

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIRKUIT BAKBOL (BAK BOLA)
UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PG-PAUD



OLEH :

RINI LAILATUL HIDAYAH
NPM 18.1.01.11.0005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi Oleh:

RINI LAILATUL HIDAYAH
NPM : 18.1.01.11.0005


Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIRKUIT BAKBOL (BAK BOLA)
UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 11 Januari 2022

Pembimbing I



ROSA IMANI KHAN, M.Psi.
NIDN. 0705068602

Pembimbing II



Dr. HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi.
NIDN. 0720058503

Skripsi Oleh:

RINI LAILATUL HIDAYAH

NPM : 18.1.01.11.0005

Judul:

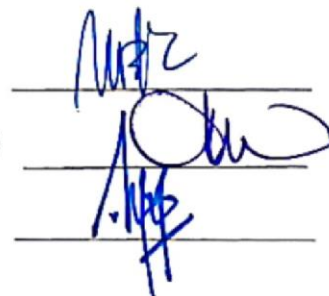
**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIRKUIT BAKBOL (BAK BOLA) UNTUK
MENGASAH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 17 Januari 2022

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : (Rosa Imani Khan, M.Psi.)
2. Penguji I : (Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.)
3. Penguji II : (Veny Iswantiningtyas, M.Psi.)



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Rini Lailatul Hidayah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Samarinda, 19 Juli 2000
NPM : 18.1.01.11.0005
Fak/Jur./Prodi : FKIP/PG-PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan S1 suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 2 Januari 2022

Yang Menyatakan



RINI LAILATUL HIDAYAH

NPM: 18.1.01.11.0005

Motto:

"Kunci untuk mewujudkan impian bukanlah dengan fokus pada kesuksesan tapi pada arti. Bahkan langkah kecil dan kemenangan kecil sepanjang perjalananmu bisa memberikan arti yang lebih hebat."

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluargaku tercinta.

Abstrak

Rini Lailatul Hidayah: Pengembangan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2021.

Kata kunci : Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola), Motorik Kasar, Anak Usia 4-5 Tahun

Kemampuan motorik kasar anak-anak di kelompok A TK Islam An Nur Watudandang masih belum dapat berkembang dengan baik. Selama ini, upaya pengembangan motorik kasar anak yang seringkali dilakukan oleh guru adalah melaksanakan senam pagi yang dilakukan bersama-sama. Terkadang guru juga menggunakan media untuk melatih kemampuan motorik kasar anak namun hanya menggunakan media seadanya, seperti papan titian yang hanya melatih keseimbangan dan konsentrasi anak, sedangkan aspek kekuatan, ketepatan, koordinasi, dan kelincahan dalam diri anak kurang terasah secara optimal. Pembelajaran motorik kasar yang dilakukan guru di Kelompok A TK Islam An Nur Watudandang kurang menarik, monoton dan membuat anak menjadi jenuh atau bosan, sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang.

Permasalahan yang hendak dipecahkan melalui penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun?”. Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*development*). Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall. Namun dalam penelitian ini, dilakukan penyederhanaan menjadi 4 (empat) tahapan (potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk dan validasi produk) karena keterbatasan waktu, kondisi pandemi covid-19 dan keterbatasan dana. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian yang akan diisi oleh ahli materi dan ahli permainan.

Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa telah dikembangkan produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) memiliki beberapa pos kegiatan permainan yang dilakukan secara bertahap dan terus-menerus dengan rintangan-rintangan yang menarik dan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai untuk anak usia 4-5 tahun. Terdapat banyak gerakan dalam permainan ini yang melibatkan penggunaan otot besar, antara lain di bagian kaki, lengan, bahu, dan punggung, ditambah lagi dengan peralatan berwarna-warni yang diharapkan akan dapat menarik perhatian dan memotivasi anak agar dapat aktif mengikuti kegiatan belajar mengasah kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain yang seru dan menyenangkan. Rata-rata hasil penilaian validator ahli materi dan ahli permainan menyatakan bahwa produk ini layak (*valid*).

Peneliti menyarankan agar para pendidik anak usia dini dan orangtua dapat memanfaatkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, baik di sekolah maupun di rumah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah membarikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN PERMAINAN SIRKUIT BAKBOL (BAK BOLA) UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Prodi PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari dalam skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. selaku Ketua Prodi. Prodi PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Ibu Rosa Imani Khan, M.Psi. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi
5. Bapak Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing II Skripsi
6. Ibu Veny Iswantiningtyas, M.Psi. selaku Dosen Penguji Skripsi

7. Ibu Widi Wulansari, M.Pd. dan Bapak Dr. Dema Yulianto, M.Psi. selaku Dosen Ahli Materi yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan media pembelajaran.
8. Ibu Epritha Kurniawati, M.Pd. dan Ibu Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. selaku Dosen Ahli Permainan yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan media pembelajaran.
9. Segenap Bapak/Ibu Dosen Prodi. PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
10. Bapak Suprpto dan Ibu Sundari, orangtuaku yang selalu memberi motivasi serta semangat tiada henti yang ingin melihat putrinya sukses.
11. Almh. Tarminen, nenek yang luar biasa yang selalu merawat dan menjaga cucunya hingga dewasa ini dan tak pernah letih memberi nasehat kepadaku.
12. Wahyu Mega Pratiwi, adik tersayang, serta keluarga besarku yang selalu menemani dan memberi semangat untuk terus berjuang untuk menyelesaikan skripsi
13. Maulana Mohamad Jepri sebagai orang yang spesial yang selalu mendukung dan mensupport setiap keputusan yang saya ambil.
14. Rinni Eka Harianti dan Erika Nuraini sahabat yang selalu menemani dalam penulisan penyusunan skripsi.
15. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna dan memiliki berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta dapat dikembangkan lebih lanjut, aamiin.

Kediri, 2 Januari 2022

Penulis



Rini Lailatul Hidayah

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik.....	9
b. Karakteristik Perkembangan Fisik Motorik....	10

2.	Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	11
a.	Pengertian Motorik Kasar	11
b.	Tahapan Perkembangan Motorik Kasar	12
c.	Unsur-Unsur Motorik Kasar Anak Usia Dini ...	15
3.	Permainan Anak Usia 4-5 Tahun	19
a.	Pengertian Permainan	19
b.	Macam – macam Permainan	19
c.	Karakteristik Permainan.....	21
d.	Kriteria Permainan	21
4.	Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola).....	23
a.	Pengertian Permainan BAKBOL (Bak Bola)....	23
b.	Peralatan untuk Memainkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola).....	25
c.	Tata Cara Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola).....	27
d.	Aturan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola).....	29
e.	Kelebihan dan Kekurangan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola)	30
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	31
C.	Kerangka Berpikir	33

BAB III	: METODE PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian.....	36
	B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	36
	C. Validasi Model/Produk	41
	D. Instrumen Penelitian	42
	E. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Desain Produk	49
	B. Hasil Pengujian	50
	C. Pembahasan	52
BAB V	: SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Simpulan	55
	B. Saran	56
	DAFTAR PUSTAKA	57
	Lampiran-lampiran.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Tahap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.....	12
1.1 : Indikator Pencapaian Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Usia 4-5 Tahun.....	42
1.2 : Kisi-kisi Instrumen atau Angket Penilaian untuk Ahli Materi	43
1.3 : Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Permainan	44
1.4 : Kriteria Penilaian	46
1.5 : Kriteria Kelayakan	46
4.1 : Hasil Perhitungan Penilaian Validasi ahli Materi	49
4.2 : Hasil Perhitungan Validasi Ahli Permainan	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1: Keranjang Kerlip.....	25
2.2: Bak Bola.....	26
2.3: Bola Warna warni	26
2.4: Hula Hoop.....	26
2.5: Karet Gelang	26
2.6: Wadah Lingkaran.....	27
3.1 : Tahapan Penelitian dan Pengembangan	
Menurut Borg and Gall.....	37
3.2 : Tahapan Penelitian dan Pengembangan.....	01

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Hasil Penilaian Ahli Materi 1	61
2 : Hasil Penilaian Ahli Materi 2	64
3 : Hasil Penilaian Ahli Permainan 1	67
4 : Hasil Penilaian Ahli Permainan 2	70
5 : Dokumentasi Permainan BAKBOL (Bak Bola)	73
6 : Surat Izin Penelitian dari LPPM	74
7 : Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian dari TK	75
8 : Kartu Bimbingan Proposal Skripsi	76
9 : Kartu Bimbingan Skripsi	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini disebut juga dengan masa *golden age* yakni masa keemasan yang dialami oleh anak yang terjadi hanya sekali dalam kehidupannya, oleh sebab itu masa inilah menjadi situasi yang sangat rugi jika terlewati begitu saja. Masa *golden age* ini terjadi antara usia 0-6 tahun, dimana anak akan bertumbuh dan berkembang dengan pesat. Menurut Prasetiawan (2019), pada masa ini 70-80% kinerja otak anak akan bekerja secara optimal. Namun untuk hal ini peranan orang tua dan lingkungan sekitar menjadi hal yang sangat penting guna membentuk karakter pada anak sebaik dan sedini mungkin.

Penjelasan di atas sejalan dengan pendapat Pramono W.H (2019) bahwa anak usia dini merupakan periode yang paling penting dalam masa perkembangan anak. Pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak sangat penting untuk memberikan stimulasi yang bisa mengoptimalkan tumbuh-kembang anak. Untuk mempersiapkan anak usia dini memasuki pendidikan dengan jenjang yang lebih tinggi, sangat penting untuk mempersiapkan kematangan fisik-motorik, baik motorik kasar dan motorik halus anak secara maksimal sebelum anak menginjak usia 7 tahun dan memasuki sekolah dasar. Jika kemampuan motorik kasar anak tidak berkembang dengan optimal, maka akan sangat mengganggu aktivitas anak.

Anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan dengan optimal jika anak sejak dini diberi stimulasi sesuai dengan kebutuhan motoriknya.

Perkembangan motorik sendiri diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Kegiatan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Kegiatan motorik kasar melibatkan otot besar yaitu otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Sedangkan motorik halus melibatkan otot kecil yaitu keterampilan menggunakan jari-jemari tangan hingga pergelangan tangan.

Anak membutuhkan aktivitas fisik untuk pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motoriknya (Ailwood, 2003). Bentuk kegiatan bermain haruslah memacu otot-otot pada anak. Permainan dapat menjadi sarana bagi anak untuk menjelajahi dunianya, mulai dari yang tidak diketahui hingga yang diketahui oleh anak dan dapat membantu agar anak dapat membangun pengalamannya. Permainan juga merupakan alat pendidikan karena dapat memberi kebahagiaan, kegembiraan dan kepuasan (Theobald et al., 2015). Melalui permainan, anak mendapatkan manfaat untuk perkembangan fisik-motorik dan sosial-emosionalnya. Salah satu permainan yang melibatkan aktivitas fisik yaitu permainan outbound.

Kemampuan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan sebab menjadi modal dasar untuk memudahkan anak dalam bergerak, tidak kaku dan lincah. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik maka akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam diri anak. Perkembangan motorik pada

permulaannya tergantung pada proses kematangan yang selanjutnya kematangan tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman (Sukamti, 2001).

