

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELEMPAR BOLA SECARA TERARAH
MELALUI PERMAINAN BOWLING SEDERHANA
PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL ARROHMAH
PURWOASRI GUMUKMAS JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

RIRIN SUWARNI
NIM. T20165051

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2020**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELEMPAR BOLA SECARA TERARAH
MELALUI PERMAINAN BOWLING SEDERHANA
PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL ARROHMAH
PURWOASRI GUMUKMAS JEMBER**

S K R I P S I

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

RIRIN SUWARNI
T20165051

Disetujui Pembimbing



Drs. H. Mahrus, M.Pd.I
NIP. 19670525 200012 1 001

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELEMPAR BOLA SECARA TERARAH
MELALUI PERMAINAN BOWLING SEDERHANA
PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL ARROHMAH
PURWOASRI GUMUKMAS JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari :
Tanggal :

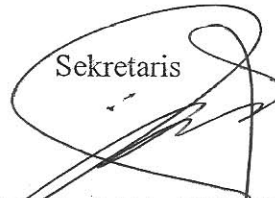
Tim Penguji:

Ketua



Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.I.
NIP. 196502211991031003

Sekretaris



Istifadah, S.Pd., M.Pd.I.
NIP. 196804141992032001

Anggota:

1. Drs. H. Mursalim, M.Ag
2. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Drs. H. Mulni'ah, M. Pd.I
NIP. 19640511 199903 2 001

MOTTO

أَخْبَرَنَا أَبُو بَكْرٍ أَحْمَدُ بْنُ الْحَسَنِ الْقَاضِي ، أَبُو جَعْفَرٍ مُحَمَّدُ بْنُ عَلِيِّ بْنِ دُحَيْمِ الشَّيْبَانِيُّ ، أَنَا أَحْمَدُ بْنُ عَبْدِ بْنِ إِسْحَاقَ بْنِ مُبَارَكِ الْعَطَّارِ ، أَبِي ، حَدَّثَنِي قَيْسٌ ، عَنْ لَيْثٍ ، عَنْ مُجَاهِدٍ ، عَنْ ابْنِ عُمَرَ ، قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : "عَلِّمُوا أَبْنَاءَكُمْ السَّبَّاحَةَ وَالرَّمْيَ ، وَالْمَرْأَةَ الْمَغْزَلَ"

Artinya : Abu Bakr Ahmad bin Al Hasan Al Qadhi mengabarkan kepada kami, Abu Ja'far Muhammad bin Ali bin Duhaim Asy Syaibani mengabarkan kepada kami, Ahmad bin Ubaid bin Ishaq bin Mubarak Al 'Athar mengabarkan kepada kami, ayahku (Ubaid bin Ishaq) mengabarkan kepadaku, Qais menuturkan kepadaku, dari Laits, dari Mujahid dari Ibnu Umar, ia berkata: Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam bersabda: "ajarkanlah anak-anak kalian renang, melempar dan ajari kaum wanita kalian memintal". *

IAIN JEMBER

* Dishahihkan Al Albani dalam Shahih Al Jaami' (4534)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua (alm. Bapak Suprpto dan almh. Ibu Siti Masturoh) yang selalu memberikan dukungan dan doanya untuk kesuksesan putra putrinya.
2. Suami tercinta (Abdul Khobir) yang selalu memberikan dukungan, semangat serta setia baik dalam keadaan suka dan duka.
3. Anak-anakku Siti Alvinatut Damayanti, Moch. Rava Zidan Maulana Ibrahim, Aisah Khumairah Izzanatul Khobir yang selalu menjadi obat lelahku



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur hanya bagi Allah, karena atas kehendak-Nya lah segala sesuatu dapat terjadi dimuka bumi ini. Begitu juga halnya terhadap diri penulis, dengan kehendak-Nyalah skripsi yang berisikan tulisan yang sederhana ini dapat penulis selesaikan. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, penghulu segala Nabi dan Rasul.

Menyadari bahwa penulisan ini merupakan karya penulis yang pertama dan bersifat ilmiah, sudah barang tentu masih banyak kejanggalan atau kekurangannya, baik dalam segi teknis penulisan maupun daripada isi tulisan penulis. Oleh karena itu segala kritikan dan bimbingan yang bersifat membangun dengan senang hati akan penulis terima demi kesempurnaan penulisan ini.

Bagitu juga penulis menyadari skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, disamping pengetahuan penulis yang pernah penulis peroleh selama mengikuti studi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember.

Maka pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE.,MM selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi
2. Dr. Hj. Mukniah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan pelayanan selama studi

3. Dr. H. Mashudi, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I IAIN Jember yang telah memberikan fasilitas kepada penulis selama menempuh pendidikan.
4. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan serta meluangkan waktunya demi kelancaran penulisan skripsi ini.
5. Dr. Abdul Muis, S.Ag., M.Si Kepala Perpustakaan IAIN Jember yang banyak memberikan kemudahan kepada penulis untuk mencari referensi pendukung guna kesuksesan skripsi ini.
6. Luluk Indriani selaku kepala Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini melalui pemberian data-data yang diperlukan oleh peneliti.

Akhirnya, Semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, Oktober 2020

IAIN JEMBER
Penulis

ABSTRAK

Ririn Suwarni, 2020: *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember*

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa kanak-kanak akan menjadi dasar pertumbuhan dan perkembangan pada masa-masa selanjutnya. Karena itu orang tua harus benar-benar memperhatikan semua aspek yang diperkirakan dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan usia dini (prasekolah), sehingga pertumbuhan dan perkembangan baik fisik dan psikis dapat berkembang dengan baik, yang tak kalah pentingnya adalah pertumbuhan motorik anak.

Fokus penelitian adalah: (1) Bagaimana perencanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember?, (2) Bagaimana pelaksanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember? dan (3) Bagaimana evaluasi upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan perencanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA. Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember, (2) Mendeskripsikan pelaksanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember dan (3) Mendeskripsikan evaluasi upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Adapun penentuan subyek penelitiannya menggunakan teknik *purposive*, dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis datanya dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan analisis model Miles dan Hubberman yaitu kondensasi data, penyajian dan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) Perencanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan motorik kasar siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember dilakukan dengan cara guru membuat RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan) dalam

pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dan tujuan pembelajaran dapat dicapai, (2) Pelaksanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan motorik kasar siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember dibagi dalam beberapa tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup dan (3) Evaluasi pembelajaran di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember menggunakan teknik nontes. Teknik nontes dilakukan dengan observasi, skala sikap, dan wawancara langsung dengan siswa serta unjuk kerja. Untuk pelaksanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan motorik kasar siswa evaluasi dilakukan dengan unjuk kerja yaitu siswa diminta oleh guru untuk melakukan permainan sebagaimana petunjuk dari guru.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Definisi Istilah	13
F. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Penelitian Terdahulu.....	16
B. Kajian Teori.....	21
1. Motorik Kasar	21
2. Permainan Bowling Sederhana.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	49
B. Lokasi Penelitian	50
C. Subyek Penelitian	51
D. Teknik Pengumpulan Data	52
E. Analisis Data	57

F. Keabsahan Data	58
G. Tahap-tahap Penelitian	60
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Latar Belakang Obyek	64
B. Penyajian Data dan Analisis	68
C. Pembahasan Temuan	83
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran-saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN - LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	19
Tabel 4.1 Keadaan Guru Tahun Pelajaran 2019/2020	67
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri	67
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Arrohmah	68
Tabel 4.4 Temuan Penelitian	81



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan investasi yang sangat penting bagi penyiapan sumber daya manusia (SDM) di masa depan. Dalam rangka mempersiapkan SDM yang berkualitas untuk masa depan, pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk diberikan sejak usia dini, juga anak harus dipenuhi kebutuhan lainnya, seperti misalnya kebutuhan akan gizi. Pendidikan merupakan investasi masa depan yang diyakini dapat memperbaiki kehidupan suatu bangsa, dan merupakan salah satu langkah yang tepat untuk menyiapkan generasi unggul yang akan meneruskan perjuangan bangsa, yang disiapkan sejak usia dini.

Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Masa ini sekaligus merupakan masa yang kritis dalam perkembangan anak. Jika pada masa ini anak kurang mendapat perhatian dalam hal pendidikan, perawatan, guruan dan layanan kesehatan serta kebutuhan gizinya dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Hal ini sebagaimana diungkapkan bahwa anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak prasekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa golden

age, di mana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50 %.¹

Elizabeth B. Hurlock sebagaimana dikutip oleh Zulminiati mengatakan bahwa usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan).²

Pentingnya pendidikan anak sejak usia dini juga didasarkan pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (Pasal 1 butir 14).³

Peran dari pendidikan adalah membentuk manusia dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari kebodohan menjadi kepintaran dari kurang paham menjadi paham, yang pada intinya adalah pendidikan membentuk jasmani dan rohani menjadi paripurna.

¹ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Alfabeta, 2017), 11.

² Zulminiati, *Bahan Ajar*, 27.

³ Sekretariat Negara RI. *UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Fokus Media, 2003), 4-5.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 84 Tahun 2014 Tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat (1) disebutkan “Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”⁵

Secara filosofis ada beberapa hal yang mendasari Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu 1) Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini menjadikan dalam Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam dengan prinsip *Bhinneka Tunggal Ika*, sehingga pendidikan diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Sehubungan dengan itu,

⁴ Sekretaris Negara RI, UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (14).

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 84 Tahun 2014 Tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dirancang untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang luas bagi anak agar mereka bisa memiliki landasan untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, serta mengembangkan kemampuan sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif dan peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa, 2) Anak adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. Menurut pandangan filosofi ini, prestasi bangsa di berbagai bidang kehidupan di masa lampau adalah sesuatu yang harus termuat dalam isi kurikulum untuk memberi inspirasi dan rasa bangga pada anak. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini memosisikan keunggulan budaya untuk menimbulkan rasa bangga yang tercermin, dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, dan berbangsa, dan 3) Dalam proses pendidikan, anak usia dini membutuhkan keteladanan, motivasi, pengayoman/perlindungan, dan pengawasan secara berkesinambungan sebagaimana dicontohkan oleh Ki Hajar Dewantara dalam filosofi: *ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani*.⁶

Secara sosiologis dalam Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan sesuai dengan tuntutan dan norma-norma yang berlaku di masyarakat setempat. Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang sangat beragam. Satuan PAUD merupakan representasi dari masyarakat yang beragam baik dari aspek strata sosial-ekonomi, budaya, etnis, agama, kondisi fisik maupun mental. Untuk mengakomodasi keberagaman itu, Kurikulum 2013 Pendidikan

⁶ Lampiran I Permendikbud No 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, 3.

Anak Usia Dini dikembangkan secara inklusif untuk memberi dasar terbentuknya sikap saling menghargai dan tidak membeda-bedakan.⁷

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa kanak-kanak akan menjadi dasar pertumbuhan dan perkembangan pada masa-masa selanjutnya. Karena itu orang tua harus benar-benar memperhatikan semua aspek yang diperkirakan dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan usia dini (prasekolah), sehingga pertumbuhan dan perkembangan baik fisik dan psikis dapat berkembang dengan baik.⁸

Hal ini sebagaimana disabdakan oleh Nabi Muhammad SAW :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ وَيُنَصِّرَانِهِ وَيُمَجْسِنَانِهِ (رواه البخارى)

Artinya : Dari Abu Hurairah sesungguhnya dia berkata, “Rasulullah saw bersabda: “tidak ada seorang anak yang terlahir melainkan ia dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang membuatnya menjadi Yahudi, Nasrani, maupun Majusi (HR. Bukhari).⁹

Pada masa kanak-kanak, seluruh komponen perkembangan yang ada pada diri anak akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan yang meliputi aspek perkembangan bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni. Seluruh aspek perkembangan tersebut sangatlah penting untuk diberikan rangsangan atau stimulus dari orang tua maupun guru pada saat di sekolah. Salah satu aspek perkembangan yang perlu diberikan stimulus

⁷ Ibid., 3.

⁸ Nikmah, “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Bermain Bola” dalam Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Semarang (Semarang: IKIP Veteran Semarang, 2015), 13.

⁹ Abi Al-Husain Muslim ibn Al-Hajjaj Al-Qusairi An-Naisaburi, *Sahih Muslim* (Beirut: Muassasah ar-Risalah, 1995), 1066.

secara proporsional adalah perkembangan fisik motorik khususnya pada bidang pengembangan motorik kasar. Kemampuan dan keterampilan motorik kasar perlu mendapatkan perhatian yang seksama, karena pada usia tersebut pertumbuhan dan perkembangan anak perlu menerima berbagai macam rangsangan dari orang tua ataupun guru. Rangsangan ini berguna untuk menunjang perkembangan jasmani dan rohani anak yang artinya juga akan ikut menentukan keberhasilannya.

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan dan membahagiakan yang disukai anak, melalui bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan akan terangsang perkembangannya, rangsangan dapat dilakukan dalam berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media bermain. Metode bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu dapat dilakukan dengan bermain bowling.

Permainan merupakan salah satu bagian dari kehidupan anak-anak di seluruh dunia. Permainan merupakan suatu bentuk aktifitas yang dapat membantu anak dalam mencapai aspek perkembangan baik fisik, kognitif, sosial, moral dan juga emosional. Hartati mengungkapkan bahwa permainan merupakan sesuatu yang dilakukan oleh beberapa anak dengan tujuan untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu perkembangan intelektual, fisik, sosial- emosional, dan moral.

Sejalan dengan hal itu, Frost menyatakan bahwa bermain adalah arena di

mana proses kognitif dan afektif tercermin, sehingga perkembangan proses kognitif ini dan bagaimana mereka berinteraksi dapat diketahui.¹⁰

Dari definisi tersebut memberikan pengertian bahwa permainan yang dimainkan oleh anak-anak, secara langsung dapat mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan juga lingkungannya. Melalui permainan anak-anak mendapatkan kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi dirinya dan mengembangkan kreativitasnya. Lebih lanjut lagi Bredikyte memberikan penjelasan modern yang didasarkan pada penelitian permainan anak-anak. Setidaknya ada tiga esensi yang penting permainan bagi anak-anak, yaitu (1) dengan bermain anak-anak dapat menguasai dan mengendalikan hidup mereka sendiri atau setidaknya bagian dari kehidupan mereka, (2) bermain merupakan sistem aktivitas mandiri yang pertama bagi anak-anak, (3) bermain adalah sebuah kegiatan prototipe holistik, estetika dan kreatif, dimana bentuk-bentuk kreativitas lainnya berkembang. Bermain pada saat yang sama juga merupakan sumber dan sarana pengembangan, karena ia dapat menciptakan zona perkembangan proksimal pada diri anak-anak.

Bermain bukanlah aktivitas yang kaku, artinya ketika anak bermain mereka dapat bergerak secara aktif karena dalam sebuah permainan anak-anak terlibat secara langsung yang dilakukan dengan perasaan senang.

Hurlock membagi kategori bermain menjadi dua kategori, yaitu bermain yang aktif dan bermain yang pasif. Dalam bermain aktif, anak-anak dapat

¹⁰ Hartati, *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 25.

memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya, misalnya memanjat, bergantung, berlari, berguling, dan lain-lain. Sedangkan dalam bermain pasir, anak memperoleh kesenangan dari bermain egosentris. Artinya, anak dapat bermain secara individu atau sendiri dengan cara melihat temannya bermain, melihat hewan, ataupun melakukan kegiatan yang tidak membutuhkan banyak energi.¹¹

Pentingnya kegiatan bermain anak yang dilakukan melalui permainan dapat memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak usia dini diantaranya pada aspek fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, seni maupun moral anak. Hartati mengungkapkan beberapa manfaat bermain dalam berbagai aspek, yaitu: 1) aspek fisik, anak melakukan kegiatan bermain yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak menjadi sehat dan otot-otot menjadi kuat, 2) aspek motoric kasar dan halus, karena dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (mata, tangan dan kaki), 3) aspek emosi dan kepribadian, melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak juga dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak menjadi lebih rileks, 4) aspek kognitif, dengan bermain anak dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitasnya, 5) alat penginderaan, melalui bermain alat penginderaan dapat terasah sehingga anak dapat lebih peka dan tanggap terhadap hal-hal atau sesuatu yang ada di sekitarnya, 6) dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan seni, 7) sebagai sebuah media

¹¹ Hartati, *Membangun Kebugaran Jasmani*, 27.

terapi, karena dengan bermain anak dapat bebas berekspresi dan 8) sebagai media intervensi, melalui bermain anak dapat melatih konsentrasi (pemusatan pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar matematika (angka, warna, bentuk, dan lain-lain).

