Mot : Memore dengan karat (3.3-4.3) • Seni : Menari dengan music (3.15-4.15) • Soskren: Mengucapkan teman bicara (1.10-4.10) 	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa(3.1-4.1) • Fisk : Bermain bola besar(3.3-4.3) • Bis : Memulis sesuai gambar (3.3-4.3) • Kog : Puzzle binatang Kuda(3.5-4.5) • Mot : Memulis reptih (3.3-4.3) • Seni : Melipat gambar binatang burung (3.3-4.3) • Soskren: Memberitahu teman (2.9)
JUM'AT	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa(3.1-4.1) • Fisk : Berjalan-jalan(3.3-4.3) • Bis : Menculis dan membaca (3.3-4.3) • Kog : Konsep pengurangan (3.5-4.5) • Mot : Menjahit (3.3-4.3) • Seni : Menyanyi dengan ekspresi (3.8-4.8) • Soskren: Bermain bersama (2.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris, Salam, Doa(3.1-4.1) • Fisk : Berjalan-jalan(3.3-4.3) • Bis : Memulis dan membaca (3.3-4.3) • Kog : Konsep pengurangan (3.5-4.5) • Mot : Menjahit (3.3-4.3) • Seni : Menyanyi dengan ekspresi (3.8-4.8) • Soskren: Bermain bersama (2.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris, Salam, Doa(3.1-4.1) • Fisk : Berjalan-jalan(3.3-4.3) • Bis : Memulis dan membaca (3.3-4.3) • Kog : Konsep pengurangan (3.5-4.5) • Mot : Menjahit (3.3-4.3) • Seni : Menyanyi dengan ekspresi (3.8-4.8) • Soskren: Bermain bersama (2.9)
RABU	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa(3.1-4.1) • Fisk : Bermain bolu besar(3.3-4.3) • Bis : Memulis sesuai gambar (3.3-4.3) • Kog : Puzzle binatang Kuda(3.5-4.5) • Mot : Memulis reptih (3.3-4.3) • Seni : Melipat gambar binatang burung (3.3-4.3) • Soskren: Memberitahu teman (2.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa(3.1-4.1) • Fisk : Bermain bolu besar(3.3-4.3) • Bis : Memulis sesuai gambar (3.3-4.3) • Kog : Puzzle binatang Kuda(3.5-4.5) • Mot : Memulis reptih (3.3-4.3) • Seni : Melipat gambar binatang burung (3.3-4.3) • Soskren: Memberitahu teman (2.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa(3.1-4.1) • Fisk : Bermain bolu besar(3.3-4.3) • Bis : Memulis sesuai gambar (3.3-4.3) • Kog : Puzzle binatang Kuda(3.5-4.5) • Mot : Memulis reptih (3.3-4.3) • Seni : Melipat gambar binatang burung (3.3-4.3) • Soskren: Memberitahu teman (2.9)
SABTU	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa(3.1-4.1) • Fisk : Bermain bolu besar(3.3-4.3) • Bis : Memulis sesuai gambar (3.3-4.3) • Kog : Puzzle binatang Kuda(3.5-4.5) • Mot : Memulis reptih (3.3-4.3) • Seni : Melipat gambar binatang burung (3.3-4.3) • Soskren: Memberitahu teman (2.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa(3.1-4.1) • Fisk : Bermain bolu besar(3.3-4.3) • Bis : Memulis sesuai gambar (3.3-4.3) • Kog : Puzzle binatang Kuda(3.5-4.5) • Mot : Memulis reptih (3.3-4.3) • Seni : Melipat gambar binatang burung (3.3-4.3) • Soskren: Memberitahu teman (2.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • • Nam : Baris Salam Doa(3.1-4.1) • Fisk : Bermain bolu besar(3.3-4.3) • Bis : Memulis sesuai gambar (3.3-4.3) • Kog : Puzzle binatang Kuda(3.5-4.5) • Mot : Memulis reptih (3.3-4.3) • Seni : Melipat gambar binatang burung (3.3-4.3) • Soskren: Memberitahu teman (2.9)

LAMPIRAN 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR TAHUN 2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELompok : B (USIA 5 – 6 Tahun)
SEMESTER/MINGGU : I (GANJIL) / 12
HARI/TANGGAL : SELASA
TEMA / SUB TEMA : BINATANG (Peliharaan)

Kompetensi Dasar (KD)
1.1-1.2-2.1-2.2-3.1-4.1-3.3-4.3-3.6-4.6-3.10-4.10-3.15-4.15

MATERI KEGIATAN :

- Menyanyi lagu anak-anak
- Berguling di matras
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Membaca buku di ruang perpustakaan
- Mengurutkan pola gambar
- Maze gambar binatang
- Menjiplak gambar bebek
- Kerja kelompok

KEGIATAN BERMAIN :

- Mengurutkan pola gambar
- Maze gambar jalan menuju ke kandang
- Menjiplak gambar bebek
- Membaca buku bergambar

ALAT DAN BAHAN :

- Buku gambar binatang
- Lembar kerja

PROSES KEGIATAN

A. KEGIATAN PEMBUKAAN :

- Menyanyi lagu anak-anak
- Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Bercakap-cakap tentang binatang peliharaan
- Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dikerjakan
- Mengamati contoh kegiatan oleh guru
- Menggunakan kata tolong ,maaf dan terimakasih
- Mengenalkan kegiatan dan aturan kegiatan yang dilakukan bermain

B. KEGIATAN INTI

- Mengurutkan pola gambar
- Maze gambar jalan menuju ke kandang
- Menjiplak gambar bebek
- Membaca buku bergambar

Recalling (Mengingat):

- Merapikan mainan
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

C. KEGIATAN PENUTUP

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan
- Cerita pendek tentang pesan-pesan
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan
- Informasi kegiatan selesai
- Berdoa sesudah kegiatan selesai
- Menyanyi, salam, Pulang.

D. KEGIATAN PENILAIAN:

- Sikap
- Pengetahuan dan Keterampilan

Mengetahui
Ka.....