Novitasari et al. (2019) menjelaskan bahwa aspek pokok dalam pembelajaran motorik kasar pada anak adalah kekuatan, daya tahan kardiovaskuler (ketahanan), *power*, kecepatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, waktu reaksi dan koordinasi. Kemampuan motorik adalah aktivitas jasmani dimana kemampuan tersebut dikembangkan melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi, yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sehingga melatih atau membiasakan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan kreatif merupakan tahapan dalam mendukung tumbuh kembangnya (Apriloka, 2020). Kemampuan motorik kasar pada anak dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas kegiatan atau permainan yang melibatkan gerak otot besar, seperti menendang, berlari, meloncat, dan sebagainya. Pengembangan kemampuan motorik kasar ini sangat membutuhkan peran guru untuk memfasilitasi dan memberi dukungan terhadap keberhasilan anak dan juga termasuk motivator serta nasehat (Septiani, 2019).

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan sebagai pencerminan realitas dalam memperoleh ilmu atau pengetahuan. Oleh karena itu, permainan sangat baik untuk anak. Salah satu fungsi dari bermain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Sebagai implikasi dari beberapa konsep tentang

pentingnya bermain terhadap pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah mampu menciptakan lingkungan belajar yang besar kemungkinan anak dapat belajar sambil bermain serta bermain seraya belajar secara efektif. Kegiatan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik-motorik, anak dapat mengembangkan otot-otot besar. Otot-otot besar pada anak dapat distimulus dengan melakukan kegiatan melompat, berlari, merangkak, menendang, keseimbangan dan lain sebagainya (Widyaningsih, 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di Kelompok A (usia 4-5 tahun) TK Islam An Nur Watudandang ditemukan beberapa fakta terkait kegiatan fisik-motorik di TK tersebut antara lain: 1) TK tersebut Daripada mengasah kemampuan motorik, pembelajaran lebih difokuskan pada pembelajaran akademik seperti membaca, menulis, berhitung, dan menggambar, 2) Kegiatan pembelajaran fisik-motorik yang dilakukan, lebih banyak berfokus pada stimulasi kemampuan motorik halus seperti kegiatan menggunting, melipat kertas origami, menempel biji-bijian, mengecap, bermain playdough, 3) Upaya pengembangan motorik kasar anak yang seringkali dilakukan oleh guru adalah melaksanakan senam pagi yang dilakukan bersama-sama, dan 4) Terkadang guru juga menggunakan media untuk melatih kemampuan motorik kasar anak namun hanya menggunakan media seadanya, seperti papan titian yang hanya melatih keseimbangan dan konsentrasi anak, sedangkan aspek kekuatan,

ketepatan, koordinasi, dan kelincahan dalam diri anak kurang terasah secara optimal.

Pembelajaran motorik kasar yang dilakukan guru di Kelompok A TK Islam An Nur Watudandang kurang menarik, monoton dan membuat anak menjadi jenuh atau bosan, sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang. Ini terbukti dari jumlah keseluruhan anak di Kelompok A tersebut yakni tujuh anak, terdapat dua anak yang kemampuan motorik kasarnya tergolong Berkembang Sangat Baik (BSB), satu anak tergolong Berkembang Sesuai Harapan (BSH), satu anak tergolong Mulai Berkembang (MB) dan tiga anak tergolong Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dipandang perlu untuk mengembangkan strategi belajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Islam An Nur Watudandang. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah permainan bernama Sirkuit BAKBOL (Bak Bola). Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) merupakan permainan yang dimainkan secara tim, setiap tim beranggotakan 3-4 anak. Tim-tim tersebut akan bergantian saat memainkan permainan ini.

Dalam permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini, anak diajak untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu kemudian dibentuk beberapa tim yang masing-masing beranggotakan 3-4 anak. Setelah itu, anak diinstruksikan sebelum melintasi pos rintangan anak di minta untuk meloncat

menggunakan satu kaki, setelah melompat dengan satu kaki anak di minta untuk melompat ke dalam lubang holla hoop yang berjumlah 3 (tiga) dengan 3 (dua) kaki, kemudian anak di minta untuk untuk mengambil wadah baki kosong kemudian mengisi wadah tersebut dengan bola kecil warna warni sampai penuh, dan meletakkannya di atas kepala (anak boleh memegangnya) sambil berjalan melewati beberapa rintangan yang telah disiapkan oleh guru. Permainan ini diakhiri dengan melempar bola-bola yang telah diperoleh ke dalam bak yang berjarak kurang lebih 2 meter. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dirancang aman dan seru sehingga diharapkan akan membuat anak merasa senang saat memainkannya.

Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini merupakan modifikasi dari permainan Sirkuit Bola Keranjang yang sebelumnya telah diperkenalkan oleh Pahendra dkk dalam penelitiannya pada awal tahun 2021 (Pahendra et al., 2021). Penerapan permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dalam pembelajaran diharapkan akan mampu menarik perhatian anak dan memotivasi agar anak dapat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran motorik kasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini yakni masih kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak-anak di Kelompok A TK Islam An Nur Watudandang.

C. Batasan Masalah

Penulis melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini hanya akan membahas tentang pengembangan permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dapat digunakan untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk permainan yang bernama permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) guna mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

F. Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis yaitu memberikan kontribusi dalam memahami pentingnya kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dan pengembangan permainan yang sesuai untuk mengasah kemampuan motorik kasar bagi anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat secara praktis yaitu:
 - a. Bagi anak, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengasah kemampuan motorik kasar pada anak melalui permainan yang aman, seru dan menyenangkan.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk memecahkan masalah kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak didik yakni melalui permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola).
 - c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran terutama pembelajaran untuk mengasah kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.
 - d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan acuan untuk melakukan penelitian yang selanjutnya, dengan permainan ataupun variabel yang berbeda untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran aspek fisik motorik khususnya motorik kasar bagi anak usia 4-5 tahun

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik

Menurut Dariyo (2007) menyatakan hal paling menonjol dan nampak di dalam diri individu merupakan proses terjadinya perubahan fisik. Hal tersebut dapat membuktikan jika bahwa perubahan fisik individu yang terjadi sangat cepat yaitu sejak masa konsepsi sampai masa kelahirannya. Serta dilanjutkan dengan masa bayi, anak-anak, remaja dan dewasa. Perkembangan motorik sendiri diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Kegiatan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Anak membutuhkan aktivitas fisik untuk pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motoriknya (Ailwood, 2003). Bentuk kegiatan bermain haruslah memacu otot-otot pada anak.

Gerakan motorik merupakan suatu istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan suatu perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh

manusia. Pengendalian motorik biasanya dapat digunakan dalam bidang ilmu psikologi, fisiologi, neurofisiologi serta olah raga. Proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak, pada dasarnya dapat dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana pada individu adalah hasil dari pola interaksi yang kompleks serta berbagai bagian sistem tubuh yang nanti akan dikontrol oleh otak.

Berdasarkan hasil paparan di atas dapat disimpulkan bahwa fisik motorik adalah kemampuan gerak seluruh tubuh yang melibatkan otot-otot besar maupun kecil.

b. Karakteristik Perkembangan Fisik Motorik

Terdapat beberapa karakteristik untuk perkembangan fisik motorik anak usia 4-5 tahun. Menurut Amelinda & Ubaidillah (2018), ketika tubuh anak mulai beranjak dewasa maka tubuhnya akan bertumbuh semakin kuat, sehingga gerakan dalam tubuhnya semakin mantap dan sempurna. Hal ini disebabkan oleh berkembangnya otot yang mulai membesar dan menguat. Oleh sebab itu, untuk hal ini keterampilan pengkoordinasian gerakan pada motorik kasar dapat semakin baik dan bertambah kompleks dengan seiring bertambahnya usia. Keterampilan koordinasi motorik kasar dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok (Kemendikbud, 2013), yaitu:

- 1) Keterampilan lokomotor, meliputi beberapa gerak tubuh yang berpindah tempat, misalkan melompat dengan menggunakan kedua kaki, kemudian berjalan, lalu berlari, serta merangkak. Pada dasarnya keterampilan ini dapat membantu untuk mengembangkan kesadaran

anak terhadap tubuhnya. Hal ini sering juga disebut dengan kesadaran persepsi motorik yang meliputi kesadaran terhadap tubuh sendiri, hubungan ruang (spasial), waktu, konsep arah, pendengaran, serta visual.

- 2) Keterampilan non-lokomotor, merupakan suatu gerakan anggota tubuh, namun posisi tubuh tetap dalam keadaan diam di tempat. Misalnya merentangkan kedua tangan, membungkuk, mengayunkan kedua tangan, mengangkat kedua tangan, menggoyangkan tubuh, melengkung, mendorong serta melempar. Gerakan ini juga sering dinamakan dengan kestabilan dan keseimbangan tubuh.
- 3) Keterampilan manipulatif, keterampilan ini melibatkan gerakan pengontrolan yaitu dengan melibatkan gerakan pada otot-otot kecil yang terbatas, terutama pada otot tangan dan kaki. Gerakan ini meliputi seperti memeras, merenggang, menggenggam, menarik, meronce, memotong, menggambar, membentuk, menggantung, melukis serta menulis. Dalam keterampilan ini sering juga melibatkan keterampilan pada memproyeksi, menangkap dan menerima.

2. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah suatu gerakan tubuh dengan memerlukan tenaga yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Menurut Sujiono (2010), gerakan motorik

kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi beberapa bagian besar dari bagian tubuh anak, biasanya yang diperlukan hanya tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Menurut Suyadi (2016) menjelaskan bahwa gerak motorik kasar merupakan gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Fikriyanti (2013), kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Menurut Rahyubi (2012), aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai bagian otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya.

b. Tahapan Perkembangan Motorik Kasar

Sangat penting untuk mengetahui tahapan motorik kasar anak menurut usianya. Adapun beberapa perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, sebagaimana tergambar pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Tahap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	Usia 4-5 tahun
II. Fisik-motorik	1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb.
A. Motorik Kasar	2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu secara tepat 6. Melakukan gerakan antisipasi 7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

Sumber: Permendikbud No. 146 Tahun 2014 Lampiran I (STPPA)

Sedangkan tahap perkembangan motorik anak usia 4 tahun menurut Allen & Marotz (2010) adalah:

- 1) Berjalan pada garis yang lurus (gambarlah garis lurus dengan menggunakan kapur pada lantai)
- 2) Melompat dengan satu kaki meski belum sempurna
- 3) Mengayuh dan mengemudikan mainan beroda dengan percaya diri; belok di pojokan, menghindari rintangan dan “kendaraan lain” yang lewat
- 4) Menaiki tangga, memanjat pohon dan mainan yang bisa dipanjat di taman bermain
- 5) Melompat setinggi 5 atau 6 inci (12,5 sampai 15 cm); mendarat dengan dua kaki bersama-sama
- 6) Berlari, memulai, berhenti dan bergerak mengelilingi rintangan dengan mudah
- 7) Menangkap, melempar, menendang, dan memantulkan bola
- 8) Melempar bola dengan ayunan atas; dengan jangkauan dan ketepatan yang semakin baik
- 9) Berjongkok untuk memungut benda dari lantai
- 10) Membangun menara dengan sepuluh balok atau lebih, dan mainan konstruksi lainnya
- 11) Membentuk benda atau sesuatu dari lempung: kue, ular, binatang sederhana
- 12) Meniru menggambar beberapa bentuk dan menulis beberapa huruf

- 13) Memegang krayon atau spidol dengan menggunakan gengaman kaki tiga
- 14) Mewarnai dan menggambar dengan tujuan tertentu; bisa mempunyai sebuah gagasan di kepalanya tetapi sering masih bermasalah dalam mewujudkannya, lalu menyebut hasil kreasinya sebagai gambar yang lain
- 15) Semakin akurat dalam memukul paku dan pasak dengan palu. 16) Merangkai manik-manik kayu kecil dalam benang.