Permainan bowling merupakan kegiatan melempar dan mengarahkan bola kearah tertentu (target) yang berupa pin. Kegiatan bermain bowling sederhana menggunakan bola sebagai media. Kegiatan bowling sederhana ini sering kali digunakan sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Dengan permainan bowling ini jika dimainkan dengan benar banyak hal yang mampu dicapai oleh anak-anak. Selain perkembangan motorik anak akan mengalami peningkatan, juga keseimbangan dan fokus anak akan membaik pula.

Berdasarkan hasil observasi di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember terdapat bermacam-macam kegiatan mengembangkan aspek perkembangan anak. Salah satunya adalah kegiatan mengembangkan motorik kasar anak berupa permainan bowling sederhana. Dari hasil observasi tersebut, peneliti menemukan adanya sebagian kemampuan anak dalam motorik kasarnya masih kurang. Di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember, terdapat kegiatan permainan bowling yang merupakan kegiatan yang membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.¹²

¹² Observasi di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember, 25 November 2019.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, dapat dikatakan bahwa pemberian kegiatan pembelajaran pada kemampuan motorik kasar masih kurang bervariasi, dalam hal ini pembelajaran dengan kegiatan bermain jarang dilakukan dan yang sering dilakukan hanya kegiatan senam bersama sehingga membuat motivasi dan rasa keingintahuan anak terhadap apa yang sedang ditampilkan oleh pendidik saat itu kurang mendapat perhatian dari anak. Karena pada anak usia Taman Kanak-kanak sangat menyukai hal yang baru yang belum pernah ditemui dan dilakukan sebelumnya. Pemberian pembelajaran yang seperti itu tentu akan menghambat proses perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak yang kemudian dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kurang kondusif. Selain itu pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya memberikan kesempatan dan melibatkan aktivitas gerak anak dalam rangka melatih dan meningkatkan komponen koordinasi antara kaki dan tangan, ketepatan anak dalam melempar sesuatu ke arah sasaran serta keseimbangan badan anak agar tidak mudah terjatuh pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui bermain.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengadakan penelitian tentang: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember”, sehingga dapat diketahui perkembangan motorik kasar siswa melalui permainan bowling tersebut.

B. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember?
2. Bagaimana pelaksanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember?
3. Bagaimana evaluasi upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan peneliti harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹³ Dalam penyusunan tujuan penelitian hendaknya dirumuskan secara jelas, singkat operasional dan mengacu pada perumusan masalah.

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

¹³ Tim Penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember IAIN Jember, 2017), 73.

1. Mendeskripsikan perencanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
2. Mendeskripsikan pelaksanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
3. Mendeskripsikan evaluasi upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan membawa manfaat bagi peneliti, dan objek peneliti, yaitu :

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan baik secara praktis dan teoritis tentang karya ilmiah sebagai bekal awal untuk mengadakan penelitian
- b. Memberikan cakrawala pengetahuan tentang cara-cara meningkatkan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada anak usia dini.

2. Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pemikiran bagi guru untuk menjalankan perannya sebagai guru.
- b. Sebagai landasan melangkah bagi guru untuk menjadi guru yang profesional dalam bertugas.

3. Bagi Objek Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bacaan dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan landasan berpijak bagi pengembangan pendidikan khususnya dalam peningkatan motorik kasar.

E. Definisi Istilah

Sebagaimana dijelaskan pula, bahwa penegasan istilah yang perlu diberi batasan sebaiknya didasarkan atas pentingnya alasan istilah tersebut, dalam hubungannya dengan skripsi dan kemungkinan timbulnya salah pengertian dan kekurangjelasan bila pengertian tidak diberikan. Batasan di sini perlu mengemukakan definisi formal dan definisi operasional.¹⁴

Maka yang perlu ditegaskan mengenai judul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan gerak yang dihasilkan oleh otot-otot besar yang saling berinteraksi sehingga menciptakan suatu gerakan yang kompleks. Gerakan

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 73.

pada motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian tubuh anak

2. Permainan Bowling Sederhana

Permainan bowling yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang dilakukan dengan cara melemparkan bola secara terarah untuk dapat menjatuhkan pin atau gada yang berjumlah 10 buah. Media yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah miniatur alat permainan bowling. Komponen-komponen permainan bowling yang akan dijadikan penilaian adalah koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

Dari beberapa definisi istilah di atas, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.¹⁵ Pada bagian sistematika pembahasan ini dimaksudkan untuk menunjukkan cara pengorganisasian keseluruhan skripsi ini yang terdiri dari Bab I sampai Bab

¹⁵ Tim Penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN, 2017), 73.

V. Secara keseluruhan skripsi ini terdiri dari beberapa Bab, masing-masing Bab disusun dan dirumuskan dalam sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab Satu. Pendahuluan, merupakan gambaran umum mengenai penelitian yang dilaksanakan. Dalam bab ini dijabarkan menjadi beberapa bagian dengan penjelasan, seperti: latar belakang yang berisi uraian singkat tentang dilakukannya penelitian ini serta alasan pemilihan judul. Bab ini juga berisi tentang fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik manfaat teoritis maupun praktis, definisi istilah, dan juga berisi tentang sistematika pembahasan.

Bab Dua. Kajian Teori. Pada bab ini dikemukakan tentang dasar-dasar pandangan dari suatu teori yang diperoleh melalui kepustakaan yang memiliki relevansi dengan isi skripsi ini. Oleh karena itu, tinjauan teoritik ini meliputi:

Pertama, motorik kasar, *Kedua*, permainan bowling.

Bab Tiga. Metode Penelitian, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian dilanjutkan dengan sumber data dan diakhiri dengan teknik pengumpulan data serta analisis.

Bab Empat. Penyajian Data dan Analisis yang tersusun dari Gambaran Obyek Penelitian, Penyajian Data dan Analisis serta Pembahasan Temuan

Bab Lima. Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan empiris (laporan hasil penelitian) serta ditambah dengan beberapa saran yang diharapkan memiliki manfaat untuk pengembangan lembaga pendidikan.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini ada beberapa penelitian terdahulu yang berkenaan dengan motorik kasar yang telah dilakukan sebelumnya, meliputi perbedaan dan persamaan yang dilakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jubaedah, 2011 dengan judul *“Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XVI Sumberagung Grati Pasuruan”*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif antara peneliti dan guru, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Metode pengumpulan data berupa observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling mengalami peningkatan yaitu sebesar 55% pada siklus I dan 90% pada siklus II.¹⁶
2. Norma Wahyu Pristina, 2017, dalam skripsinya di Universitas Jember yang berjudul *“Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Senam Laciba di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017”*.

¹⁶ Jubaedah, “Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XVI Sumberagung Grati Pasuruan”, (Skripsi, IKIP PGRI, Pasuruan, 2011), vii.

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah bagaimana penerapan kegiatan senam laciba dan peningkatan kemampuan motorik melalui kegiatan senam laciba di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017? Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes (unjuk kerja).

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Senam Laciba di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017 berjalan baik karena kegiatan pembelajaran keterampilan motorik kasar anak telah berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.¹⁷

Dari kajian terdahulu di atas persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang motorik kasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, pada penelitian tersebut fokus penelitiannya hanya memfokuskan pada kegiatan Senam Laciba, sedangkan fokus penelitian pada penelitian yang peneliti lakukan adalah permainan bowling.

¹⁷ Norma Wahyu Pristina, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Senam Laciba di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017", Skripsi (Jember: Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Jember, 2017).

3. Puput Nur Kholifah, 2017, dalam skripsinya di Universitas Jember yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada anak kelompok B1 melalui permainan lari estafet di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017*".