.....
Guru Kelas

1 **LAMPIRAN 6**

2
3 **CATATAN LAPANGAN OBSERVASI TENTANG**
4 **PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6**
5 **TAHUN DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR**
6 **TAHUN 2020**

7 Kode : CLO-01

8
9 Hari/ tanggal : Rabu/ 24 November 2020

10 Tempat : Ruang Kelas B

11
12 Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al -
13 Istiqomah Cibinong Bogor masih memerlukan stimulasi dan
14 optimalisasi dikarenakan kurangnya kemampuan motorik kasar
15 pada diri anak terkait kelincahannya. Di RA tersebut lebih
16 memfokuskan pada perkembangan kognitif, bahasa dan motorik
17 halus seperti kegiatan membaca, menulis, dan berhitung sehingga
18 dalam mengembangkan motorik kasar anak pada kegiatan senam
19 dan menari anak-anak dalam mengkoordinasikan otot-otot besar
20 terlihat masih rendah, anak didik kurang menjalankan secara
21 sungguh-sungguh, sering bergurau, anak kurang merespon dan
22 cenderung asik bermain sendiri sehingga metode yang digunakan
23 disekolah tersebut belum maksimal dalam mengembangkan
24 motorik kasar anak usia dini

25 Target RA Al-Istiqomah dalam perkembangan anak, anak
26 sudah bisa membaca, menulis berhitung setelah selesai melakukan
27 proses kegiatan pembelajaran di RA Al-Istiqomah

28 dikarenakan tuntutan dari konsumen akan tetapi tetap diberikan
29 arahan bahwa anjuran pemerintah tidak boleh dipaksakan tetapi
30 diperkenalkan.

31 Anak ke sekolah setiap hari senin, selasa, rabu dan kamis
32 secara bergantian, sebelum peserta didik berdatangan ke sekolah,
33 guru mulai menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan
34 dalam proses kegiatan belajar mengajar, setiap anak datang
35 disambut dengan baik, anak mengeluarkan PR yang sudah
36 dikerjakan dan mempersiapkan diri untuk segera membaca dengan
37 guru, kemudian anak melakukan baris-berbaris setelah itu anak
38 melakukan senam. Macam-macam senamnya yaitu senam IGRA,
39 senam pinguin, senam warkop DKI, senam PAUD Ceria 3
40 tergantung kondisi, untuk menari sendiri menggunakan tarian india,
41 assalamu'alaikum, dan lain-lain. Kegiatan senam dan nari
42 dilakukan sesuai dengan hari yang ditentukan, misalkan senin
43 senam, selasa nari atau melakukan praktek shalat dhuha.

44 Setelah itu anak mulai mengerjakan majalah atau
45 memperhatikan guru untuk cara membaca, menulis dan berhitung,
46 setelah itu anak istirahat kemudian dilanjut untuk belajar kembali
47 setelah itu evaluasi dan siap-siap untuk pulang.

1 **LAMPIRAN 7**

2
3 **CATATAN LAPANGAN OBSERVASI PENERAPAN**
4 **BERMAIN JUMP SHAPE UNTUK MENGEMBANGKAN**
5 **MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL -**
6 **ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR**
7 **TAHUN 2020**

8 Kode : CLO-02

9
10 Hari/ tanggal : Rabu/ 11 Desember 2020

11 Tempat : Ruang Kelas B

12
13 Bermain *jump shape* merupakan jenis permainan yang dapat
14 mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya motorik
15 kasar anak. Bermain *jump shape* hampir serupa dengan permainan
16 tradisional ular tangga, meskipun banyak yang telah punah karena
17 tidak pernah dimainkan lagi, juga sebab keterbatasan informasi
18 asal-usul serta cara memainkannya namun dengan macam dan jenis
19 varian yang berbeda peneliti menyajikan permainan sebagai
20 alternatif permainan anak-anak masa kini guna mengembangkan
21 kemampuan anak dalam mengenal macam - macam bentuk seperti:
22 persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga, bintang dan hati.

23 1) Kelebihan Bermain *Jump Shape*

24 Adapun kelebihan dari bermain *jump shape* yaitu:

- 25 a) Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang
26 dilakukan dengan menggunakan otot besar seperti kaki dan
27 badan.
- 28 b) Melatih keseimbangan, ketepatan, kelincahan, dan kecepatan
29 badan.

- 30 c) Mengasah kemampuan bersosialisasi seseorang dengan
31 orang lain serta memberikan nilai kebersamaan pada saat
32 permainan dilaksanakan.
- 33 d) Memiliki kemampuan untuk mengembangkan
34 perkembangan kognitif dan bahasa anak.
- 35 e) Memiliki kemampuan untuk berusaha menaati peraturan
36 yang telah menjadi kesepakatan antar para pemainnya.

37 2) Kekurangan Bermain *Jump Shape*

38 Dimana ada kelebihan pasti ada kekurangan dalam
39 bermain *jump shape* Adapun kekurangan dari bermain *jump*
40 *shape* yaitu:

- 41 a) Pada saat guru menyiapkan pijakan, guru membutuhkan
42 waktu yang tidak sedikit untuk menyusun pijakan dan
43 menyebabkan anak melakukan kegiatan lain sehingga
44 dibutuhkan guru kelas untuk mengawasi.
- 45 b) Pijakan yang dibuat peneliti terbatas hanya 2 dan membuat
46 anak terlalu lama menunggu saat bermain *jump shape*.