Tahap perkembangan motorik anak usia 5 tahun menurut Allen & Marotz (2010) adalah:

- 1) Berjalan dan berlari tanpa kesulitan
- 2) Berjalan mundur, melangkah dari tumit ke jari kaki
- 3) Berjalan naik dan turun tangga tanpa dibantu, dengan kaki melangkah saling bergantian
- 4) Belajar berjungkir balik
- 5) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lututnya
- 6) Meniti di atas balok
- 7) Belajar untuk melompat dengan menggunakan satu kaki
- 8) Menangkap bola yang dilempar dengan jarak 3 kaki
- 9) Memanjat dan melompat dengan baik
- 10) Bergerak mengikuti ketukan dan ritme musik

- 11) Mengendarai sepeda roda tiga atau mainan beroda dengan cepat dan terampil dalam menyetir; beberapa anak belajar naik sepeda roda dua, biasanya dengan bantuan roda kecil tambahan
- 12) Melompat atau meloncat maju sepuluh kali berturut-turut tanpa terjatuh
- 13) Berdiri di atas satu kaki dengan baik selama sepuluh detik
- 14) Membangun rakitan tiga dimensi dengan menggunakan kubus-kubus kecil (meniru gambar atau model)
- 15) Menjahit menggunakan jarum bermata tebal
- 16) Menggambar atau menulis berbagai bentuk dan huruf: kotak, segitiga, A, I, O, U, C, H, L, T
- 17) Menunjukkan pengendalian yang cukup baik pada pensil atau spidol: bisa mulai mewarnai di dalam garis
- 18) Menggunting garis (tidak sempurna)
- 19) Mengembangkan dominasi tangan (kanan atau kiri) pada hampir seluruh kegiatan.

c. Unsur-Unsur Motorik Kasar Anak Usia Dini

Penting agar memberikan serangkaian stimulus aktivitas, dimana nanti hal tersebut yang dapat mampu mengoptimalkan motorik anak dalam berbagai kebugaran jasmani. Menurut Sucipto et al. (2019), ada beberapa unsur kebugaran jasmani sebagai berikut:

- 1) Kekuatan (*strength*) dalam aktivitas fisik yang bersifat melatih kekuatan, mampu membantu kinerja otot tubuh dalam mengangkat

beban sehingga tulang tetap kuat serta mempertahankan proporsi bentuk tubuh anak yang ideal. Menurut Rismayanthi (2013), untuk dapat melatih kekuatan seharusnya aktivitas fisik yang perlu dilakukan selama 30 menit dalam waktu 2-4 hari perminggu. Kegiatan pada aktivitas fisik tersebut bisa dilakukan anak untuk melatih kekuatan yaitu dengan melalui latihan-latihan otot melawan tahanan yang ditingkatkan sedikit demi sedikit mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, dan melompat dengan menggunakan kedua kaki. Kegiatan-kegiatan ini jika dilakukan secara berulang-ulang dan rutin dapat memberikan manfaat bagi kesehatan tubuh seperti menjaga berat badan yang ideal dan proporsional, otot pada tubuh anak lebih lentur, tulang anak akan semakin lebih kuat, lebih percaya diri, lebih sehat dan bugar.

- 2) Daya Tahan (*endurance*) dalam aktivitas yang bersifat mampu melatih daya tahan tubuh anak disamping hal tersebut juga dapat untuk membantu paru-paru, jantung, otot serta sistem pada sirkulasi darah agar tetap sehat dan dapat membantu anak lebih mempunyai tenaga yang cukup. Menurut Saripudin (2019), untuk melatih daya tahan tubuh, seharusnya mampu melakukan aktivitas fisik ringan dan berkelanjutan.
- 3) Kecepatan (*speed*). Kecepatan untuk melakukan aktivitas fisik merupakan kemampuan anak untuk dapat melakukan suatu gerakan yang berkesinambungan. Menurut Sucipto et al. (2019), melatih kecepatan pada anak dapat distimulasi dengan cara lari jarak pendek 1-

3 meter. Dalam kegiatan ini, terutama pada kekuatan otot di bagian tungkai juga sangat berpengaruh dalam melatih kecepatan gerakan tubuh anak.

- 4) Kelincahan (*agility*). Kelincahan merupakan suatu aktivitas fisik yang memerlukan kemampuan anak untuk dapat menyesuaikan diri pada posisi-posisi tubuh tertentu misalnya bergerak secara ke depan dan ke belakang ataupun bergerak dari samping kiri ke samping kanan. Menurut Rismayanthi (2013), beberapa aktivitas fisik yang mampu melatih kelincahan anak adalah dengan cara naik turun anak tangga serta berjalan zig-zag.
- 5) Kelenturan (*flexibility*) untuk aktivitas fisik yang mempunyai sifat melatih kelenturan yang mampu membantu tubuh lebih mudah dalam bergerak disebabkan untuk mempertahankan otot tubuh yang luwes (lentur) serta sendi dapat berfungsi dengan baik. Menurut Saripudin (2019), hal ini guna untuk melatih kelenturan pada anak, oleh sebab itu aktivitas fisik dapat dilakukan dengan melakukan peregangan selama 10-30 detik secara teratur.
- 6) Koordinasi (*coordination*). Aktivitas fisik yang melakukan suatu gerakan koordinasi merupakan kemampuan seseorang yang mampu mengintegrasikan berbagai macam kegiatan gerak yang berbeda-beda kedalam suatu pola gerakan tunggal sehingga efektif (Rismayanthi, 2013). Kemudian aktivitas koordinasi ini dapat dilatih menggunakan cara merangkak dengan mengikuti pola yang telah tersedia sehingga

dapat melatih koordinasi antara tangan, kaki dan mata. Pada intinya gerakan yang melakukan latihan koordinasi yang baik bagi anak merupakan gerakan yang selalu membutuhkan kemampuan gerakan insting kuat sekaligus konsentrasi tinggi.

- 7) Ketepatan (*accuracy*) untuk melakukan aktivitas fisik yang memerlukan kemampuan fisik dalam mengendalikan gerakan yang sesuai dengan sasaran sekaligus target. Menurut Sucipto et al. (2019), olahraga yang dapat menstimulasi ketepatan adalah dengan melakukan 18 kegiatan yang memerlukan tingkat keakuratan atau ketepatan yang tinggi. Beberapa latihan fisik yang dapat melatih ketepatan adalah dengan melempar bola atau benda pada keranjang dengan target dan jarak yang sudah ditentukan.
- 8) Keseimbangan (*balanced*). Pada aktivitas fisik yang melakukan keseimbangan memerlukan kemampuan untuk mengendalikan organ serta saraf otot sehingga mampu mengendalikan gerakan tubuh dengan sangat baik. Menurut Saripudin (2019), berbagai macam aktivitas fisik yang mampu menstimulasi keseimbangan adalah dengan melakukan latihan berdiri menggunakan satu kaki dan berjalan di atas papan titian.

Pada kedelapan unsur fisik motorik kasar di atas, peneliti telah memilih empat aspek unsur motorik kasar yang paling dibutuhkan saat ini di lembaga TK Islam An Nur Watudandang khususnya pada anak usia 4-5 tahun. Hal tersebut telah disesuaikan dengan data yang diperoleh peneliti, dari data tersebut kemudian bisa dilihat bagaimana

cara membuat suatu permainan yang mampu menstimulasi unsur motorik berupa kekuatan, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan sebagai alternatif untuk pembelajaran motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

3. Permainan Anak Usia 4-5 Tahun

a. Pengertian Permainan

Pengertian permainan menurut Santrock (2006), permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurut Sadiman (2009), setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang; (2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi; (3) adanya aturan-aturan bermain; (4) adanya tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok.

b. Macam- macam Permainan

Menurut Tedjasaputra (2003), ada beberapa macam permainan yang memiliki aturan-aturan dan tujuan tertentu. Adapun macam-macam permainan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan Individual. Untuk permainan ini, anak didik memainkan untuk menguji kemampuan sendiri sebab sebagian besar permainan itu dilakukannya sendiri. Anak didik bermain tanpa menghiraukan apa

yang dilakukan oleh anak didik yang ada di sekitarnya, misalnya adalah lompat tali, menyusun puzzle, menyusun balok-balok, dsb.

- 2) Permainan Beregu. Permainan beregu ini mempunyai aturan-aturan yang diberikan sebelum permainan tersebut dimulai. Aturan permainan harus dapat dimengerti oleh setiap pemain serta bersedia mengikuti aturan permainan.
- 3) Permainan Kooperatif. Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara peserta didik yang terlibat dalam suatu permainan tersebut guna mencapai tujuan dari kegiatan bermain. Dalam suatu permainan kerjasama dapat dilihat saat peserta didik mengerjakan proyek atau tugas secara bersama-sama dalam kelompok kecil atau kelompok besar sekaligus.
- 4) Permainan Sosial. Permainan sosial merupakan kegiatan bermain peserta didik dengan banyak teman di sekitarnya. Pada permainan ini peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan bermain dengan peserta didik lainnya sesuai dengan perannya masing-masing yang sudah disepakati sebelumnya. Contohnya seperti permainan polisi dengan pencuri, atau lompat tali beregu.
- 5) Permainan dengan aturan tertentu. Permainan ini ditandai dengan adanya kegiatan bermain yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ini peserta didik diharapkan mampu bersikap sportif. misalnya dari permainan ini adalah sepak bola, permainan ular tangga, monopoli, gobak sodor, dsb.

c. Karakteristik Permainan

Terdapat beberapa karakteristik permainan yang harus diperhatikan. Menurut E. Pramono (2015), anak akan selalu mengalami kesenangan dan kepuasan ketika bermain, sehingga beberapa pakar pendidikan menyebutkan beberapa karakteristik dalam bermain, yaitu: a) bermain tidak terikat sehingga relatif bebas dari aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri b) bermain hendaknya dilakukan seakan-akan kegiatan yang nyata dalam kehidupan (bermain drama) c) saat bermain lebih memfokuskan pada aktivitasnya dari pada hasil akhir atau produknya d) kegiatan bermain memerlukan interaksi serta keterlibatan anak. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik permainan anak usia 4-5 tahun adalah permainan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan motorik anak, sehingga dalam permainan tersebut anak akan merasa senang bergerak secara aktif dan bebas.

d. Kriteria Permainan

Terdapat beberapa kriteria pada permainan untuk anak usia 4-5 tahun. Menurut (Khadijah & Armanila, 2017), prinsip pengembangan suatu alat permainan merupakan suatu prinsip bentuk serta prinsip warna yang nantinya dapat berpengaruh pada kemenarikan rancangan permainan yang mau dikembangkan. Pada konsep warna memiliki beberapa komposisi kemenarikan yaitu: 1) warna yang digunakan selalu warna yang cerah-cerah, 2) menggunakan alat pewarna yang tidak mudah pudar,

mengelupas, dan berbau menyengat. Sedangkan untuk konsep prinsip bentuk memiliki suatu komposisi kemenarikan alat permainan yaitu: 1) memiliki bentuk yang unik dan lucu sehingga dapat menarik perhatian anak, 2) tidak memiliki bentuk runcing, tajam dan mudah berkarat, dan 3) bentuk permainan sangat bervariasi terdapat beberapa syarat untuk dapat mengategorikan media pembelajaran yang baik.