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah bagaimana penerapan pembelajaran permainan lari estafet dan meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017? Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes Praktek.

Meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B1 melalui permainan lari estafet di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017 berjalan baik karena kegiatan pembelajaran keterampilan motorik kasar anak telah berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.¹⁸

Dari kajian terdahulu di atas persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang motorik kasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada

¹⁸Puput Nur Kholifah, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada anak kelompok B1 melalui permainan lari estafet di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017", Skripsi (Jember: Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Jember, 2017).

fokus penelitiannya, pada penelitian tersebut fokus penelitiannya memfokuskan pada kegiatan Senam Laciba, sedangkan fokus penelitian pada penelitian yang peneliti lakukan adalah permainan bowling.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Jubaedah (2011)	Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XVI Sumberagung Grati Pasuruan	Membahas tentang Permainan Bowling	Penelitian terdahulu membahas permainan bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak sedangkan penelitian ini membahas Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling

				Sederhana,
2	Wahyu Pristina (2017)	Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Senam Laciba di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017	Membahas Kemampuan Motorik Kasar	Penelitian terdahulu membahas Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Senam Laciba sedangkan penelitian ini membahas Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana,
3	Puput Nur Kholifah (2017)	Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada anak	Membahas tentang Kemampuan Motorik Kasar	Penelitian terdahulu membahas Peningkatan

		kelompok B1 melalui permainan lari estafet di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017		Kemampuan Motorik Kasar pada anak kelompok B1 melalui permainan lari estafet sedangkan penelitian ini membahas Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana,
--	--	--	--	---

B. Kajian Teori

1. Motorik Kasar

a. Pengertian

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggunakan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat

melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata.

Perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot.¹⁹

Sugitha dalam soejiningsih mengemukakan Perkembangan motorik merupakan perkembangan kontrol pergerakan badan melalui koordinasi aktivitas saraf pusat, saraf tepi, dan otot. Perkembangan motorik bergerak dan mengendalikan bagian tubuh anak.²⁰

Pada perkembangan motorik, unsur yang paling utama yaitu keterampilan gerak anak. Hal ini dikarenakan anak yang memiliki perkembangan motorik yang baik akan terlihat pada saat anak melakukan berbagai gerakan.

Dalam mengembangkan kemampuan motoriknya anak juga mengembangkan kemampuan mengamati, mengingat hasil pengamatannya dan pengalamannya. Anak mengamati guru, anak lain atau dirinya saat bergerak. Ia, kemudian mengingat gerakan motorik yang telah dilakukannya atau telah dilatih oleh gurunya agar dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerak. Anak juga dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerak. Anak juga harus

¹⁹ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 1.3.

²⁰ K. Eileen allen & Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan anak*. (Jakarta: Indeks, 2010), 24.

memiliki keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum ia mampu memadukannya dengan kegiatan yang lebih kompleks.²¹

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua, yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar melibatkan otot-otot besar. Sedangkan perkembangan motorik halus koordinasi yang melibatkan otot-otot kecil.²²

Motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak tertentu dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.

Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dulu dari pada motorik halus. Hal ini dapat dilihat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggantung dan meronce.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi menggunakan otot-otot besarnya sebagai dasar gerakannya. Pada masa kanak-kanak merupakan masa

²¹ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, 1.4.

²² Soetjningsih dan Gge ranuh, *Tumbuh Kembang Anak* (Jakarta: Buku Kedokteran,2013), 26.

yang paling tepat untuk mempelajari keterampilan motorik jika dibandingkan dengan anak remaja atau dewasa. Motorik kasar pada penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti tangan, dan aktivitas otot kaki dalam menyeimbangkan tubuh serta kekuatan tangan dan kaki saat melempar dan menangkap bola. Adapun unsur yang terdapat pada kegiatan motorik sebagai berikut:²³

1) Kekuatan

Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban.

Kekuatan dapat dikembangkan melalui latihan-latihan melawan tahanan yang ditingkatkan sedikit demi sedikit.

2) Keseimbangan

Keseimbangan ada 2 macam yaitu; keseimbangan statistik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statistik yaitu keseimbangan yang mempertahankan posisi tubuh tertentu agar tidak bergoyang atau roboh sedangkan keseimbangan dinamik yaitu kemampuan mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan.

Atau dapat dikatakan bahwa keseimbangan statistik adalah keseimbangan pada saat tubuh diam, misalnya berdiri

²³ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, 7.3-7.6

menggunakan satu kaki dan keseimbangan dinamik adalah keseimbangan tubuh pada saat bergerak, misalnya pada saat berlari.

3) Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Komponen kelincahan sebagai berikut;

- a) Melakukan gerakan perubahan arah secara cepat
- b) Berlari cepat, kemudian berhenti secara mendadak
- c) Kecepatan bereaksi

4) Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih pola-pola gerak.

Koordinasi mata dan tangan yang berhubungan dengan kemampuan memilih suatu objek, mengkoordinasikannya (objek yang dilihat dengan gerakan-gerakan yang diatur). Contohnya terdapat pada permainan melempar dan menangkap bola.

b. Tujuan pengembangan motorik kasar anak usia dini

Tujuan pengembangan fisik/motorik anak usia dini adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan terkoordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga

dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.²⁴

Untuk pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan fisik motoriknya maka guru-guru TK akan membantu meningkatkan keterampilan fisik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar dan halus anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani kuat sehat dan terampil.²⁵

2. Permainan Bowling Sederhana

a. Pengertian bermain

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu kebutuhan penting yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain anak dapat meluapkan segala perasaan, pemikiran dan keinginan yang sedang dialaminya. Anggani Sudono mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau pemberian informasi, memberi kesenangan, dan mampu mengembangkan imajinasi anak.²⁶ Dalam melakukan kegiatan bermain anak tidak mendapat paksaan dari orang tua atau orang dewasa yang ada di

²⁴ Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik /motorik di Taman kanak-kanak (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.2007), 2.

²⁵ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, 2.10.

²⁶ Anggani Sudono, *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Dinas Pendidikan, 2018), 18.

sekelilingnya, melainkan dengan hati sukarela anak mau melakukan kegiatan bermain. Saat anak bermain, tidak hanya mendapatkan kepuasan dan rasa senang semata, melebihi itu semua bermain dapat mengembangkan dan melatih anak untuk belajar bersosialisasi dengan teman sebaya dan dunia luar yang anak belum banyak ketahui.

b. Tahap Perkembangan Permainan

Permainan yang dilakukan oleh anak-anak berkembang seiring dengan perkembangan anak baik dari fisik, mental maupun usia anak. Ketika anak telah mencapai usia tertentu maka permainan yang dilakukannya tentu juga telah berubah. Misalnya, pada usia 4 tahun anak senang melakukan permainan pura-pura, namun seiring dengan bertambahnya usia anak, maka saat anak berada pada usia 9 atau 10 tahun, maka anak sudah mulai meninggalkan permainan tersebut dan telah beralih pada permainan yang melibatkan suatu kelompok.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Hartati bahwa tahapan perkembangan permainan menjadi beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu permainan sensorimotorik, dimana bermain pada periode ini belum dapat dikategorikan sebagai permainan. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti pada saat kegiatan makan. Tahap kedua adalah permainan simbolik, dimana permainan simbolik

merupakan ciri pada periode praoperasional yang ditemukan pada usia empat sampai 7 tahun. Pada periode ini, permainan anak ditandai dengan bermain khayal atau berpura-pura. Misalnya sapu digunakan sebagai kuda-kudaan, sisir sebagai microphone dan lain-lain. Permainan simbolik ini berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosi yang ada pada diri anak. Tahap ketiga adalah permainan sosial yang memiliki sebuah atau beberapa aturan. Pada usia delapan sampai sebelas tahun anak lebih banyak terlibat dalam permainan dengan menggunakan aturan-aturan (games with rules). Games with rules merupakan permainan yang dikendalikan dengan sejumlah peraturan yang harus dipatuhi oleh anak-anak.