47 3) Langkah-Langkah Bermain *Jump Shape*

48 Bermain *jump shape* merupakan suatu permainan yang
49 dimainkan secara individu. Langkah-langkah permainannya:
50 guru menyiapkan kotak yang berbentuk persegi, persegi
51 panjang, segitiga, lingkaran bintang dan hati yang dapat
52 dilompati 2 anak, lalu guru melempar dadu, setelah dadu jatuh
53 anak melihat gambar bentuk dan segera melompat menuju
54 gambar bentuk yang sudah dilempar, kemudian anak melompat

55 secara bertahap dengan satu kaki sesuai dengan gambar bentuk
56 urutannya misalnya yang keluar segitiga maka anak harus
57 melewati gambar bentuk persegi, persegi panjang dan pada saat
58 ingin melompat ke segitiga melompat dengan dua kaki setelah
59 itu anak berlari mengambil gambar bentuk yang sesuai dengan
60 gambar yang muncul dari lemparan dadu yang sudah disediakan
61 dan menyebutkan gambar dan warna yang sesuai secara tepat
62 maka dia pemenangnya

LAMPIRAN 8

TRANSKIP HASIL WAWANCARA PENERAPAN BERMAIN JUMP SHAPE UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR TAHUN 2020

Kode : THW-01

Hari/ tanggal : Rabu/ 16 Desember 2020
Responden : Rukijah, S.Pd.I
Tempat : Ruang Kelas B

- Peneliti : Kegiatan apa sajakah yang dilakukan oleh RA Al-Istiqomah dalam mengembangkan motorik kasar anak?
- Kepala Sekolah : Untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak kami menggunakan metode senam dan nari setiap seminggu sekali
- Peneliti : Apakah stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini penting diterapkan di RA Al-Istiqomah?
- Kepala Sekolah : Sangat penting, karena perkembangan anak usia dini itu motorik kasar dan motorik halusnya harus seimbang harus diarahkan harus dilatih terus
- Peneliti : Apakah perkembangan motorik kasar anak RA Al-Istiqomah sudah berkembang sesuai dengan usianya?
- Kepala Sekolah : Sebagian besar sudah, namun memang ada beberapa anak yang pendiam jadi harus diberikan stimulasi
- Peneliti : Kendala apa yang dialami RA Al-Istiqomah dalam perkembangan motorik kasar anak?
- Kepala Sekolah : Kendala seriusnya si ga ada, ya paling terbatas dengan waktu karenakan di rumah waktu yang Paling banyak dari pada di sekolah

- Peneliti : Bagaimana cara guru ketika ada yang tidak mau mengikuti kegiatan yang mendukung perkembangan motorik kasar anak?
- Kepala Sekolah : ketika ada anak yang tidak mau mengikuti kegiatan senam dan nari secara maksimal kita sebagai guru mengajak anak dan mengarahkan anak untuk tetap mengikuti kegiatan tersebut, jika anak tersebut belum mau kita tidak bisa memaksakan tetapi tetap memberikan stimulasi agar perkembangan anak dapat berkembang secara maksimal
- Peneliti : Bagaimana cara RA Al - Istiqomah mengajak orang tua wali murid untuk sama-sama mengembangkan perkembangan anak?
- Kepala Sekolah : agar kita sama-sama untuk memperjuangkan perkembangan anak-anaknya diajak kerja sama, diberi pemahaman dari guru dikasih pengertian bahwa belajar bukan hanya dititipkan di sekolah saja tetapi di rumah harus dibimbing karena waktu yang paling banyak di rumah dibanding di sekolah
- Peneliti : Apa saja target RA Al-Istiqomah dalam mengembangkan perkembangan anak?
- Kepala Sekolah : Targetnya anak harus berkembang, kalau bisa calistung harus diterapkan juga, karena memang konsumen menginginkan itu walaupun memang sesuai prosedur yang ada sesuai himbauan pemerintah anak usia dini masih masa golden age masih dalam masa keemasan tidak boleh dipaksakan untuk belajar calistung tetapi kalau hanya untuk memperkenalkan huruf maupun tulisan itu diperbolehkan
- Peneliti : Bagaimana pengaruh bermain jump shape dalam perkembangan motorik kasar anak?
- Kepala Sekolah : melalui bermain jump shape anak dapat melompat dengan satu kaki, dua kaki kemudian mengambil gambar dengan berlari dengan

Peneliti : begitu kelincahan dan kecepatan anak akan terlatih
: Bagaimana perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah melakukan bermain jump shape?
Kepala Sekolah : Alhamdulillah, perkembangan anak semakin baik dengan adanya permainan tersebut anak jadi keterusan mau bermain jump shape ketika istirahat dengan begitu perkembangan motorik kasar anak akan terus berkembang
Peneliti : Apakah bermain jump shape dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
Kepala Sekolah : Sangat bisa mbak

Kepala Sekolah



Rukijah, S.Pd.I

Cibinong, 16 Desember 2020
Observer

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ni'matuzahroh".

Ni'matuzahroh

1 **LAMPIRAN 9**

2
3 **TRANSKIP HASIL WAWANCARA PENERAPAN**
4 **BERMAIN JUMP SHAPE UNTUK MENGEMBANGKAN**
5 **MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**
6 **DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR**
7 **TAHUN 2020**

8
9 Kode : THW-02

10 Hari/ tanggal : Rabu/ 16 Desember 2020

11 Responden : Rozanatul Latifah, S.Pd

12 Tempat : Ruang Kelas B

13 Peneliti : Kegiatan apa sajakah yang dilakukan oleh RA
14 Al-Istiqomah dalam mengembangkan motorik
15 kasar anak?

16 Guru Kelas : Melalui kegiatan senam dan nari

17 Peneliti : Apakah perkembangan motorik kasar anak RA
18 Al-Istiqomah sudah berkembang sesuai dengan
19 usianya?

20 Guru Kelas : Belum mbak, karena karakter anak berbeda-beda
21 ada yang aktif dan tidak aktif

22 Peneliti : Bagaimana cara guru ketika ada yang tidak mau
23 mengikuti kegiatan yang mendukung
24 perkembangan motorik kasar anak?