Menurut (Kustiawan & Chi, 2015), syarat media pembelajaran yang baik untuk anak yaitu: 1) aman tidak berbahaya bagi anak, 2) sesuai dengan tujuan dan fungsi mengembangkan potensi anak, 3) memenuhi unsur kerapihan dan keindahan, 4) menarik, menyenangkan, kemudian tidak membosankan bagi anak, 5) dapat digunakan secara individual, kelompok, klasikal, 6) dapat memacu aktivitas dan kreativitas anak, dan 7) dapat dimanfaatkan dalam kurun waktu yang lama. Supaya kegiatan bermain bisa berjalan dengan maksimal dibutuhkan beberapa syarat dan kriteria menurut Laili et al. (2017), yakni sebagai berikut: 1) dapat menstimulasi pancaindra anak, 2) sesuai dengan aspek perkembangan dan usia anak, 3) mudah digunakan oleh anak, 4) membangkitkan minat anak untuk bermain, 5) memiliki nilai guna, dan 6) mudah dan murah dalam pengadaannya.

Berdasarkan teori para ahli dapat disimpulkan jika syarat-syarat atau kriteria dalam suatu permainan anak usia dini berkaitan erat dengan manfaat dan tujuan dari alat serta permainan itu sendiri. Ketiga ahli diatas menyatakan bahwa betapa pentingnya memilih suatu alat permainan yang

sesuai untuk anak. Alat permainan yang baik yang sesuai dengan anak usia dini adalah alat permainan yang memenuhi kriteria aman, mudah dan menarik. Permainan yang aman jika media dan peralatan permainan yang digunakan tidak berbahaya untuk anak. misalnya seperti peralatan yang tidak ada serat kayu atau bambu yang kasar, tidak ada bulu yang menimbulkan rasa gatal, tidak ada bagian yang tajam atau runcing, cat yang digunakan tidak beracun dan tidak berbau menyengat, dan tidak ada paku yang menonjol. Permainan yang mudah sehingga anak tidak mengalami kesulitan ketika bermain, karena permainannya memiliki tingkat kesulitan yang telah disesuaikan dengan umur 4-5 tahun. Permainan yang menarik adalah permainan yang menyenangkan, seru serta tidak membosankan untuk anak.

4. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola)

a. Pengertian Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola)

Sirkuit merupakan suatu program latihan yang telah dikombinasikan dari beberapa item latihan, yang memiliki tujuan untuk melaksanakan suatu latihan yang tidak akan terasa membosankan sehingga lebih efisien menurut wastcott sebagaimana dikutip Paramitha (2019). Sirkuit adalah suatu latihan yang melibatkan aktivitas fisik yang berantai atau berurutan. Sirkuit di sini berarti terdapat beberapa kelompok kegiatan atau beberapa pos yang berada pada suatu tempat dan harus terselesaikan dengan cepat. Setiap peserta harus bisa menyelesaikan satu pos terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke pos yang selanjutnya. Menurut Wastcott (2003) ia mengemukakan bahwa sirkuit

adalah model latihan yang dilakukan secara berurutan serta terus-menerus selama satu putaran/sirkuit yang melibatkan serangkaian latihan yang berbeda.

Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini adalah permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yang memiliki beberapa pos kegiatan permainan yang dilakukan secara bertahap dan terus-menerus. Di setiap pos dilakukan satu permainan yang menstimulasi motorik kasar anak. Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) merupakan permainan dengan rintangan-rintangan yang menarik dan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan anak usia 4-5 tahun sehingga dengan memainkan permainan ini akan dapat melatih kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) merupakan modifikasi dari Permainan Sirkuit Bola Keranjang yang sebelumnya telah diperkenalkan oleh Pahendra dkk (Pahendra et al., 2021) dalam penelitiannya. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa Permainan Sirkuit Keranjang Bola merupakan suatu permainan yang berkelompok atau dilakukan oleh tim kecil berjumlah 3-4 anak untuk belajar mengembangkan atau melatih motorik kasar. Di dalam permainan tersebut terdapat berbagai rintangan seperti melompat dengan menggunakan satu kaki, melempar, dan berlari. Permainan ini dimainkan dengan cara anak mengambil bola secara bergantian sesuai dengan kelompok atau timnya. Setelah mengambil bola, anak berlari kemudian melewati rintangan sesuai dengan intruksi dari

guru. Contoh rintangan pertama, anak melewati rintangan berbentuk lingkaran dengan melompat menggunakan 1 kaki dan membawa bola setelah itu anak melempar bola ke dalam keranjang.

Peneliti memodifikasi Permainan Sirkuit Bola Keranjang yang sebelumnya telah diperkenalkan oleh Pahendra dkk, (Pahendra et al., 2021) dalam penelitiannya, menjadi Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang lebih menyenangkan dan lebih banyak rintangannya namun tetap sesuai untuk anak usia 4-5 tahun. Rintangan dalam Permainan Sirkuit Bola Keranjang berupa berlari, melompat dengan satu kaki, dan melempar bola dimodifikasi oleh peneliti dengan menambah rintangannya berupa meloncat dengan dua kaki, merangkak dan berjinjit. Adanya modifikasi ini menjadikan Permainan BAKBOL (Bak Bola) lebih seru dan menyenangkan sehingga diharapkan akan lebih menarik perhatian dan minat anak untuk berlatih kemampuan motorik kasar.

b. Peralatan untuk Memainkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola)

Peralatan yang dibutuhkan untuk memainkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini antara lain:

- 1) 2 buah keranjang yang dihiasi kertas kerlip



Gambar 2.1 keranjang kerlip

2) 1 buah bak bola diameter 35cm yang dihiasi flanel warna-warni



Gambar 2.2 Bak Bola

3) Bola berwarna-warni berdiameter 5cm



Gambar 2.3 Bola Warna warni

4) 6 buah Hula Hoop



Gambar 2.4 Hula Hoop

5) Karet gelang yang dironce



Gambar 2.5 Karet Gelang Ronce

6) 2 wadah lingkaran



Gambar 2.6 Wadah Lingkaran

c. Tata Cara Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola)

Menurut Sadiman (2009), setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang; (2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi; (3) adanya aturan-aturan bermain; (4) adanya tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok. Berikut adalah tata cara Permainan

Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun:

- 1) Guru memperkenalkan dan menjelaskan kepada anak mengenai cara memainkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) sekaligus mempraktekkannya sebagai contoh.
- 2) Sebelum memainkan permainan ini, anak diminta untuk melakukan pemanasan sebab gerakan-gerakan dalam permainan ini membutuhkan tenaga dan kesiapan tubuh. Dengan didahului pemanasan, anak akan terhindar dari resiko cedera otot saat bermain.
- 3) Setelah pemanasan, anak-anak dibagi ke dalam 3-4 tim dan berbaris sesuai dengan titik *start* yang tersedia.
- 4) Untuk menuju pos rintangan pertama, anak diminta melompat menggunakan 1 (satu) kaki. Setelah anak sampai di pos rintangan pertama, anak diminta untuk melompat menggunakan dua kaki di lubang hulla hoop berjumlah 3 (tiga) yang berdiameter kurang lebih 50 cm dengan jarak 2 cm.
- 5) Setelah di pos rintangan pertama, anak menuju ke pos rintangan ke dua dengan mengikuti garis lurus yang sudah disediakan (gelang yang dironce dibentuk garis lurus) dengan cara berjongkok atau merangkak, di pos kedua ini, anak diminta untuk mengambil wadah baki kosong dan mengisinya dengan bola warna-warni sebanyak-banyaknya yang tersedia di dalam keranjang kerlip.

- 6) Setelah mengisi wadah baki dengan bola warna-warni kemudian anak menuju pos rintangan ke tiga dengan melintasi garis zig-zag yang sudah disediakan (karet gelang yang dibentuk garis zig-zag) dengan wadah baki diletakkan di atas kepala (anak boleh memegangnya) namun saat melintasi garis zig-zag anak harus berjalan berjinjit.
- 7) Terakhir selesai melintasi garis zig-zag anak diminta untuk melempar bola ke dalam bak bola dengan posisi batas lempar bola dan bak berjarak 2 meter.
- 8) Tak lupa guru memberikan pujian dan mengajak anak-anak bertepuk tangan saat seorang anak berhasil memainkan Permainan BAKBOL (Bak Bola) dengan baik dan benar.

d. Aturan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola)

Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) mempunyai aturan yang perlu diperhatikan oleh setiap peserta atau pemain. Adapun peraturan yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

- 1) Saat menuju pos pertama, ketika melompat dengan 1 kaki, anak tidak boleh terjatuh
- 2) Saat di pos pertama, ketika melompat dengan kedua kaki, anak tidak boleh terjatuh ataupun melompat keluar dari lingkaran hula-hoop
- 3) Saat di pos kedua, ketika anak melewati garis lurus anak tidak keluar dari garis yang sudah disediakan serta tidak boleh terjatuh saat berjalan berjongkok ataupun merangkak.

- 4) Saat di pos 3 ketika anak melewati garis zig-zag anak tidak boleh terjatuh saat berjalan berjinjit
- 5) Terakhir di pos 4 ketika melempar bola, anak dapat melempar minimal 3 (tiga) buah bola secara tepat ke dalam bak.

e. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola)

Kelebihan dari Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini antara lain:

- 1) Relatif murah untuk biaya pembuatan peralatannya
- 2) Relatif mudah dalam membuat dan menggunakan peralatannya
- 3) Merupakan permainan yang seru dan menyenangkan sebab dalam permainan ini terdapat banyak rintangan yang membuat anak menjadi antusias, ditambah lagi dengan peralatan yang berwarna-warni yang akan membuat anak semakin tertarik memainkannya
- 4) Terdapat banyak gerakan dalam permainan ini yang melibatkan penggunaan otot besar sehingga dapat mengasah kemampuan motorik kasar anak
- 5) Saat anak berupaya menaklukkan rintangan-rintangan dalam permainan ini, anak akan belajar juga tentang keberanian dan kemandirian.