Tahap keempat adalah tahap permainan yang memiliki aturan dan olahraga (11 tahun ke atas). Pada tahap permainan ini, kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati oleh anak-anak walaupun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku, namun anak-anak senang dalam melakukannya secara berulang-ulang dan terpacu untuk menapai prestasi yang sebaik-baiknya.²⁷

Dalam hal pola permainan yang dimainkan oleh anak sejalan dengan perkembangan usia juga mengalami perkembangan. Ketika anak berada pada masa awal kanak-kanak, anak-anak lebih berminat bermain dengan menggunakan mainan-mainan yang

²⁷ Hartati, *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 31.

menarik bagi dirinya, namun seiring dengan bertambahnya usia, maka mainan yang pada awalnya mereka senangi perlahan-lahan telah mereka tinggalkan. Hartati menggambarkan dimana pola permainan pada awal masa kanak-kanak yang terdiri dari beberapa tahapan. Pertama adalah permainan dengan menggunakan mainan.

Pada awal masa kanak-kanak, anak-anak banyak melakukan permainan dengan menggunakan mainan. Minat bermain dengan mainan ini mulai agak berkurang pada akhir masa kanak-kanak. Pada akhir masa kanak-kanak, anak-anak cenderung lebih memilih bermain dengan kelompoknya dari pada menggunakan mainan.

Kedua, dramatisasi (sekitar usia tiga tahun) yaitu permainan yang dilakukan dengan meniru pengalaman-pengalaman hidup yang anak temui di lingkungan sekitarnya. Kemudian mereka berpura-pura atau mencontoh untuk menjadi tokoh yang ia inginkan, misalnya menjadi seorang guru dan murid, dokter dengan pasien, ataupun tokoh-tokoh yang mereka lihat pada tayangan televisi.

Ketiga, permainan konstruksi dimana anak-anak membentuk dengan menggunakan tanah liat, krayon, balok-balok, manik-manik, atau pasta. Kontruksi yang dibuat merupakan sebuah tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap keempat adalah permainan bersama, dalam tahun berikutnya anak-anak mulai menyukai permainan yang dimainkan

bersama dengan teman sebayanya daripada dengan orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari permainan yang melibatkan beberapa peraturan dan dapat menguji keterampilan seperti lempar tangkap bola, menendang bola, maupun keterampilan yang lainnya.

Kelima adalah membaca, anak-anak akan senang apabila dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku, misalnya dibacakan sebuah dongeng, atau cerita-cerita hewan yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Tahapan terakhir adalah film, radio, dan televisi. Pada usia selanjutnya anak-anak senang untuk melihat film-film kartun yang ada di televisi yang bertokohkan binatang, robot-robot atau superhero.²⁸

c. Manfaat Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Kebutuhan akan bermain sudah dimulai sejak bayi dan akan terus berkembang seiring bertambahnya usia dan tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain diharapkan dapat memberikan manfaat yang kompleks pada seluruh aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan kognitif sehingga kegiatan bermain hendaknya dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan tahapan perkembangan pada anak, agar dapat memberikan pembelajaran dan pengetahuan yang bermakna pada anak kelak.

²⁸ Hartati, *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 33.

Manfaat bermain bagi anak sebetulnya sangat variatif. Kamtini dan Husni merinci manfaat bermain dalam tiga ranah yakni:²⁹

1) Fisik motorik.

Anak akan terlatih motorik kasar dan halus. Dengan bergerak, anak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.

2) Sosial emosional.

Anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Ditahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Hal ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah.

3) Kognisi.

Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam, manis dan asam. Anak pun dapat belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal balik.

d. Syarat Permainan Anak Usia Dini

Dalam melakukan permainan pada anak usia dini, sebagai seorang guru selain harus memperhatikan karakteristik permainan anak usia dini juga harus memperhatikan syarat-syarat bermain

²⁹ Kamtini dan Husni, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK* (Jakarta: Depdiknas, 2015), 55.

pada anak usia dini. Syarat-syarat ini terdiri dari penggunaan waktu yang cukup bagi anak saat bermain, jenis permainan yang sesuai dengan karakteristik dan usia anak, tempat yang cukup untuk anak bergerak aktif serta aturan yang dapat dimengerti dan dapat dipatuhi oleh anak. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Hartati bahwa dalam melakukan permainan untuk anak usia dini, ada lima syarat yang harus diperhatikan, yaitu:³⁰

1) *Play Time*

Play time atau waktu bermain, artinya anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain dan waktu bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika melakukan permainan di luar ruangan sebaiknya dilakukan pada waktu pagi hari atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang tidak panas.

2) *Play Things*

Play things, artinya jenis alat permainan yang digunakan harus sesuai dengan usia anak dan taraf perkembangan anak. Alat permainan hendaknya memiliki kriteria sebagai berikut: a) aman apabila dimainkan oleh anak, b) ukuran, bentuk dan juga warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini, c) berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (kognitif, fisik motoric, bahasa, social emosional, nilai moral, dan seni),

³⁰ Hartati, *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 29-30.

d) dapat dimainkan secara bervariasi atau berbagai cara, e) merangsang partisipasi aktif anak, f) sesuai dengan kemampuan anak (tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah), g) alat yang digunakan menarik minat anak baik dari bentuk maupun warna, h) mudah didapatkan dan dekat dengan lingkungan anak, i) tahan lama (awet) atau tidak mudah rusak, j) dapat diterima oleh semua budaya.

3) *Play Fellows*

Play fellows, artinya anak harus merasa yakin bahwa ia memiliki teman bermain jika ia ingin bermain. Teman bermain dapat ditentukan sendiri oleh anak. Jika anak bermain sendiri, maka anak akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya, begitu juga sebaliknya, jika anak bermain dengan terlalu banyak teman, maka dapat mengakibatkan anak tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk menghibur dirinya sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.³¹

4) *Play Space*

Play space, artinya dalam bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup luas untuk anak sehingga anak dapat bergerak secara aktif dan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan yang akan dimainkan dan jumlah anak yang akan bermain

³¹ Hartati, *Membangun Kebugaran Jasmani*, 30.

5) *Play Rules*

Play rules, artinya anak bermain melalui beberapa tahapan, dimulai dari anak belajar bermain, kemudian mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberikan pengarahan dari guru atau orangtua sehingga anak mengetahui bahwa dalam permainan yang dimainkan ada beberapa cara atau aturan-aturan yang harus diikuti.³²

e. Permainan Bowling

Permainan bowling ialah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan atau melempar bola menggunakan tangan.³³ Bola bowling akan digelindingkan atau dilempar ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut strike. Jika pin tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa. Bilamana pada lemparan kedua tidak ada lagi pin tersisa disebut spare. Jika setelah dua kali masih ada pin yang tersisa maka disebut open frame (missed) yang kesemuanyaitu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap gamenya. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk frame selanjutnya.³⁴

³² Hartati, *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 30.

³³ [Wikipedia.org/wiki/bowling](https://id.wikipedia.org/wiki/bowling), diakses pada 9 Januari 2020 pukul 18.30 WIB

³⁴ [Wikipedia.org/wiki/bowling](https://id.wikipedia.org/wiki/bowling)

Permainan bowling juga diartikan oleh Ginanjar Asmasubrata sebagai suatu jenis olahraga atau permainan menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan. Bola bowling dilemparkan ke pin (gada) yang berderet dan berjumlah 10 buah yang telah disusun menjadi bentuk segi tiga jika di lihat dari atas.³⁵

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Jubaedah (2011) bahwa melalui permainan bowling untuk anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung sehingga anak akan lebih tertarik untuk belajar menggunakan permainan bowling tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian di atas, permainan bowling juga diharapkan dapat membantu anak dan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini terutama dalam komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. Permainan bowling di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan bowling baik itu alat dan aturan permainannya sesuaidengan tingkatan kemampuan anak usia 4-5 tahun atau kelompok A menjadi lebihsederhana dan dapat dipahami oleh anak. Bola bowling yang digunakan dalam permainan umumnya memiliki ukuran yang berat dan tidak mungkin digunakan oleh anak usia prasekolah, sehingga yang

³⁵ Ginanjar Asmasubrata, *Serba Tahu Dunia Olahraga* (Surabaya: Dafa Publishing, 2012), 106.

digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat miniatur alat permainan bowling yang terbuat dari plastik.

3. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Anak Usia 5-6

Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) dapat dilakukan di berbagai tempat, bisa di dalam kelas maupun di luar kelas asalkan tetap berpedoman dalam mengembangkan aspek perkembangan anak dan dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Banyak jenis permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak sebagai sarana untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak termasuk aspek kognitif. Salah satu jenis permainan yang dapat dilakukan pada anak-anak adalah permainan bowling. Hartati menerangkan bahwa permainan bowling merupakan sebuah permainan atau olahraga dimana pemain berusaha menumbangkan susunan pin sebagai sasaran yang telah ditata dengan cara menggelindingkan bola bowling di atas lintasan yang telah didesain khusus.

Dalam pembelajaran dan permainan bowling sederhana agar berhasil dengan baik maka ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu:

a. Perencanaan

Pembelajaran yang baik dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan. Kegiatan pembelajaran dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, keluasan muatan/materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, model pembelajaran dan cara penilaian.

Kualitas pembelajaran dapat diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran dapat mengubah perilaku anak ke arah yang sesuai dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, Guru PAUD diharapkan mampu merancang, mengembangkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan anak.³⁶

TK sebagai lembaga pendidikan memiliki peran yang sentral dalam memberikan pengalaman dan dasar-dasar dalam memberikan kebiasaan kepada anak untuk berperilaku dengan baik, memiliki sopan santun dalam pergaulan serta sekolah dapat memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar dalam beretika, serta berbagai keterampilan yang dapat meningkatkan perkembangan otot kasar dan halusny, serta pengetahuan bahasanya.

³⁶ Mareta Wahyuni, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), 1.

1) RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) merupakan acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh guru. Format RPPH tidak harus baku, tetapi memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri atas: (1) identitas program, (2) materi, (3) alat dan bahan, (4) kegiatan pembukaan, (5) kegiatan inti, (6) kegiatan penutup, dan (7) rencana penilaian.³⁷

2) RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan)

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Rencana pembelajaran harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya, dan kebutuhan individual) anak.³⁸

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. RPPM dijabarkan dari Program Semester. RPPM berisi: (1) identitas program layanan, (2) KD yang dipilih, (3) materi pembelajaran, dan (4) rencana kegiatan.³⁹

³⁷ Wahyuni, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan*, 19.

³⁸ Wahyuni, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, 2.

³⁹ Wahyuni, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, 2.

b. Pelaksanaan

Kemampuan belajar anak di lembaga pendidikan, khususnya di lembaga PAUD, perlu disiapkan dengan seksama melalui layanan pembelajaran dan penilaian yang efektif. Pembelajaran dan penilaian yang efektif adalah pembelajaran dan penilaian yang terus-menerus dilakukan secara optimal. Hal ini sesuai dengan perkembangan anak yang bersifat dinamis. Untuk selanjutnya, hasil pembelajaran dan penilaian akan menjadi rujukan bagi pengembangan perencanaan pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi suatu siklus utuh antara penilaian, perencanaan, dan pelaksanaan yang berlangsung secara berkesinambungan.⁴⁰

Untuk dapat menjaga siklus utuh di atas secara berkualitas dan terus-menerus dalam memfasilitasi anak, guru PAUD wajib memahami perkembangan anak dengan baik dan juga cara-cara menilainya. Di samping itu, untuk mendukung keseluruhan pembelajaran lebih bermakna, para guru juga perlu melibatkan orang tua/keluarga serta lingkungan secara optimal.⁴¹

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal merupakan kegiatan pendahuluan sebelum memasuki inti pembelajaran. Biasanya alokasi waktu untuk kegiatan pendahuluan ialah 15 menit. Pada kegiatan ini yang dapat dilakukan oleh guru ialah sebagai berikut:

⁴⁰ Wahyuni, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, 35.

⁴¹ Wahyuni, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, 35.

- a) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran.
- b) Mengawali dengan membaca doa pembuka pembelajaran dan salam.
- c) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait materi yang akan dipelajari.
- d) Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai.
- e) Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau tugas.
- f) Memberikan motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional, dan internasional.⁴²

Tujuan dari kegiatan membuka pelajaran adalah pertama, untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa dan memberikan acuan atau rambu-rambu tentang pembelajaran yang akan dilakukan.⁴³

⁴² Ibid, 182

⁴³ Wina Sanjaya. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2006), 41

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi, yang dilakukan secara interkatif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁴⁴

Seperti yang sudah dipaparkan diawal, dalam kegiatan inti ini terdapat proses untuk menanamkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kepada peserta didik. Proses yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan pendekatan *scientific* dan tematik-integratif.

Langkah-langkah dalam mengimplementasikan pendekatan ini sebagai berikut:

a) Mengamati

Kegiatan belajar yang dilakukan dalam proses mengamati adalah: membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat). Kompetensi yang dikembangkan adalah: melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.

⁴⁴ Permendikbud No 103 tahun 2014 *Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), 10.

b) Menanya

Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara: mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Kompetensi yang dikembangkan adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.⁴⁵

c) Mengumpulkan informasi/ Eksperimen

Mengumpulkan informasi atau eksperimen kegiatan pembelajaran antar lain: melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/ kejadian/ aktivitas, dan wawancara dengan narasumber. Kompetensi yang dikembangkan dalam proses mengumpulkan informasi/eksperimen adalah mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari,

⁴⁵ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek Dalam Kelas* (Surabaya: Kata Pena, 2017), 41.

mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.⁴⁶

d) Mengasosiasi

Kemampuan mengolah informasi melalui penalaran dan berpikir rasional merupakan kompetensi penting yang harus dilakukan siswa. Informasi yang diperoleh dari pengamatan dan percobaan yang dilakukan harus diproses untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi, dan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditentukan.⁴⁷

e) Mengkomunikasikan

Kegiatan belajar mengkomunikasikan adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Kompetensi yang dikembangkan dalam tahapan mengkomunikasikan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan

⁴⁶ Kurniasih dan Sani, *Lebih Memahami Konsep*, 50.

⁴⁷ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta:Bumi Aksara, 2017), 66.

mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.⁴⁸

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan siswa membuat rangkuman atau kesimpulan pelajaran, melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.⁴⁹

c. Evaluasi

Ditinjau dari sudut bahasa, evaluasi (penilaian) diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek.⁵⁰ Evaluasi menurut Suharsimi Arikunto merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauhmana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah dicapai.⁵¹

⁴⁸ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek Dalam Kelas* (Surabaya: Kata Pena, 2017), 53.

⁴⁹ M. Fadillah, *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*, 57.

⁵⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2002), 3.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Supervisi*(Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), 3.

Selanjutnya menurut Nur Laili, penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Keputusan yang dimaksud adalah keputusan tentang peserta didik, seperti nilai yang akan diberikan atau juga keputusan tentang kenaikan kelas dan kelulusan. Keputusan ini juga meliputi pengelolaan belajar, penempatan peserta didik sesuai dengan jenjang atau jenis program pendidikan, bimbingan dan konseling, dan menyeleksi peserta didik untuk pendidikan lebih lanjut.⁵²

Dengan demikian tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para santri ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Dengan diadakannya evaluasi / penilaian, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.⁵³

Hal ini relevan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nur Laili yang mengatakan tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas sesuatu terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. Pemberian nilai dilakukan apabila seorang evaluator memberikan pertimbangannya mengenai evaluasi tanpa

⁵² Nurlaili, *Evaluasi Pembelajaran AUD* (Sumatera: Universitas Islam Negeri Sumatera, 2018), 3

⁵³ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 9.

menghubungkannya dengan sesuatu yang bersifat dari luar. Sedangkan arti, berhubungan dengan posisi dan peranan evaluasi dalam suatu konteks tertentu.⁵⁴

Kemampuan menilai prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran perlu dimiliki oleh guru. Dengan mengetahui prestasi belajar siswa, guru akan dapat mengambil langkah-langkah instruksional yang konstruktif.⁵⁵

Adapun macam-macam evaluasi dalam pembelajaran di PAUD adalah sebagai berikut:

a) Tes

Teknik tes adalah alat untuk memperoleh informasi hasil belajar peserta didik yang memerlukan jawaban benar atau salah.