25 Guru Kelas : Cara kita membujuk anak, memberi pengarahannya,
26 pengertian agar anak mau mengikuti kegiatan
27 tersebut jika tetap tidak mau kita tidak bisa
28 memaksakan

29 Peneliti : Ketika menerapkan senam dan nari apakah anak
30 mengikuti semua secara maksimal?

31 Guru Kelas : Belum, memang ada beberapa anak yang kadang
32 tidak mau mengikuti kegiatan yang sudah
33 direncanakan oleh guru kemudian ada anak yang
34 kadang moodnya kurang bagus

35 Peneliti : Apa saja kelebihan dan kekurangan dalam
36 bermain jump shape?

37 Guru Kelas : Ketika bermain jump shape, anak-anak sangat
38 antusias sekali, dunia anak memang bermain oleh
39 sebab itu permainan ini sangat membantu
40 perkembangan motorik kasar anak selain itu dapat
41 menambah wawasan anak dengan mengenal
42 macam-macam bentuk geometri seperti lingkaran,
43 persegi, persegi panjang, segitiga, bintang, hati dan
44 juga anak dapat mengenal macam-macam warna,
45 anak dapat melompat dengan satu kaki, melatih
46 keseimbangan, melatih kecepatan, berinteraksi
47 sehingga motorik kasar anak sangat terasah bagus
48 sekali untuk anak-anak, kekurangannya ya paling
49 kurang waktunya karena sangat terbatas, semoga
50 kedepannya bisa dipraktikkan kembali

51 Peneliti : Bagaimana perkembangan motorik kasar anak
52 usia 5-6 tahun setelah melakukan bermain jump
53 shape?

54 Guru Kelas : Perkembangan anak semakin membaik, dengan
55 bermain jump shape sebagai media untuk
56 mengembangkan perkembangan motorik kasar
57 anak

58 Peneliti : Apakah bermain jump shape dapat
59 mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6
60 tahun?

61 Guru Kelas : Bisa, karena langsung terlihat antara permainan
62 pertama dengan kedua kali, yang pertama masih
63 meraba-raba ini gimana cara mainnya,
64 bentuk-bentuknya ada nak yang belum tau sama
65 sekali, ada anak yang gamau bergerak tetapi yang
66 percobaan kedua anak langsung bersemangat dan
67 cepat tanggap
68
69
70
71
72
73
74

75
76
77
78
79
80
81

Guru Kelas



Rozanatul Latifah, S.Pd

Cibinong, 16 Desember 2020
Observer



Ni'matuzahroh

82
83
84
85
86

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Rukijah, S.Pd.I

1 **LAMPIRAN 10**

2
3 **TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA**
4 **WALI MURID TENTANG PERKEMBANGAN MOTORIK**
5 **KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**
6 **DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR**
7 **TAHUN 2020**

8 Kode : THW-03

9
10 Hari/ tanggal : Rabu/ 16 Desember 2020

11 Responden : Holilah Diana

12 Tempat : Halaman Sekolah

13 Peneliti : Apakah kegiatan di sekolah membantu
14 perkembangan anak??

15 Wali Murid : Kegiatan di sekolah sangat membantu
16 perkembangan anak bu

17 Peneliti : Bagaimana aktivitas anak selama di rumah?

18 Wali Murid : Anak sangat senang bermain bu dengan
19 teman-temannya

20 Peneliti : Bagaimana cara menstimulus perkembangan
21 motorik kasar anak selama di rumah?

22 Wali Murid : di rumah kita tetap memberikan stimulus agar
23 perkembangan anak dapat berkembang, ketika
24 waktunya belajar ya belajar, ketika bermain ya
25 bermain, kita tetap memberika fasilitas kepada
26 anak seperti memberi bola, masang puzzle dll

27 Peneliti : Apakah anak cenderung aktif/cenderung diam
28 ketika di rumah?

29 Wali Murid : Sangat aktif bu

30 Peneliti : Aspek perkembangan ada 6 ada perkembangan
31 Fisik motorik, kognitif, bahasa, moral dan agama,
32 seni, sosial dan emosional manakah yang lebih
33 menonjol terhadap perkembangan anak?

34 Wali Murid : Sepertinya anak saya lebih condong ke bahasanya
35 si bu, karena sore hari anak saya suka shalawatan
36 di masjid.

37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54

Wali Murid



Holilah Diana

Cibinong, 16 Desember 2020
Obsever



Ni'matuzahroh

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Rukijah, S.Pd.I

1 **LAMPIRAN 11**
2 **TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA**
3 **WALI MURID TENTANG PERKEMBANGAN MOTORIK**
4 **KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**
5 **DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR**
6 **TAHUN 2020**

7
8
9 Kode : THW-04

10
11 Hari/ tanggal : Rabu/ 16 Desember 2020

12 Responden : Anik Mischa Turi

13 Tempat : Halaman Sekolah

14 Peneliti : Apakah kegiatan di sekolah membantu
15 perkembangan anak??

16 Wali Murid : Kegiatan di sekolah sangat membantu
17 perkembangan anak, Alhamdulillah anak saya
18 aktif sudah berkembang sesuai dengan usianya,
19 bahkan dia suka joget-joget sendiri, lari-larian
20 sama adunya

21 Peneliti : Bagaimana aktivitas anak selama di rumah?

22 Wali Murid : Anak saya suka dandan-dandan bu, main tiktok
23 aktif banget

24 Peneliti : Bagaimana cara menstimulus perkembangan
25 motorik kasar anak selama di rumah?

26 Wali Murid : Dengan cara memberikan fasilitas kepada anak
27 seperti permainan yang dapat mendukung
28 perkembangan anak

29 Peneliti : Apakah anak cenderung aktif/cenderung diam
30 ketika di rumah?

31 Wali Murid : Sangat aktif sekali bu

32 Peneliti : Aspek perkembangan ada 6 ada perkembangan
33 Fisik motorik, kognitif, bahasa, moral dan agama,
34 seni, sosial dan emosional manakah yang lebih
35 menonjol terhadap perkembangan anak?