Sedangkan kekurangan dari Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan hingga permainan selesai dimainkan oleh seluruh anak
- 2) Membutuhkan tempat yang cukup luas agar dapat leluasa memainkan permainan ini

- 3) Membutuhkan beberapa perlengkapan untuk dapat memainkan permainan ini.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya dan terkait dengan tema penelitian ini antara lain:

1. Penelitian berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Sirkuit Bola Keranjang pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Napabale Kelurahan Lalodati Kecamatan Puuwatu, Kota Kendari” yang dilakukan oleh Pahendra et al. (2021). Penelitian tersebut berjenis penelitian tindakan (*action research*) dan menempatkan guru dan anak didik sebagai subyek penelitian. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa ketuntasan belajar kemampuan motorik kasar pada kelompok B telah melebihi 75% pada siklus kedua. Permainan Sirkuit Keranjang Bola terbukti dapat menjadi alternatif strategi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.
2. Penelitian berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Bakiak kelompok B di TK Sangga Winayah Kabupaten Majalengka” yang dilakukan oleh Hidayanti (2013). Penelitian tersebut berjenis penelitian tindakan menggunakan model Kemmis dan Taggart. Penelitian dilakukan pada 19 anak di Kelompok B TK Sangga Winayah. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B setelah dilakukan permainan Bakiak.

Pada awal melakukan tindakan, ketuntasan belajar kemampuan motorik kasar menunjukkan angka sebesar 59,49% dan mengalami peningkatan sebanyak 11,29%. Sedangkan pada tindakan pertama ke tindakan yang kedua, mengalami peningkatan sebesar 16,98%. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa antusias anak sangatlah tinggi saat memainkan permainan Bakiak.

3. Penelitian berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok di Kelompok B RA Permata Insani Bengkulu” yang dilakukan oleh Yosinta et al. (2016). Penelitian tersebut berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada 12 anak di Kelompok B RA Permata Insani Bengkulu. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B mencapai 84,6% pada siklus kedua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Lompat Kodok sangat menyenangkan dan seru untuk dimainkan serta dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) merupakan modifikasi dari Permainan Sirkuit Bola Keranjang yang sebelumnya telah diperkenalkan oleh Pahendra dkk (Pahendra et al., 2021) dalam penelitiannya. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa Permainan Sirkuit Keranjang Bola merupakan suatu permainan yang berkelompok atau dilakukan oleh tim kecil berjumlah 3-4 anak untuk belajar mengembangkan atau melatih motorik kasar. Di dalam permainan tersebut terdapat berbagai rintangan seperti melompat dengan menggunakan satu

kaki, melempar, dan berlari. Permainan ini dimainkan dengan cara anak mengambil bola secara bergantian sesuai dengan kelompok atau timnya. Setelah mengambil bola, anak berlari kemudian melewati rintangan sesuai dengan intruksi dari guru. Contoh rintangan pertama, anak melewati rintangan berbentuk lingkaran dengan melompat menggunakan 1 kaki dan membawa bola setelah itu anak melempar bola ke dalam keranjang.

Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi Permainan Sirkuit Bola Keranjang menjadi Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang lebih menyenangkan dan lebih banyak rintangannya namun tetap sesuai untuk anak usia 4-5 tahun. Rintangan dalam Permainan Sirkuit Bola Keranjang berupa berlari, melompat dengan satu kaki, dan melempar bola dimodifikasi oleh peneliti dengan menambah rintangannya berupa menjaga keseimbangan, berjalan zig zag dan lurus. Adanya modifikasi ini menjadikan Permainan BAKBOL (Bak Bola) lebih seru dan menyenangkan sehingga diharapkan akan lebih menarik perhatian dan minat anak untuk berlatih kemampuan motorik kasar.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan motorik kasar anak-anak di kelompok A TK Islam An Nur Watudandang masih belum dapat berkembang dengan baik. Selama ini, upaya pengembangan motorik kasar anak yang seringkali dilakukan oleh guru adalah melaksanakan senam pagi yang dilakukan bersama-sama. Terkadang guru juga menggunakan media untuk melatih kemampuan motorik kasar anak namun hanya menggunakan media seadanya, seperti papan titian yang hanya melatih

keseimbangan dan konsentrasi anak, sedangkan aspek kekuatan, ketepatan, koordinasi, dan kelincahan dalam diri anak kurang terasah secara optimal. Pembelajaran motorik kasar yang dilakukan guru di Kelompok A TK Islam An Nur Watudandang kurang menarik, monoton dan membuat anak menjadi jenuh atau bosan, sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang.

Dari permasalahan di atas dipandang perlu untuk mengembangkan strategi belajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Islam An Nur Watudandang. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah permainan bernama Sirkuit BAKBOL (Bak Bola). Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini adalah permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yang memiliki beberapa pos kegiatan permainan yang dilakukan secara bertahap dan terus-menerus. Di setiap pos dilakukan satu permainan yang menstimulasi motorik kasar anak. Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) merupakan permainan dengan rintangan-rintangan yang menarik dan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan anak usia 4-5 tahun. Terdapat banyak gerakan dalam permainan ini yang melibatkan penggunaan otot besar, antara lain di bagian kaki, lengan, bahu, dan punggung. Seluruh gerakan-gerakan tersebut dapat mengasah kemampuan motorik kasar anak, ditambah lagi dengan peralatan yang berwarna-warni yang diharapkan akan membuat anak semakin tertarik dan antusias memainkannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*development*). (Sugiyono, 2013) menjelaskan jika jenis penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bersifat *Longitudinal* (bertahap bisa *multy years*).

Menurut Borg & Gall sebagaimana dikutip Hanafi (2017), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk sehingga dapat digunakan dalam proses suatu pembelajaran. Berikut produk pembelajaran yang mampu dikembangkan bisa berupa modul, multimedia, alat permainan edukatif, video pembelajaran, audio pembelajaran dan lain-lain agar dapat berfungsi di masyarakat luas khususnya dalam bidang pendidikan. Produk media yang dikembangkan ini bertujuan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di kelas maupun di luar kelas.

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall

sebagaimana dikutip Hanafi (2017) yang terdiri dari 10 (sepuluh) tahapan. Namun dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyederhanaan menjadi 4 (empat) tahapan, hal ini sependapat dengan Ardana sebagaimana dikutip (Murdhani & Khotimah, 2015) bahwa setiap peneliti pada penelitian pengembangan tentu bisa memilih serta menentukan langkah-langkah apa saja yang paling tepat untuk penelitiannya dengan mempertimbangkan kondisi yang ada pada proses pengembangan di lapangan. Penyederhanaan ini dilakukan karena beberapa faktor, antara lain:

1. Keterbatasan waktu

Dalam Penelitian ini disederhanakan menjadi 4 (empat) tahapan saja disebabkan karena adanya keterbatasan waktu. Jika penelitian dan pengembangan ini menggunakan 10 (sepuluh) tahapan, maka akan memerlukan waktu serta proses yang lama. Diharapkan penelitian ini bisa selesai dengan tepat waktu tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

2. Kondisi Pandemi Covid-19

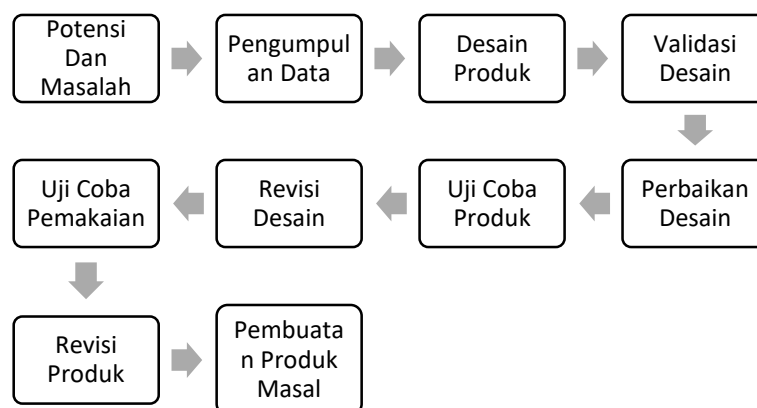
Kondisi pandemi covid-19 yang sedang berlangsung hingga saat ini sehingga menyebabkan terjadinya *physical distancing* dimana hal tersebut membuat uji coba langsung di lapangan ini tidak dimungkinkan untuk dilakukan. Hal ini menjadi pertimbangan yang sangat penting dalam melakukan proses pelaksanaan penelitian ini. Pemangkasan tahapan penelitian serta pengembangan menjadi 4 (empat) tahapan saja disebabkan karenakan kondisi saat ini yang sangat rawan untuk

melakukan kegiatan di luar rumah karena beresiko penularan virus covid-19. Dengan adanya dilakukan penyederhanaan tahapan pengembangan, diharapkan penelitian mampu terselesaikan dengan baik.

3. Keterbatasan Dana

Untuk faktor lain yang dapat menjadi alasan mengapa peneliti menyederhanakan tahapan penelitian pengembangan yakni karena keterbatasan dana penelitian. Mengingat bahwa jika melaksanakan kesepuluh tahapan penelitian dan pengembangan akan sangat memerlukan biaya yang tidak sedikit, maka dari itu peneliti melakukan penyederhanaan tahapannya supaya penelitian dan pengembangan ini dapat selesai dengan biaya yang minimum serta terjangkau oleh peneliti.

Adapun 10 tahapan dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall sebagaimana dikutip Hanafi (2017) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall

Berdasarkan model Borg and Gall di atas, penelitian ini disederhanakan menjadi 4 tahapan. Berikut penjelasan tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini:

1. Potensi Dan Masalah

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi terkait kajian pustaka, melakukan pengamatan kelas dan identifikasi masalah yang dijumpai dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar pada kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Islam An Nur Watudandang Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas di sana hingga didapat informasi terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar. Media belajar yang digunakan guru belum dapat menarik minat anak untuk belajar kemampuan motorik kasar. Untuk kegiatan pembelajaran kemampuan motorik kasar, guru seringkali menggunakan media seadanya seperti papan titian yang hanya melatih keseimbangan dan konsentrasi anak, sedangkan aspek kekuatan, ketepatan, koordinasi, dan kelincahan dalam diri anak kurang terasah secara optimal. Sehingga hal ini membuat anak sering bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. Dari hal tersebut pengembangan produk dalam penelitian ini memfokuskan pada pengembangan permainan untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak. Disamping itu, peneliti juga mengkaji secara teoritis tentang karakteristik anak usia dini khususnya anak-anak

di usia 4-5 tahun, media dan strategi mengasah kemampuan motorik kasar yang efektif untuk anak usia tersebut. Hasil kajian ini digunakan sebagai dasar untuk mendesain permainan yang akan dikembangkan.