Adapun macam-macam instrumen teknik tes adalah yang dapat digunakan diantaranya adalah :⁵⁶

(1) Tes Tertulis

Tes tulis adalah tes dimana soal dan jawaban yang diberikan dalam bentuk tulisan, tetapi dalam menjawab tidak selalu merespon dalam bentuk tulisan, dapat juga berbentuk yang lain, misalnya memberi tanda, mewarnai, mengarsir, menggambar.

⁵⁴ Nurlaili, *Evaluasi Pembelajaran*, 4.

⁵⁵ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 174.

⁵⁶ *Ibid.*, 42-95.

(2) Tes Unjuk Kerja

Tes unjuk kerja adalah penilaian berdasar kan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam melakukan sesuatu.

(3) Tes lisan

Tes lisan digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi (*coomunication skill*).

b) Non tes

Teknik Non-Tes adalah alat penilaian yang dilakukan tanpa melalui tes. Teknik non-tes ini digunakan untuk menilai karaterisitik lain dari peserta didik.⁵⁷

Adapun macam-macam instrumen teknik non-tes yang dapat digunakan diantaranya adalah :⁵⁸

(1) Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan langsung dan pencatatan sistematis mengenai perilaku dan proses kerja peserta didik.

(2) Skala Sikap

Skala Sikap adalah alat pengukuran non-tes yang menggunakan sejenis angket tertutup, dimana pertanyaan atau pernyataannya mengandung sifat-sifat dari nilai yang menjadi tujuan pembelajaran .

⁵⁷ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan* (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), 61.

⁵⁸ Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran*, 107-127.

(3) Angket

Angket adalah merupakan suatu daftar pertanyaan atau persyaratan tertulis yang harus dijawab oleh peserta didik secara tertulis juga.

(4) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk instrumen jenis non-tes yang dilakukan untuk mendapatkan informasi melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung.

(5) Diagnostik

Adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial teaching, menemukan kasus-kasus dan lain-lain. Soal-soal tentunya disusun agar dapat ditentukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.⁵⁹

IAIN JEMBER

⁵⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2002), 5.

BAB III

METODE PENELITIAN

Untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas sudah tentu membutuhkan metode penelitian yang mendukung terhadap fokus penelitian ini, sehingga tujuan penelitian yang hendak dicapai bisa terwujud dengan sistematis serta bisa dipertanggung jawabkan.

Menurut Arikunto, metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.⁶⁰ Metode merupakan suatu hal yang pokok dan penting dalam melaksanakan penelitian agar hasil penelitian benar-benar valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Selain itu, dengan metode yang baik dan sesuai akan memungkinkan tercapainya tujuan penelitian.

Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud dengan metode penelitian adalah cara utama yang dipergunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran (keabsahan) suatu penelitian dengan menggunakan teknik-teknik dan alat-alat tertentu sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan dan ditetapkan sebelumnya.

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian sebagai berikut:

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, artinya penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena atau karakteristik individual, situasi atau kelompok tertentu secara akurat. Dengan kata lain,

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), 136.

tujuan penelitian deskriptif adalah mendeskripsikan seperangkat peristiwa atau kondisi populasi saat ini.⁶¹

Adapun data yang akan dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif.⁶²

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa penelitian kualitatif deskriptif berusaha untuk mendeskripsikan realitas sosial dengan jalan mendeskripsikan permasalahan atau variabel yang ada.

Setelah peneliti melakukan penelitian di lapangan dengan beberapa metode untuk memperoleh data yang masih berupa tulisan yang belum tersusun dengan baik, maka peneliti mengembangkan kembali data yang telah didapat dengan mendeskripsikan hasil penelitian tersebut dengan bentuk kalimat-kalimat yang baku yang sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

B. Lokasi Penelitian

Adapun yang akan dijadikan penelitian adalah Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember. Penentuan lokasi penelitian ini berdasarkan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

1. Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semua potensi peserta didik, salah satunya adalah kemampuan motorik kasarnya.

⁶¹ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 143.

⁶² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 7.

2. Raudlatul Athfal menyelenggarakan pendidikan dengan pola permainan yang memiliki fungsi untuk meningkatkan semua potensi peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik salah satunya adalah peningkatan kemampuan motorik kasar dalam melempar bola.

C. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang menjadi subyek penelitian, yakni data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh pengumpul data dari objek penelitiannya. Data primer dalam penelitian ini adalah sumber data yang terdapat pada objek penelitian yaitu data yang berada di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember. Dalam penentuan sumber data atau informan, akan dipilih menggunakan *purposive sampling* yaitu pengambilan subyek bukan didasarkan atas strata, *random* atau daerah, akan tetapi adanya tujuan tertentu.⁶³

Data primer yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah;

1. Kepala RA (Luluk Indriani, A.Ma)
2. Guru (Retno Dwi Pramesti, Anik Rahmawati)
3. Siswa (Chelse Dela, Nadir, Azizi)

Data sekunder adalah semua data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek yang diteliti. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data penunjang terhadap peran guru. Data sekunder tersebut antara lain dokumen-dokumen yang ada di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri

⁶³ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 140.

Gumukmas Jember, karya-karya orang lain maupun data-data lain yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan hal yang sangat substansi dalam penelitian, sedangkan maksud dari metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan dalam penelitian untuk meraih data. Dengan demikian data yang diharapkan tingkat kevalidannya dapat dipertanggungjawabkan. Adapun metode atau cara yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang paling lazim dipakai dalam penelitian kualitatif. Dengan observasi, peneliti harus banyak memainkan peran selayaknya yang dilakukan oleh subjek penelitian, pada situasi yang sama atau berbeda. Tidak jarang, peneliti kualitatif mengalami kesulitan karena subjek penelitian dapat saja merasa risih dengan hadirnya pihak kedua.⁶⁴

Menurut Margono, observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian.⁶⁵

Dalam penelitian ada berbagai observasi yaitu observasi terbuka dan observasi secara tertutup. Dalam hal ini penelitian melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia

⁶⁴ Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012), 122-123.

⁶⁵ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Surabaya : PT. Rineka Cipta, 2004), 158.

sedang melakukan penelitian. Jadi mereka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhir penelitian. Menurut Moleong adapun observasi penelitian terbuka, dengan harapan mampu membangun hubungan dengan subyek yang diteliti secara jujur, bebas, dan saling menukar informasi secara terbuka.⁶⁶

Adapun jenis observasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi sistematis dengan cara membuat kerangka atau pedoman yang berisi hal-hal yang akan diobservasi. Dengan kata lain wilayah atau ruang lingkup telah dibatasi secara tegas sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian.

Dengan metode observasi ini, peneliti ketika berada di lapangan dapat melihat langsung realita yang ada yang dilakukan oleh guru dalam melakukan peningkatan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana.

Adapun data yang diperoleh dengan metode observasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Dokumentasi permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
- b. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
- c. Struktur organisasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.

⁶⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 176.

- d. Data sarana dan prasarana Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020
 - e. Data guru dan karyawan di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
 - f. Data siswa di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
 - g. Denah Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
2. Metode Interview

Interview atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek penelitian atau responden. Dalam interview biasanya terjadi tanya jawab singkat yang dilakukan secara sistematis dan berpijak pada tujuan penelitian.

Sedangkan yang dimaksud dengan wawancara adalah percakapan (interaksi) dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu antara pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁶⁷

Ditinjau dari pelaksanaannya, maka metode interview dibedakan menjadi tiga, yaitu:

⁶⁷ Moleong, *Metodologi Penelitian*, 135.

- a. Interview bebas (*inguided interview*), yaitu dimana pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga harus mengingat akan data yang akan dikumpulkan (data yang dibutuhkan)
- b. Interview terpimpin (*guided interview*), yaitu interview yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederatan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam interview terstruktur.
- c. Interview bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara interview bebas dengan interview terpimpin.⁶⁸

Dalam hal ini yang akan dipakai interview dalam penelitian ini adalah interview bebas, karena metode tersebut dianggap sesuai untuk dilakukan dalam penelitian ini.