36 Wali Murid : Sepertinya anak saya lebih ke seni ya bu kalo
37 suka dandan, joget-joget gitu

38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55

Cibinong, 16 Desember 2020

Wali Murid

Obsever



Anik Mischa Turi

Ni'matuzahroh

Mengetahui

Kepala Sekolah



Rukijah, S.Pd.I

1 **LAMPIRAN 12**
2 **BUKTI REDUKSI OBSERVASI TENTANG**
3 **PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6**
4 **TAHUNDI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR**
5 **TAHUN 2020**

6 Kode : CLO-01

7
8 Hari/ tanggal : Rabu/ 24 November 2020

9 Tempat : Ruang Kelas B

10
11 Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al -
12 Istiqomah Cibinong Bogor masih memerlukan stimulasi dan
13 optimalisasi dikarenakan kurangnya kemampuan motorik kasar
14 pada diri anak terkait kelincahannya. Di RA tersebut lebih
15 memfokuskan pada perkembangan kognitif, bahasa dan motorik
16 halus seperti kegiatan membaca, menulis, dan berhitung sehingga
17 dalam mengembangkan motorik kasar anak pada kegiatan senam
18 dan menari anak-anak dalam mengkoordinasikan otot-otot besar
19 terlihat masih rendah, anak didik kurang menjalankan secara
20 sungguh-sungguh, sering bergurau, anak kurang merespon dan
21 cenderung asik bermain sendiri sehingga metode yang digunakan
22 disekolah tersebut belum maksimal dalam mengembangkan
23 motorik kasar anak usia dini

24 Target RA Al - Istiqomah dalam perkembangan anak, anak
25 sudah bisa membaca, menulis, berhitung setelah selesai melakukan
26 proses kegiatan pembelajaran di RA Al-Istiqomah dikarenakan
27 Tuntutan dari konsumen akan tetapi tetap diberikan arahan bahwa
28 anjaran pemerintah tidak boleh dipaksakan tetapi diperkenalkan.

29 Anak ke sekolah setiap hari senin, selasa, rabu, dan kamis
30 secara bergantian, sebelum peserta didik berdatangan ke sekolah,
31 guru mulai menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan
32 dalam proses kegiatan belajar mengajar, setiap anak datang
33 disambut dengan baik, anak mengeluarkan PR yang sudah
34 dikerjakan dan mempersiapkan diri untuk segera membaca dengan
35 guru, kemudian anak melakukan baris-berbaris setelah itu anak
36 melakukan senam. Kegiatan senam dan nari yang dilakukan di RA
37 Al-Istiqomah yaitu seminggu sekali, dalam kegiatan tersebut
38 anak-anak mengikuti gerakan senam yang dipandu olh guru
39 dilakukan dengan semangat dan seksama namun ada beberapa
40 yang hanya mengikuti awalnya saja lalu bercanda gurau dengan
41 teman lainnya. Macam-macam senamnya yaitu senam IGRA,
42 senam pinguin, senam warkop DKI, senam PAUD ceria 3
43 tergantung kondisi, untuk menari sendiri menggunakan tarian india,
44 Assalamu'alaikum, dan lain-lain. Kegiatan senam dan nari
45 dilakukan sesuai dengan hari yang ditentukan, misalkan senin
46 senam, selasa nari atau melakukan praktek shalat dhuha.

47 Setelah itu anak mulai mengerjakan majalah atau
48 memperhatikan guru untuk cara membaca, menulis, dan berhitung,
49 setelah itu anak istirahat kemudia dilanjut untuk belajar kembali
50 setelah itu evaluasi dan siap-siap untuk pulang.

1 **LAMPIRAN 13**
2 **BUKTI REDUKSI OBSERVASI PENERAPAN BERMAIN**
3 **JUMP SHAPE UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK**
4 **KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL - ISTIQOMAH**
5 **CIBINONG BOGOR**
6 **TAHUN 2020**

8 Kode : CLO-02

9
10 Hari/ tanggal : Rabu/ 11 Desember 2020
11 Tempat : Ruang Kelas B

12
13 Bermain *jump shape* merupakan jenis permainan yang dapat
14 mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya motorik
15 kasar anak. Bermain *jump shape* hampir serupa dengan permainan
16 tradisional ular tangga, meskipun banyak yang telah punah karena
17 tidak pernah dimainkan lagi, juga sebab keterbatasan informasi
18 asal-usul serta cara memainkannya namun dengan macam dan jenis
19 varian yang berbeda peneliti menyajikan permainan sebagai
20 alternatif permainan anak-anak masa kini guna mengembangkan
21 kemampuan anak dalam mengenal macam - macam bentuk seperti:
22 persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga, bintang dan hati.

23 1) Kelebihan Bermain *Jump Shape*

24 Adapun kelebihan dari bermain *jump shape* yaitu:

- 25 a) Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang
26 dilakukan dengan menggunakan otot besar seperti kaki dan
27 badan.
- 28 b) Melatih keseimbangan, ketepatan, kelincahan, dan
29 kecepatan badan.

- 30 c) Mengasah kemampuan bersosialisasi seseorang dengan
31 orang lain serta memberikan nilai kebersamaan pada saat
32 permainan dilaksanakan.
- 33 d) Memiliki kemampuan untuk mengembangkan
34 perkembangan kognitif dan bahasa anak.
- 35 e) Memiliki kemampuan untuk berusaha menaati peraturan
36 yang telah menjadi kesepakatan antar para pemainnya.
- 37 2) Kekurangan Bermain *Jump Shape*
38 Dimana ada kelebihan pasti ada kekurangan dalam bermain
39 *jump shape* Adapun kekurangan dari bermain *jump shape*
40 yaitu:
- 41 a) Pada saat guru menyiapkan pijakan, guru membutuhkan
42 waktu yang tidak sedikit untuk menyusun pijakan dan
43 menyebabkan anak melakukan kegiatan lain sehingga
44 dibutuhkan guru kelas untuk mengawasi.
- 45 b) Pijakan yang dibuat peneliti terbatas hanya 2 dan membuat
46 anak terlalu lama menunggu saat bermain *jump shape*.
- 47 3) Langkah - langkah bermain *jump shape*
48 Bermain *jump shape* merupakan suatu permainan yang
49 dimainkan secara individu. Langkah-langkah permainannya:
50 guru menyiapkan kotak yang berbentuk lingkaran, persegi,
51 persegi panjang, segitiga, bintang dan hati yang dapat
52 dilompati 2 anak, lalu guru melempar dadu, setelah dadu jatuh
53 anak melihat gambar bentuk dan segera melompat menuju
54 gambar bentuk yang sudah dilempar, kemudian anak

55 melompat secara bertahap dengan satu kaki sesuai dengan
56 gambar bentuk urutannya misalnya yang keluar segitiga maka
57 anak harus melewati gambar bentuk persegi, persegi panjang
58 dan ppada saat ingin melompat ke segitiga melompat dengan
59 dua kaki setelah itu anak berlari mengambil gambar bentuk
60 yang sesuai dengan gambar yang muncul dari lemparan dadu
61 yang sudah disediakan dan menyebutkan gambar dan warna
62 yang sesuai secara tepat maka dia pemenangnya.