2. Pengumpulan Data

Sebelum menentukan produk berupa permainan apa yang akan dikembangkan, peneliti mengumpulkan data-data terkait beberapa permainan sebelumnya yang sekiranya akan dapat dikembangkan dengan berpijak pada hasil dari kajian teoritis yang sudah dilakukan sebelumnya

3. Desain Produk

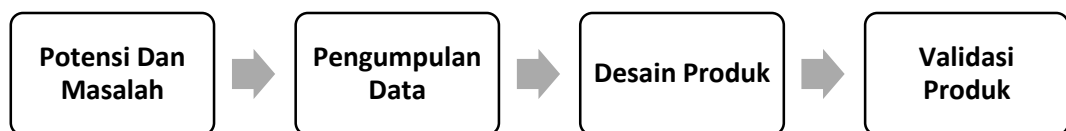
Banyak macam produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan produktivitas pendidikan terutama pada lulusan yang berkualitas. Penelitian ini akan menghasilkan suatu permainan yang dikembangkan dari berbagai aktivitas bermain yang seru dan menyenangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis akan fungsi-fungsi yang dibutuhkan hingga mencari ide untuk dapat mendesain serta mengembangkan permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia dini.

4. Validasi Produk

Validasi produk adalah suatu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari bahan ajar yang saat ini telah beredar atau tidak. Validasi desain merupakan penilaian yang masih bersifat rasional, sebab dalam tahap ini masih berdasarkan pada

pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Dalam validasi penelitian ini melibatkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman sebagai penilai produk baru yang telah dirancang tersebut. Setiap pakar akan diminta untuk menilai desain Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini, sehingga nanti dalam desain dapat ditemukan kekurangannya.

Adapun 4 tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini, antara lain:



Gambar 3.2 Tahapan penelitian dan pengembangan (Hanafi, 2017)

C. Validitas Model/Produk

Menurut Brown & Cohen (dalam Jamilah & Purnawan, 2010), validitas merupakan kriteria untuk dapat menentukan kelayakan suatu produk melalui sebuah tes. Tes ini berupa instrumen. Instrumen dapat dikatakan valid atau memiliki validitas jika instrumen tersebut benar-benar mengukur aspeknya atau segi yang akan diukur produk. Dalam mengembangkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini dibutuhkan evaluasi/penilaian agar Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) layak untuk digunakan sebagai permainan yang mampu untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Para ahli atau validasi ahli melakukan pertimbangan dalam evaluasi pengembangan Permainan

Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) menggunakan lembar angket penilaian berjenis skala likert.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini digunakan untuk menilai atau mengukur kelayakan produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola). Menurut Sugiyono (2013), suatu instrumen dapat dikatakan valid atau memiliki validitas jika instrumen tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur. Oleh sebab itu dalam mengembangkan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dibutuhkan evaluasi atau penilaian agar Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) nantinya layak untuk digunakan. Evaluasi pada Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) dalam penelitian ini dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli atau validasi ahli dengan menggunakan angket penilaian.

Instrumen atau angket penilaian untuk para ahli permainan dan ahli materi dibuat dengan mengacu pada Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan anak yang diharapkan dicapai pada rentang usia tertentu. Di bawah ini merupakan tabel tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun:

Tabel 3.1

**Indikator Pencapaian Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar
Anak Usia 4-5 Tahun**

Lingkup Perkembangan	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun
Aspek motorik kasar	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjaga keseimbangan - Mampu menggerakkan kedua tangan untuk melempar - Ketepatan saat melempar

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian yang akan diisi oleh ahli materi dan ahli permainan sebagai berikut:

1. Instrumen atau angket penilaian produk untuk ahli materi

Penilaian produk untuk ahli materi dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Nusantara PGRI Kediri, antara lain:

- 1) Widi Wulansari, M.Pd.
- 2) Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

Kisi-kisi instrumen atau angket penilaian untuk ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen atau Angket Penilaian untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
	Kesesuaian materi dengan tahapan pembelajaran	1
	Kesesuaian materi KI dan KD	1
	Kesesuaian materi dengan indicator	1
Penyajian	Ketepatan permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola)	1
	Keterkaitan materi dengan permainan	1
	Keefektifan materi dengan permainan	1
	Keruntutan konsep	1
Perkembangan	Mendorong perkembangan aspek motorik kasar anak usia 4-5 tahun	1
	Mendorong keaktifan anak saat melakukan permainan	1
	Mendorong rasa ingin tahu	1
	Jumlah	11

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 4 = Baik

2 = Kurang 5 = Sangat Baik

3 = Cukup

2. Instrumen atau angket penilaian produk untuk ahli permainan

Penilaian produk untuk ahli permainan dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Nusantara PGRI Kediri, antara lain:

- 1) Epritha Kurniawati, M.Pd.
- 2) Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.

Kisi-kisi instrumen atau angket penilaian untuk ahli permainan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Permainan

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Menarik	Judul permainan terasa menarik	1
	Konsep permainan dapat menarik minat anak	1
	Rintangan dalam permainan menantang bagi anak usia 4-5 tahun	1
Sederhana	Permainan dapat dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun	1
	Peraturan permainan mudah dipahami anak oleh anak usia 4-5 tahun	1
	Bahan dan alat permainan mudah untuk didapat	1
	Permainan aman saat dilakukan	1
Kesesuaian	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
	Permainan mencakup aspek kemampuan motorik kasar	1
	Permainan sesuai dengan KD	1
	Permainan mencakup gerak dasar lompat, loncat, dan lempar	1
	Gerakan dalam permainan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun	1

Terstruktur	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran	1
	Jumlah	13

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 4 = Baik

2 = Kurang 5 = Sangat Baik

3 = Cukup

E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan rumus Aiken untuk dapat menentukan kelayakan dan kemenarikan produk hasil pengembangan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola). Berikut adalah rumus yang digunakan (Hendryadi, 2017):

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

$$s = r - lo$$

lo = Angka penilaian validator yang terendah

c = Angka penilaian validator yang tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh penilai

n = Banyaknya validator

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan sebagaimana dikutip Natari & Suryana (2021). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel berikut :

Tabel 3.4**Kriteria Penilaian**

No	Skor/Nilai	Keterangan
1	1	Sangat Kurang
2	2	Kurang
3	3	Cukup
4	4	Baik
5	5	Sangat Baik

Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk respon sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik yang menggambarkan posisi dari yang negatif ke posisi yang positif. Tingkat pengukuran penilaian pada penelitian ini menggunakan angket/kuesioner yaitu hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus Aiken untuk dapat menentukan kualitas serta tingkat kemanfaatan produk yang akan dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Adapun produk atau permainan dikatakan valid ketika nilai lebih dari atau sama dengan 0,5 (Retnawati, 2016). Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5**Kriteria Kelayakan**

Nilai	Keterangan
$V = < 0,05$	Tidak Layak
$V = > 0,05$	Layak

Berdasarkan tabel di atas, produk pengembangan akan berakhir jika skor penilaian untuk permainan dalam pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi pada permainan edukatif berupa

Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk anak Kelompok A (usia 4-5 tahun) dalam mengasah kemampuan motorik kasar dikategorikan valid (layak).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Produk

Proses penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan edukatif bernama Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola). Permainan ini dirancang dengan tujuan untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Terdapat bermacam-macam peralatan yang digunakan dalam permainan ini, antara lain bak plastik yang dimodifikasi sebagai bak bola, keranjang tempat sampah yang dimodifikasi sebagai tempat kumpulan bola, hulla hoop rotan sebagai rintangan melompat, roncean karet gelang sebagai rintangan lurus dan zig-zag, serta wadah lingkaran plastik sebagai wadah bola yang akan dilempar ke bak bola.

Pengembangan produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) ini berawal dari adanya beberapa permasalahan yang muncul di Taman Kanak-kanak yaitu kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak di Kelompok A. Faktor utama yang menjadi penyebabnya adalah kegiatan pembelajaran motorik kasar yang kurang variatif. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengasah kemampuan motorik kasar belum dapat menarik minat anak. Hal ini membuat anak sering merasa jenuh atau bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan untuk mengasah kemampuan motorik kasar.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dirasa perlu untuk mengembangkan suatu permainan yang dapat mengasah kemampuan motorik

kasar yang diharapkan dapat menunjang guru untuk melaksanakan pembelajaran motorik kasar secara lebih menarik dan efektif untuk anak usia 4-5 tahun.

B. Hasil Pengujian

Setelah proses pengembangan produk dengan nama Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) sebagai kegiatan pembelajaran untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun selesai, produk ini selanjutnya divalidasi oleh beberapa ahli, yakni ahli materi dan ahli permainan. Validasi produk oleh para ahli tersebut digunakan sebagai acuan untuk menentukan layak atau tidaknya Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) digunakan sebagai kegiatan pembelajaran untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Berikut adalah data hasil validasi produk oleh para ahli:

1. Validasi oleh Ahli Materi

Dalam penelitian ini, validasi materi dilakukan oleh 2 (dua) ahli yakni Widi Wulansari, M.Pd. dan Dr. Dema Yulianto, M.Psi. Adapun hasil validasi produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi

Butir	Materi	
	Nilai	Keterangan
1	1	Layak
2	0,875	Layak
3	0,875	Layak
4	1	Layak

5	0,875	Layak
6	0,75	Layak
7	0,625	Layak
8	0,875	Layak
9	1	Layak
10	0,875	Layak
11	0,625	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai validasi dari para ahli materi untuk Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya memenuhi nilai syarat kelayakan produk.

2. Validasi oleh Ahli Permainan

Dalam penelitian ini, validasi permainan dilakukan oleh 2 (dua) ahli yakni Epritha Kurnia Wati, M.Pd. dan Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. Adapun hasil validasi produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) oleh ahli permainan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Permainan

Butir	Media	
	Nilai	Keterangan
1	0,75	Layak
2	0,875	Layak
3	0,875	Layak
4	0,875	Layak
5	0,875	Layak
6	0,875	Layak
7	0,875	Layak
8	1	Layak
9	0,875	Layak
10	0,875	Layak
11	0,875	Layak
12	0,875	Layak
13	1	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai validasi dari para ahli permainan untuk Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya memenuhi nilai syarat kelayakan produk.

C. Pembahasan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) sebagai bahan pembelajaran kemampuan motorik kasar anak kelompok A di Taman Kanak-kanak berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Adanya permasalahan yang ditemukan terkait dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar belum berkembang secara optimal, diperlukan solusi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah anak dalam belajar kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik adalah aktivitas jasmani dimana kemampuan tersebut dikembangkan melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi, yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sehingga melatih atau membiasakan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan kreatif merupakan tahapan dalam mendukung tumbuh kembangnya (Apriloka, 2020).

Saat ini, para pendidik anak usia dini tentu sangat membutuhkan alternatif-alternatif kegiatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat anak untuk aktif dalam belajar dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya, salah

satunya adalah aspek motorik kasar. Bagi anak, sebuah media pembelajaran akan bermakna jika media tersebut dapat disentuh dan digunakan langsung oleh anak. Menurut Akbar (2013) media berfungsi sebagai alat bantu penyampai pesan pembelajaran, Media pembelajaran yang sesuai untuk anak tentu merupakan media yang sesuai pula untuk dunia anak, yakni dunia bermain, karena belajar yang paling efektif bagi anak adalah melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik-motorik, anak dapat mengembangkan otot-otot besar. Otot-otot besar pada anak dapat distimulus dengan melakukan kegiatan melompat, berlari, merangkak, menendang, keseimbangan dan lain sebagainya (Widyaningsih, 2017). Terdapat banyak gerakan dalam Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang melibatkan penggunaan otot besar, antara lain di bagian kaki, lengan, bahu, dan punggung. Seluruh gerakan-gerakan tersebut diharapkan dapat mengasah kemampuan motorik kasar anak, ditambah lagi dengan peralatan yang berwarna-warni yang diharapkan akan membuat anak semakin tertarik dan antusias memainkannya.

Permainan edukatif bernama Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang dikembangkan melalui penelitian ini merupakan modifikasi dari permainan Sirkuit Bola Keranjang yang sebelumnya telah diperkenalkan oleh Pahendra dkk dalam penelitiannya pada awal tahun 2021 (Pahendra et al., 2021). Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) bertujuan untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak kelompok A di Taman Kanak-kanak (usia 4-5 tahun). Adanya permasalahan yang ditemukan terkait kurang terasahnya kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, diperlukan solusi untuk mengembangkan sebuah

permainan edukatif yang dapat membantu anak dalam mengasah kemampuan motorik kasarnya. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan dapat menarik perhatian dan memotivasi anak agar dapat aktif mengikuti kegiatan belajar mengasah kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain yang seru dan menyenangkan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola), dirancang sendiri oleh peneliti setelah modifikasi dari permainan Sirkuit Bola Keranjang yang sebelumnya telah diperkenalkan oleh Pahendra dkk dalam penelitiannya pada awal tahun 2021 (Pahendra et al., 2021). Setelah rancangan jadi, produk ini divalidasi oleh 2 (orang) ahli materi dan 2 (orang) ahli permainan menggunakan instrumen berupa lembar validasi untuk menentukan layak atau tidaknya produk tersebut. Dari analisis data hasil validasi para ahli, dinyatakan bahwa Permainan BAKBOL (Bak Bola) ini layak (valid) untuk digunakan mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa telah dikembangkan produk berupa Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) memiliki beberapa pos kegiatan permainan yang dilakukan secara bertahap dan terus-menerus dengan rintangan-rintangan yang menarik dan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai untuk anak usia 4-5 tahun. Terdapat banyak gerakan dalam permainan ini yang melibatkan penggunaan otot besar, antara lain di bagian kaki, lengan, bahu, dan punggung, ditambah lagi dengan peralatan berwarna-warni yang diharapkan akan membuat anak semakin tertarik dan antusias memainkannya. Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan dapat menarik perhatian dan memotivasi anak agar dapat aktif mengikuti kegiatan belajar mengasah kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain yang seru dan menyenangkan. Rata-rata hasil penilaian validator ahli materi dan ahli permainan menyatakan bahwa produk ini layak, sehingga pengembangan permainan sirkuit BAKBOL (Bak Bola) layak untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi serta manfaat untuk memecahkan masalah kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak didik yakni melalui permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola).
- b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan acuan untuk melakukan penelitian yang selanjutnya, dengan permainan ataupun variabel yang berbeda untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran aspek fisik motorik khususnya motorik kasar bagi anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ailwood, J. (2003). Governing early childhood education through play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286–299.
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset Online. Diakses Pada Tanggal, 27.
- Allen, K. E., & Marotz, L. R. (2010). *Developmental profiles*. Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning.
- Amelinda, I., & Ubaidillah, K. (2018). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal Di TK ABA Diponegaran Lendah Kulon Progo*. IAIN Surakarta.
- Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari jenis Kelamin. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 3(1).
- Dariyo, A. (2007). *Psikologi perkembangan anak usia tiga tahun pertama (psikologi Atitama)*. Refika Aditama.
- Fikriyanti, M. (2013). *Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kustiawan, I., & Chi, K.-H. (2015). Handoff decision using a Kalman filter and fuzzy logic in heterogeneous wireless networks. *IEEE Communications Letters*, 19(12), 2258–2261.
- Laili, R. A., Mintarsih, M., Astuti, M. D., & Susanti, M. T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 41–48.
- Murdhani, I. P., & Khotimah, N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media playdog Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A. *PAUD Teratai*, 4(3).
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). *Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19*. 4(2), 245–252. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13102>
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 6–12
- Pahendra, P., Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Said, H., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2025–2036.
- Paramitha, Made Vina, and Panggung Sutapa. 2019. “Pengembangan Model

- Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Golden Age* 3 (01): 1.
- Pramono, E. (2015). Penerapan perpaduan model cooperative learning teknik numbered head together dan picture and picture untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN Srimulyo 05 Dampit Kabupaten Malang/Azizah. *Penerapan Perpaduan Model Cooperative Learning Teknik Numbered Head Together Dan Picture and Picture Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN Srimulyo 05 Dampit Kabupaten Malang/Azizah*.
- Pramono, W. H. (2019). Penerapan Terapi Back Massage Terhadap Intensitas Nyeri Rematik Pada Lansia. *JKEP*, 4(2), 137–145.
- Prasetiawan, A. Y. (2019). Perkembangan Golden Age Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 100–114.
- Rahyubi, H. (2012). Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis. *Bandung: Nusa Media*.
- Retnawati, H. (2016). *Validitas, Reliabilitas dan karakteristik butir*. Yogyakarta.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Santrock, J. W. (2006). *Human adjustment*. McGraw-Hill New York.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114–130.
- Septiani, A. Y. U. (2019). *Peranan Guru Dalam Mengembangkan motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Bowling di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kopri Sukarame Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sucipto, B. T., Mamun, A., & Yudiana, Y. (2019). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. *Jakarta: Indeks*, 76.
- Sukamti, E. R. (2001). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga. *Diakses Dari Http://Staffnew. Uny. Ac. Id/Upload/131568302/Penelitian/Perkembangan+Motorik+Kasar+Anak Usia+ Dini. Pdf*.
- Suyadi, S. (2016). Perencanaan dan Asesmen Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 65–74.
- Tedjasaputra, M. S. (2003). *Bermain, Mainan dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., Knaggs,

- H., & Carter-Jones, C. (2015). Children's perspectives of play and learning for educational practice. *Education Sciences*, 5(4), 345–362.
- Wastcott, W. (2003). *Building strength & stamina. Human Kinetics. Massachusetts. Allyn and Bacon. Inc.*
- Widyaningsih, I. P. (2017). *Peningkatan pengembangan motorik kasar melalui permainan gerak lokomotor pada anak kelompok B TK Pertiwi Gemantar Selogiri tahun ajaran 2016/2017.*
- Yosinta, S. I., Nasirun, H. M., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 57–61.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1 Hasil penilaian ahli materi 1

LEMBAR PENILAIAN UNTUK DIISI AHLI MATERI

Sasaran pengguna : Anak Usia 4-5 Tahun (TK Kelompok A)
 Nama Pengembang Materi : Rini Lailatul Hidayah
 Nama Penilai Materi : Widi Wulansari, M.Pd.
 Tanggal Penilaian : 11 Oktober 2021

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi terhadap Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) dalam penelitian berjudul "Pengembangan Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun". Pendapat, kritik, saran, penilaian dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu bersedia memberikan respon penilaian pada setiap aspek/indikator yang tercantum dalam tabel di bawah ini dengan memberikan tanda "√" pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
2	Kesesuaian materi dengan tahapan pembelajaran					√

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 3 = Cukup 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang 4 = Baik

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih.

Aspek	No.	Indikator	Jumlah Butir	Skala Penilaian				
				1	2	3	4	5
Materi	1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1					√
	2	Kesesuaian materi dengan tahapan pembelajaran	1					√
	3	Kesesuaian materi KI dan KD	1				√	
	4	Kesesuaian materi dengan indikator	1					√
Penyajian	5	Ketepatan Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola)	1				√	
	6	Keterkaitan materi dengan permainan	1				√	
	7	Keefektifan materi dengan permainan	1			√		
	8	Keruntutan konsep	1				√	
Perkembangan	9	Mendorong perkembangan aspek motorik kasar anak usia 4-5 tahun	1					√
	10	Mendorong keaktifan anak saat melakukan permainan	1					√
	11	Mendorong rasa ingin tahu	1			√		

a. Komentar dan Saran

1. Perlu diperlebar jarak antar hulahop, karena umur 4 – 5 tahun sudah bisa melompat jauh,
2. Bahan apa yang digunakan untuk membuat garis rintangan di pos ketiga, perlu diperjelas,
3. Apa kegunaan dari karet gelang yang dironce, perlu diperjelas juga.

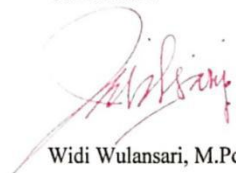
b. Kesimpulan

Permainan ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Kediri, 11 Oktober 2021

Ahli Materi



Widi Wulansari, M.Pd.

Lampiran 2 Hasil penilaian ahli materi 2

LEMBAR PENILAIAN UNTUK DIISI AHLI MATERI

Sasaran pengguna : Anak Usia 4-5 Tahun (TK Kelompok A)
 Nama Pengembang Materi : Rini Lailatul Hidayah
 Nama Penilai Materi : Dr. Dema Yulianto, M.Psi.
 Tanggal Penilaian : 20 Oktober 2021

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi terhadap Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) dalam penelitian berjudul "Pengembangan Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun". Pendapat, kritik, saran, penilaian dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu bersedia memberikan respon penilaian pada setiap aspek/indikator yang tercantum dalam tabel di bawah ini dengan memberikan tanda "√" pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
2	Kesesuaian materi dengan tahapan pembelajaran					√

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 3 = Cukup 5 = Sangat Baik

2 = Kurang 4 = Baik

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih.

Aspek	No.	Indikator	Jumlah Butir	Skala Penilaian				
				1	2	3	4	5
Materi	1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1					√
	2	Kesesuaian materi dengan tahapan pembelajaran	1				√	
	3	Kesesuaian materi KI dan KD	1					√
	4	Kesesuaian materi dengan indikator	1					√
Penyajian	5	Ketepatan Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola)	1					√
	6	Keterkaitan materi dengan permainan	1				√	
	7	Keefektifan materi dengan permainan	1				√	
	8	Keruntutan konsep	1					√
Perkembangan	9	Mendorong perkembangan aspek motorik kasar anak usia 4-5 tahun	1					√
	10	Mendorong keaktifan anak saat melakukan permainan	1				√	
	11	Mendorong rasa ingin tahu	1				√	

a. Komentar dan Saran

Secara keseluruhan sudah baik sesuai dengan dengan petunjuk penulisan, dan beberapa yang harus di revisi untuk bisa di gunakan pada tahap selanjutnya/ uji coba ke lapangan

b. Kesimpulan

Permainan ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Kediri, 20 Oktober 2021

Ahli Materi

Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

Lampiran 3 Hasil penilaian ahli permainan 1

LEMBAR PENILAIAN UNTUK DIISI AHLI PERMAINAN

Sasaran pengguna : Anak Usia 4-5 Tahun (TK Kelompok A)
 Nama Pengembang Permainan : Rini Lailatul Hidayah
 Nama Penilai Permainan : Epritha Kurnia Wati, M.Pd.
 Tanggal Penilaian : 20 Oktober 2021

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai Ahli Permainan terhadap Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) dalam penelitian berjudul "Pengembangan Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun". Pendapat, kritik, saran, penilaian dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) ini.

Schubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu bersedia memberikan respon penilaian pada setiap aspek/indikator yang tercantum dalam tabel di bawah ini dengan memberikan tanda "√" pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Judul permainan terasa menarik				√	
2	Konsep permainan dapat menarik minat siswa					√

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 3 = Cukup 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang 4 = Baik

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih.

Aspek	No.	Indikator	Jumlah Butir	Skala Penilaian				
				1	2	3	4	5
Menarik	1	Judul permainan terasa menarik	1				✓	
	2	Konsep permainan dapat menarik minat anak	1				✓	
	3	Rintangn dalam permainan menantang bagi anak usia 4-5 tahun	1				✓	
Sederhana	4	Permainan dapat dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun	1				✓	
	5	Peraturan permainan mudah dipahami anak oleh anak usia 4-5 tahun	1				✓	
	6	Bahan dan alat permainan mudah untuk didapat	1				✓	
	7	Permainan aman saat dilakukan	1				✓	
Kesesuaian	8	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1					✓
	9	Permainan mencakup aspek kemampuan motorik kasar	1				✓	
	10	Permainan sesuai dengan KD	1				✓	
	11	Permainan mencakup gerak dasar lompat, loncat, dan lempar	1				✓	
	12	Gerakan dalam permainan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun	1					✓
Terstruktur	13	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran	1					✓

a. Komentar dan Saran

permainan baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Anak Usia Dini. namun sebaiknya alat/bahan yang digunakan dibuat lebih warna-warni agar menambah keindahan dan daya tarik.

b. Kesimpulan

Permainan ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Kediri, 26 Oktober 2021

Ahli Media


Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

Lampiran 4

Hasil Penilaian Ahli Permainan 2

LEMBAR PENILAIAN UNTUK DIISI AHLI PERMAINAN

Sasaran pengguna : Anak Usia 4-5 Tahun (TK Kelompok A)
 Nama Pengembang Permainan : Rini Lailatul Hidayah
 Nama Penilai Permainan : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
 Tanggal Penilaian : 08 Oktober 2021

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai Ahli Permainan terhadap Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) dalam penelitian berjudul "Pengembangan Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun". Pendapat, kritik, saran, penilaian dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Permainan Sirkuit Bakbol (Bak Bola) ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu bersedia memberikan respon penilaian pada setiap aspek/indikator yang tercantum dalam tabel di bawah ini dengan memberikan tanda "√" pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5.

Contoh :

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Judul permainan terasa menarik				√	
2	Konsep permainan dapat menarik minat siswa					√

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang 3 = Cukup 5 = Sangat Baik
 2 = Kurang 4 = Baik

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih.

Aspek	No.	Indikator	Jumlah Butir	Skala Penilaian				
				1	2	3	4	5
Menarik	1	Judul permainan terasa menarik	1				✓	
	2	Konsep permainan dapat menarik minat anak	1					✓
	3	Rintangan dalam permainan menantang bagi anak usia 4-5 tahun	1				✓	
Sederhana	4	Permainan dapat dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun	1					✓
	5	Peraturan permainan mudah dipahami anak oleh anak usia 4-5 tahun	1					✓
	6	Bahan dan alat permainan mudah untuk didapat	1					✓
	7	Permainan aman saat dilakukan	1					✓
Kesesuaian	8	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1					✓
	9	Permainan mencakup aspek kemampuan motorik kasar	1					✓
	10	Permainan sesuai dengan KD	1					✓
	11	Permainan mencakup gerak dasar lompat, loncat, dan lempar	1					✓
	12	Gerakan dalam permainan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun	1				✓	
Terstruktur	13	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran	1					✓

Lampiran 5 Dokumentasi Permainan Sirkuit BAKBO (Bak Bola)



Lampiran 6 Surat izin penelitian dari LPPM



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)
 Alamat: Kampus 1 Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576
 Website: <http://p2m.unpkediri.ac.id>, Email: lemlit@unpkediri.ac.id; lemlit.unpkediri@gmail.com

Nomor : 20132.07/LPPM.UN PGRI Kd/I/2022
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

11 Januari 2022

Kepada Yth. Kepala Sekolah Tk Islam An Nur
 di : Ds. Watudandang, Kec. Prambon, Kab. Nganjuk

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : Rini Lailatul Hidayah
 NPM : 18.1.01.11.0005
 FAK - PRODI : FKIP- PG. PAUD
 Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi
 JUDUL :

Pengembangan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) Untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).



a.n. Ketua Sekretaris

Dr. RISKY ASWI RAMADHANI, M.K
 NIDN/ 0708049001

Tembusan :
 1. Kaprodi
 2. Dosen Pembimbing 1 dan 2

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri



Lampiran 7 Surat keterangan pelaksanaan penelitian dari TK

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fina Hidayatul Munfaida, S.Pd
Unit Kerja : Tk Islam An Nur
Alamat : Ds. Watudandang, Kec. Prambon, Kab. Nganjuk

Menerangkan bahwa :

Nama : Rini Lailatul Hidayah
NPM : 18.1.01.11.0005
Jurusan : PG-PAUD
Universitas : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah melakukan penelitian untuk skripsi di TK Islam An Nur dengan judul "Pengembangan Permainan Sirkuit BAKBOL (Bak Bola) Untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun" pada tanggal 4-16 Oktober 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diperlukan sebagaimana mestinya.

Nganjuk, 16 Oktober 2021

Kepala Sekolah



FINA HIDAYATUL MUNFAIDA, S.Pd.

Lampiran 8 kartu bimbingan proposal skripsi



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PG-PAUD
 Status Terakreditasi SK BAN-PT No. 519/SK/BAN-PT/Akred/S/11/2018
 Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp. & Fax : (0354) 771576, 771503 Kediri
 Website: <http://pgpaud.unpkediri.ac.id> Surel: pgpaud.fkip@unpkediri.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Rini Lailatul Hidayah	Pembimbing : Rosa Imani Khan, M.Psi.
NIM : 18.1.01.11.0005	NIDN : 0705068602
Fakultas/Program Studi : FKIP/PG-PAUD	

No.	Tanggal konsultasi	Materi Konsultasi & Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	10 Maret 2021	-Pengarahan Pembimbingan -Konsultasi Judul	
2.	15 Maret 2021	-Acc Judul -Konsultasi Bab I	
3.	29 Maret 2021	Revisi Latar Belakang Masalah	
4.	12 April 2021	Revisi Latar Belakang Masalah	
5.	26 April 2021	-Revisi Bab I Keseluruhan -Konsultasi Bab II	
6.	10 Mei 2021	Revisi Bab II	
7.	24 Mei 2021	-Revisi Bab II -Konsultasi Bab III	
8.	14 Juni 2021	Revisi Bab III	



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PG-PAUD

Status Terakreditasi SK BAN-PT No. 519/SK/BAN-PT/Akred/S/11/2018
 Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp. & Fax : (0354) 771576, 771503 Kediri
 Website: <http://pgpaud.unpkediri.ac.id> Surel: pgpaud.fkip@unpkediri.ac.id

No.	Tanggal konsultasi	Materi Konsultasi & Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
9.	21 Juni 2021	ACC Proposal untuk diseminarkan	

Pembimbing,

Rosa Irya Khan, M.Psi
 NIDN. 0705068602

Kediri, 12 Juli 2021
 Mahasiswa,

Rini Lailatul Hidayah
 NIM. 18.1.01.11.0005

Ketua Program Studi



Intan Hastuti Wajaya, M.Pd., M.Psi
 NIDN. 0729078402

Lampiran 9 kartu bimbingan skripsi



PERSETUJUAN BAU 13.03

BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : RINI LAILATUL HIDAYAH
 NPM : 18.1.01.11.005
 Fak/Jur/Prodi : PG - PAUD
 Alamat Rumah : DESA SONOGENG, KEC. PRAMBON, KAB. NGANJUK
 Alamat email : r1n37169@gmail.com
 No. Telp. / HP : 085784992774
2. DOSEN PEMBIMBING I : Rosa Imanu Khan, M.Psi.
 Alamat Rumah : Wisma Kuwak Utara B2 Kediri
 Alamat email : rossa.rose@unpkediri.ac.id
 No. Telp. / HP : 082 142 793753
3. DOSEN PEMBIMBING II : Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.
 Alamat Rumah : Jl. Kenanga Raya No. 7 Ngronggo
 Alamat email : hanggara@unpkediri.ac.id
 No. Telp. / HP : 081335235399
4. JUDUL KTI :
PENGEMBANGAN PERMAINAN SIRKUIT BAKROL (BAK BOLA)
UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 4-5 TAHUN

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
 2. Jadwal Bimbingan : _____

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I	Senin - Jumat	09.00 - 17.00 WIB	D2
Pembimbing II	Kamis - Jumat	13.00 - selesai	Perput

3. Kemajuan Bimbingan : _____

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	15 Sept '21	Bab I-IV	Review Bab I-III Konsultasi Bab IV	Mst
2.	27 Sept '21	Bab IV	Bab I-III oke Revisi Penulisan Bab IV	Mst
3.	11 Okt '21	Bab IV	Revisi 16 Bab IV Revisi Angket Validasi	Mst
4.	29 Okt '21	Bab IV	Revisi 18 Bab IV Konsultasi Olah Data	Mst
5.	9 Nov '21	Bab IV & V	Revisi Pembahasan Konsultasi Bab V	Mst
6.	23 Nov '21	Bab IV & V	Revisi Pembahasan Revisi Kesimpulan	Mst
7.	7 Des '21	Bab IV & V	ACC Bab IV Revisi Saran	Mst
8.	20 Des '21	Bab V	ACC Bab V	Mst
9.	29 Des '21	Skripsi Lengkap	ACC untuk Ujian Skripsi!	Mst

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	09-09-2021	Bab 1-3	Konsultasi bimbingan bab 1-3	Ok
2.	20-09-2021		Konsultasi Validasi matriks, remmain	Ok
3.	04-10-2021	bab 1-4	konsultasi bab 1-4 dan revisi	Ok
4.	01-11-2021	bab 1-4	bab 1-4 acc	Ok
5.	31-12-2021	Bab 1-5	Konsultasi bab 1-5	Ok
6.	01-01-2022	Bab 1-5	Revisi bab 1-5	Ok
7.	07-01-2022	Skripsi lengkap	lengkapi data Data di hal pengesahan dan persetujuan	Ok
8.	10-01-2022	Kartu bimbingan	Konsultasi terkait kartu bimbingan	Ok
9.	11-01-2022	skripsi lengkap	ACC untuk Ujian Seriasi!	Ok



Intan Prasviantari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN 0729078402

Kediri, 10 Januari 2022
Mahasiswa Ybs,

Rini Lailatul Hidayah
NPM 18.1.01.11.0005