1 **LAMPIRAN 14**

2
3 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA PENERAPAN BERMAIN**
4 **JUMP SHAPE UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK**
5 **KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**
6 **DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR**
7 **TAHUN 2020**

8

9 Kode : THW-01

10
11 Hari/ tanggal : Rabu/ 16 Desember 2020

12 Responden : Rukijah, S.Pd.I

13 Tempat : Ruang Kelas B

14 Peneliti : Kegiatan apa sajakah yang dilakukan oleh RA
15 Al-Istiqomah dalam mengembangkan motorik
16 kasar anak?

17 Kepala sekolah : Untuk mengembangkan perkembangan motorik
18 kasar anak kami menggunakan metode senam
19 dan nari setiap seminggu sekali

20 Peneliti : Apakah stimulasi perkembangan motorik kasar
21 anak usia dini penting diterapkan di RA
22 Al-Istiqomah?

23 Kepala Sekolah : Sangat penting, karena perkembangan anak usia
24 dini itu motorik kasar dan motorik halusnya harus
25 seimbang harus diarahkan harus dilatih terus

26 Peneliti : Apakah perkembangan motorik kasar anak RA
27 Al-Istiqomah sudah berkembang sesuai dengan
28 usianya?

29 Kepala Sekolah : Sebagian besar sudah, namun memang ada
30 beberapa anak yang pendiam jadi harus diberikan
31 stimulasi

32 Peneliti : Kendala apa yang dialami RA Al-Istiqomah
33 dalam perkembangan motorik kasar anak?

34 Kepala Sekolah : Kendala seriusnya si ga ada, ya paling terbatas
35 dengan waktu karenakan di rumah waktu yang
36 Paling banyak dari pada di sekolah

- 37 Peneliti : Bagaimana cara guru ketika ada yang tidak mau
38 mengikuti kegiatan yang mendukung
39 perkembangan motorik kasar anak?
- 40 Kepala Sekolah : ketika ada anak yang tidak mau mengikuti
41 kegiatan senam dan nari secara maksimal kita
42 sebagai guru mengajak anak dan mengarahkan
43 anak untuk tetap mengikuti kegiatan tersebut, jika
44 anak tersebut belum mau kita tidak bisa
45 memaksakan tetapi tetap memberikan stimulasi
46 agar perkembangan anak dapat berkembang
47 secara maksimal
- 48 Peneliti : Bagaimana cara RA Al - Istiqomah mengajak
49 orang tua wali murid untuk sama-sama
50 mengembangkan perkembangan anak?
- 51 Kepala Sekolah : agar kita sama-sama untuk memperjuangkan
52 perkembangan anak-anaknya diajak kerja sama,
53 diberi pemahaman dari guru dikasih pengertian
54 bahwa belajar bukan hanya dititipkan di sekolah
55 saja tetapi di rumah harus dibimbing karena
56 waktu yang paling banyak di rumah dibanding di
57 sekolah
- 58 Peneliti : Apa saja target RA Al-Istiqomah dalam
59 mengembangkan perkembangan anak?
- 60 Kepala Sekolah : Targetnya anak harus berkembang, kalau bisa
61 calistung harus diterapkan juga, karena memang
62 konsumen menginginkan itu walaupun memang
63 sesuai prosedur yang ada sesuai himbauan
64 pemerintah anak usia dini masih masa golden age
65 masih dalam masa keemasan tidak boleh
66 dipaksakan untuk belajar calistung tetapi kalau
67 hanya untuk memperkenalkan huruf maupun
68 tulisan itu diperbolehkan
- 69 Peneliti : Bagaimana pengaruh bermain jump shape
70 dalam perkembangan motorik kasar anak?
- 71 Kepala Sekolah : Melalui bermain jump shape anak dapat
72 melompat dengan satu kaki, dua kaki kemudian
73 mengambil gambar dengan berlari dengan begitu
74 kelincahan dan Kecepatan anak akan terlatih

75 Peneliti : Bagaimana perkembangan motorik kasar anak
76 usia 5-6 tahun setelah melakukan bermain jump
77 shape?

78 Kepala Sekolah : Alhamdulillah, perkembangan anak semakin
79 baik dengan adanya permainan tersebut anak jadi
80 keterusan mau bermain jump shape ketika
81 istirahat dengan begitu perkembangan motorik
82 kasar anak akan terus berkembang

83 Peneliti : Apakah bermain jump shape dapat
84 mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6
85 tahun?

86 Kepala Sekolah : Sangat bisa mbak

87

88

Cibinong, 16 Desember 2020

89 Kepala Sekolah

Observer

90

91

92

93


Rukijah, S.Pd.I



Ni'matuzahroh

1 **LAMPIRAN 15**

2
3 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA PENERAPAN BERMAIN**
4 **JUMP SHAPE UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK**
5 **KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL - ISTIQOMAH**
6 **CIBINONG BOGOR TAHUN 2020**
7

8
9 Kode : THW-02

10
11 Hari/ tanggal : Rabu/ 16 Desember 2020

12 Responden : Rozanatul Latifah, S.Pd

13 Tempat : Ruang Kelas B

14 Peneliti : Kegiatan apa sajakah yang dilakukan oleh RA
15 Al-Istiqomah dalam mengembangkan motorik
16 kasar anak?

17 Guru Kelas : Melalui kegiatan senam dan nari

18 Peneliti : Apakah perkembangan motorik kasar anak RA
19 Al-Istiqomah sudah berkembang sesuai dengan
20 usianya?

21 Guru Kelas : Belum mbak, karena karakter anak berbeda-beda
22 ada yang aktif dan tidak aktif

23 Peneliti : Bagaimana cara guru ketika ada yang tidak mau
24 mengikuti kegiatan yang mendukung
25 perkembangan motorik kasar anak?

26 Guru Kelas : Cara kita membujuk anak, memberi pengarahan,
27 pengertian agar anak mau mengikuti kegiatan
28 tersebut jika tetap tidak mau kita tidak bisa
29 memaksakan

30 Peneliti : Ketika menerapkan senam dan nari apakah anak
31 mengikuti semua secara maksimal?

32 Guru Kelas : Belum, memang ada beberapa anak yang kadang
33 tidak mau mengikuti kegiatan yang sudah
34 direncanakan oleh guru kemudian ada anak yang
35 kadang moodnya kurang bagus

36 Peneliti : Apa saja kelebihan dan kekurangan dalam
37 bermain jump shape?

38 Guru Kelas : Ketika bermain jump shape, anak-anak sangat
39 antusias sekali, dunia anak memang bermain oleh
40 sebab itu permainan ini sangat membantu
41 perkembangan motorik kasar anak selain itu dapat
42 menambah wawasan anak dengan mengenal
43 macam-macam bentuk geometri seperti lingkaran,
44 persegi, persegi panjang, segitiga, bintang, hati dan
45 juga anak dapat mengenal macam-macam warna,
46 anak dapat melompat dengan satu kaki, melatih
47 keseimbangan, melatih kecepatan, berinteraksi
48 sehingga motorik kasar anak sangat terasah bagus
49 sekali untuk anak-anak, kekurangannya ya paling
50 kurang waktunya karena sangat terbatas, semoga
51 kedepannya bisa dipraktikkan kembali


52 Peneliti : Bagaimana perkembangan motorik kasar anak
53 usia 5-6 tahun setelah melakukan bermain jump
54 shape?

55 Guru Kelas : Perkembangan anak semakin membaik, dengan
56 bermain jump shape sebagai media untuk
57 mengembangkan perkembangan motorik kasar
58 anak


59 Peneliti : Apakah bermain jump shape dapat
60 mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6
61 tahun?

62 Guru Kelas : Bisa, karena langsung terlihat antara permainan
63 pertama dengan kedua kali, yang pertama masih
64 meraba-raba ini gimana cara mainnya,
65 bentuk-bentuknya ada nak yang belum tau sama
66 sekali, ada anak yang gamau bergerak tetapi yang
67 percobaan kedua anak langsung bersemangat dan
68 cepat tanggap
69
70
71
72
73
74
75

76
77
78
79
80
81
82
83

Guru Kelas

Rozanatul Latifah, S.Pd

Cibinong, 16 Desember
2020

Observer

Ni'matuzahroh

84
85
86
87
88

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Rukijah, S.Pd.1

1 **LAMPIRAN 16**
2 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA DENGAN ORANG TUA**
3 **WALI MURID TENTANG PERKEMBANGAN MOTORIK**
4 **KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**
5 **DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR**
6 **TAHUN 2020**

8 Kode : THW-03

9
10 Hari/ tanggal : Rabu/ 16 Desember 2020

11 Responden : Holilah Diana

12 Tempat : Halaman Sekolah

13
14 Peneliti : Apakah kegiatan di sekolah membantu
15 perkembangan anak??

16 Wali Murid : Kegiatan di sekolah sangat membantu
17 perkembangan anak bu

18 Peneliti : Bagaimana aktivitas anak selama di rumah?

19 Wali Murid : Anak sangat senang bermain bu dengan
20 teman-temannya

21 Peneliti : Bagaimana cara menstimulus perkembangan
22 motorik kasar anak selama di rumah?

23 Wali Murid : di rumah kita tetap memberikan stimulus agar
24 perkembangan anak dapat berkembang, ketika
25 waktunya belajar ya belajar, ketika bermain ya
26 bermain, kita tetap memberika fasilitas kepada
27 anak seperti memberi bola, masang puzzle dll

28 Peneliti : Apakah anak cenderung aktif/cenderung diam
29 ketika di rumah?

30 Wali Murid : Sangat aktif bu

31 Peneliti : Aspek perkembangan ada 6 ada
32 perkembangan Fisik motorik, kognitif, bahasa,
33 moral dan agama, seni, sosial dan emosional
34 manakah yang lebih menonjol terhadap
35 perkembangan anak?

36 Wali Murid : Sepertinya anak saya lebih condong ke
37 bahasanya si bu, karena sore hari anak saya
38 suka shalawatan di masjid.

39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76

Cibinong, 16 Desember 2020

Wali Murid

Obsever



Holilah Diana

Ni'matuzahroh

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Rukijah, S.Pd.I

1 **LAMPIRAN 17**

2
3 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA DENGAN ORANG TUA**
4 **WALI MURID TENTANG PERKEMBANGAN MOTORIK**
5 **KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL - ISTIQOMAH**
6 **CIBINONG BOGOR TAHUN 2020**

8 Kode : THW-04

9
10 Hari/ tanggal : Rabu/ 16 Desember 2020

11 Responden : Anik Mischa Turi

12 Tempat : Halaman Sekolah

13 Peneliti : Apakah kegiatan di sekolah membantu
14 perkembangan anak??

15 Wali Murid : Kegiatan di sekolah sangat membantu
16 perkembangan anak, Alhamdulillah anak saya
17 aktif sudah berkembang sesuai dengan usianya,
18 bahkan dia suka joget-joget sendiri, lari-larian
19 sama adenya

20 Peneliti : Bagaimana aktivitas anak selama di rumah?

21 Wali Murid : Anak saya suka dandan-dandan bu, main
22 tiktok aktif banget

23 Peneliti : Bagaimana cara menstimulus perkembangan
24 motorik kasar anak selama di rumah?

25 Wali Murid : Dengan cara memberikan fasilitas kepada
26 anak seperti permainan yang dapat mendukung
27 perkembangan anak

28 Peneliti : Apakah anak cenderung aktif/cenderung diam
29 ketika di rumah?

30 Wali Murid : Sangat aktif sekali bu

31 Peneliti : Aspek perkembangan ada 6 ada
32 perkembangan Fisik motorik, kognitif, bahasa,
33 moral dan agama, seni, sosial dan emosional
34 manakah yang lebih menonjol terhadap
35 perkembangan anak?

36
37

38 Wali Murid : Sepertinya anak saya lebih ke seni ya bu kalo
39 suka dandan, joget-joget gitu

40

41

Cibinong, 16 Desember

42

2020

43

Wali Murid

Obsever

44

45

46

47

48

Anik Mischa Turi

Ni'matuzahroh

49

50

51

Mengetahui

52

Kepala Sekolah,

53

54

55

56

57

Rukijah, S.Pd.I



LAMPIRAN 18

DAFTAR PESERTA DIDIK Kelas B (USIA 5-6 Tahun)

RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR

TAHUN AJARAN 2020/2021

NO	NAMA SISWA	L/ P	TEMPAT/ TANGGAL LAHIR	NAMA IBU
1	Muhammad Hafiz Pratama	L	Bogor, 02/03/2014	Yatnih Indriani
2	Zulfa Citra Oktaviani	P	Depok, 22/10/2014	Anik Mischa Turi
3	Shaqila Arvie Perdana	P	Brebes, 09/01/2015	Ovia Kartikasari
4	Muhammad Evan Dwi Ramadhan	L	Depok, 02/07/2014	Salbiah
5	Nada Syakira Hakim	P	Banyumas, 26/08/2014	Ulfah Setiya Ningrum
6	Azzahra Bilqis Aqila Agus	P	Jakarta, 21/06/2014	Idah Sanusi
7	Alana Keona Lakeisha	P	Depok, 06/01/2014	Reany Yuniarsari
8	Reyhan Deeva Pratama	L	Jakarta, 28/03/2015	Nurul Diana Maya Sofa

9	Rayra Intan Khanisa	P	Depok, 03/02/2015	Masyuni Rahmawati
10	Sofia Dwi Ramadhani	P	Depok, 03/07/2014	Wulan Dhini Puspadila
11	Muhammad Yasin Arianto	L	Bogor, 04/07/2014	Rita Darwati
12	Shafaraz Hanif Handaru	L	Bogor, 02/05/2014	Ayu Wening Tyasuri
13	Naurah Arminda Setiajid	P	Jakarta, 12/02/2015	Desi Ratna Safitri
14	Aisyah Azzalfa Rifai	P	Depok, 25/04/2015	Lies Rahmawati
15	Aqil Zaidam Nafi Upoyo	L	Bogor, 06/10/2014	Praptinihayah

LAMPIRAN 19

**DAFTAR PENDIDIK
RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR
TAHUN AJARAN 2020/2021**

No	Nama	L/P	Pendidikan	Jabatan
1	Rukijah, S.Pd.I	P	S1	Kepala RA
2	Rozanatul Latifah	P	S1	Guru Kelas B
3	Dewi Maharani	P	D2	Guru Kelas A
4	Nur Syifa	P	SMA	Guru Kelas B

LAMPIRAN 20

HASIL DOKUMENTASI TENTANG PENERAPAN BERMAIN JUMP SHAPE DI RA AL - ISTIQOMAH CIBINONG BOGOR TAHUN 2020



Bangunan fisik RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor



Wawancara dengan wali murid



Wawancara dengan wali murid



Wawancara dengan kepala sekolah



Wawancara dengan guru kelas B



Kegiatan senam anak



Menjelaskan macam-macam geometri



Mencontohkan cara bermain *jump shape*



Bermain Jump shape di luar ruangan



Bermain jump shape di dalam ruangan

LAMPIRAN 21 SURAT PENUNJUK PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 28 Desember 2020

Nomor : B-163 /Un.10.3//J.6/PP.00.9/09/2020

Lamp : -

Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Bp. H. Mursid, M.Ag
Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Ni'matuzahroh
NIM : 1703106006
Judul : Penerapan Bermain *Jump Shape* Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al - Istiqomah Cibinong Bogor Tahun 2020

Dan menunjuk Saudara:
Bp. H. Mursid, M.Ag

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Kajur PIAUD

H. Mursid, M.Ag^{Sf}
NIP. 19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

LAMPIRAN 22 TRANSKIP KO-KURIKULER



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Telp/Fax (024) 7601295/7615387 Semarang 50185

TRANSKIP KO-KULIKULER

NAMA : Ni'matuzahroh

NIM : 1703106006

No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kum	Presentase
1	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	10	33	16,5%
2	Aspek Penalaran dan Idealisme	20	79	39,5%
3	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas Terhadap Almamater	13	42	21%
4	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	6	26	13%
5	Aspek Pengabdian Kepada Masyarakat	2	20	10%
Jumlah		51	200	100%

Predikat : (Istimewa / BaikSekali /Baik/ Cukup)

Mengetahui,

Korektor

Lilif Muallifatul Khorida F. M.Pd.I

Semarang, 24 Desember 2020

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang
Kemahasiswaan dan Kerjasama

Dr. H. Muslih, M.A.

NIP. 19690813199603 1003

LAMPIRAN 23 SERTIFIKAT PPL



Sertifikat

Nomor: B-4119/Uh-10-3/D/PP-00-9/09/2020

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
memberikan penghargaan kepada :

Ni'matuzahroh (A 4,0)

dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Mandiri dari Rumah
Semester Gasal Tahun Akademik 2020/2021
dan dinyatakan **LULUS**

Semarang, 29 September 2020
Dekan,



Dekan, Siti Anis-Ma'shumah, M.Ag.
MP.19720928.199703.2.001

LAMPIRAN 24

RIWAYAT HIDUP

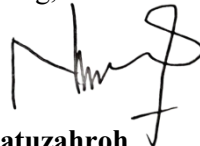
A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Ni'matuzahroh
2. Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 23 November 1999
3. NIM : 1703106006
4. Alamat Rumah : Kp. Bulak Rata Kec.
Cibinong Kab. Bogor
5. Hp : 0895333719065
6. Email :
nimatuzahroh123@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD N Kalimulya 2 (Lulus Tahun 2011)
 - b. MTs N Cimanggis (Lulus Tahun 2014)
 - c. MAN 1 Bogor (Lulus Tahun 2017)
 - d. UIN Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Semarang, 11 Januari 2021



Ni'matuzahroh

NIM : 1703106006