Metode interview ini sengaja peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang profil dari Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember, dan juga untuk memperoleh data peningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana..

Dengan metode interview ini, peneliti dalam lapangan sangat mudah mendapatkan data yang diinginkan. Karena peneliti menggunakan interview bebas, maka yang dilakukan oleh peneliti di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember yaitu berbincang-bincang santai tapi tidak jauh dari prosedur penelitian yang telah dipersiapkan untuk memperoleh data yang diinginkan.

⁶⁸ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 132.

Adapun data yang diperoleh dengan metode wawancara ini adalah sebagai berikut:

- a. Pertanyaan tentang permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
- b. Pertanyaan tentang perencanaan permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
- c. Pertanyaan tentang pelaksanaan permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
- d. Pertanyaan tentang evaluasi permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

3. Dokumentasi

Guba dan Loncoln yang dikutip oleh Moleong mengatakan bahwa yang dimaksud dengan dokumen adalah setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyajikan akunting.⁶⁹

Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan.

Adapun data yang diperoleh dengan metode dokumenter ini adalah sebagai berikut:

- a. Dokumentasi permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

⁶⁹ Moleong, *Metodologi Penelitian*, 161.

- b. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
- c. Struktur organisasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
- d. Data sarana dan prasarana Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020
- e. Data guru dan karyawan di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
- f. Data siswa di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
- g. Denah Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.

E. Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Bilen dalam Moleong adalah upaya yang dilakukan dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang di pelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁷⁰

Menurut Miles dan Huberman “analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi”.⁷¹

⁷⁰ Moleong Lexy. J, *Metode Penelitian Kualitatif...*, 248.

⁷¹ Miles & Huberman, *Analisi Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru* (Jakarta: UI Press, 2007), 16.

1. Data Condensation (kondensasi data)

Kondensasi data diartikan sebagai proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah catatan lapangan, transkrip, wawancara, dokumen, dan materi (temuan) empirik lainnya.⁷²

Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan data yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.⁷³

2. Data display (penyajian data)

Penyajian adalah alur penting yang kedua dari kegiatan analisis adalah penyajian data. Kami membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informan tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan data. Penyajian yang paling sering digunakan pada data kualitatif pada masa lalu adalah bentuk teks naratif.⁷⁴

Dengan mendisplaykan data, maka akan mempermudah memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami.⁷⁵

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Kegiatan analisis ketiga yang penting adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Singkatnya, makna-makna yang muncul dari data harus

⁷² <https://kondensasi-dalam-analisis-data-penelitian-kualitatif/2018/24>, diakses 15 April 2019, jam 21.15 WIB.

⁷³ Sugiona, *memahami penelitian Kualitatif* (bandung: Alfabeta, 2010), 247.

⁷⁴ Miles & Huberman. *Analisi Data Kualitatif...*, 17.

⁷⁵ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010), 249.

diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya yakni yang merupakan validitasnya.⁷⁶

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.⁷⁷

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini validitas data yang digunakan dengan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.

Adapun triangulasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah triangulasi sumber. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.⁷⁸

Teknik triangulasi sumber dapat dicapai dengan jalan sebagai berikut:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan orang tersebut secara pribadi.

⁷⁶ Miles & Huberman. *Analisis Dta Kualitatif...*, 18-19.

⁷⁷ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010), 252.

⁷⁸ Moleong, *Metodologi Penelitian*, 178.

3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Untuk memperoleh keabsahan data, yang dilakukan peneliti di lapangan tidak hanya mewawancari satu orang informan saja, tapi beberapa informan, sehingga dari hasil tersebut menemukan kesamaan persepsi. Dalam hal ini upaya yang dilakukan oleh guru dalam melakukan meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana, hal ini sesuai dengan hasil interview peneliti dengan guru di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember.

G. Tahap-tahap Penelitian

Untuk mengetahui proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti mulai awal hingga akhir, maka perlu untuk diuraikan tahap-tahap penelitian. Tahap-tahap penelitian yang dilalui oleh peneliti dalam proses penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pra lapangan

Dalam tahap penelitian pra lapangan terdapat enam tahapan.⁷⁹

Tahap tersebut juga dilalui oleh peneliti sendiri, adapun enam tahap tersebut adalah:

a. Menyusun rancangan penelitian

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan matrik penelitian yang selanjutnya dikonsultasikan pada dosen pembimbing dan dilanjutkan penyusunan proposal penelitian hingga seminarnya.

b. Memilih lapangan penelitian

Sebelum melakukan penelitian seorang peneliti harus terlebih dahulu memilih lapangan penelitian. Lapangan penelitian yang dipilih adalah Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember karena cukup terjangkau bagi peneliti.

c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian peneliti mengurus perizinan terlebih dahulu yakni meminta surat permohonan penelitian kepada pihak kampus. Setelah itu peneliti menyerahkan pada pihak Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember, untuk mengetahui apakah diizinkan mengadakan penelitian atau tidak.

⁷⁹ Moleong, *Metodologi Penelitian*, 127.

d. Menjajaki dan menilai lapangan

Setelah diberikan izin, peneliti mulai melakukan penjajakan dan menilai lapangan untuk lebih mengetahui latar obyek penelitian, lingkungan sosial, adat istiadat, kebiasaan, agama dan pendidikannya. Hal ini dilakukan agar memudahkan peneliti dalam menggali data.

Lapangan penelitian yang dijajaki adalah Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember dan kehidupan orang-orang yang hendak dijadikan informan.

e. Memilih dan memanfaatkan informan

Pada tahap ini peneliti mulai memilih informan untuk mendapatkan informasi yang dipilih, informan yang diambil dalam penelitian ini ialah kepala sekolah, guru, orang tua dan siswa.

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Setelah semua selesai mulai dari rancangan penelitian hingga memilih informan, maka peneliti menyiapkan perlengkapan penelitian sebelum terjun ke lapangan yakni mulai dari menyiapkan buku catatan, kertas dan sebagainya.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Pada tahap ini peneliti mulai mengadakan kunjungan langsung ke lokasi penelitian, namun di samping itu peneliti sudah mempersiapkan diri, baik fisik, mental maupun biaya.

3. Tahap analisis data

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari proses penelitian. Pada tahap ini pula peneliti mulai menyusun laporan dan mempertahankan hasil penelitian.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Dalam pembahasan tentang latar belakang obyek penelitian ini, akan dijelaskan tentang kondisi atau keadaan yang terdapat di daerah penelitian, yaitu meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Kabupaten

Jember

Nama Lembaga	:	Raudhatul Athfal Arrohmah
Kepala	:	Luluk Indriani
Nama Yayasan Penyelenggara	:	Yayasan Baitur Rohmah
Tahun Berdiri	:	2012
Nomor NSM	:	101235090338
Status dan Jenjang Akreditasi	:	Swasta
Alamat Madrasah	:	Jalan Untung Suropati No. 98 Sambileren / Purwoasri Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember
Jarak Lembaga dengan	:	Kantor Desa ½ km Kecamatan 3 km Kabupaten 19 km
Kepemilikan Tanah	:	Waqof
Luas dan Status Tanah	:	1500 m ² , Status Tanah :

Akta Waqof

Kepemilikan bangunan	: Milik Sendiri
Jumlah Ruang / Lokal	: 2 Lokal
Ukuran/Luas Ruangan Kelas	: Panjang 8 m, Lebar 7 m,
Ruang Guru / Kantor	: Ada, Panjang 7 m, Lebar 8 m
Ruang TU	: –
Ruang Aula	: Ada, Panjang 7 m, Lebar 8 m
Musholla	: Ada, Panjang 7 m, Lebar 8 m
Kamar Mandi	: Ada, Panjang 4 m, Lebar 3 m,
Gudang	: Ada, Panjang 5 m, Lebar 4
Jumlah Guru	: 3 Orang. ⁷³

2. Letak Geografis

Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember ini terletak di Purwoasri Kabupaten Jember. Adapun batasan-batasannya adalah:

- a. Sebelah utara : Perumahan penduduk
- b. Sebelah selatan : Jalan desa
- c. Sebelah timur : Perumahan penduduk
- d. Sebelah barat : Perumahan penduduk.⁷⁴

⁷³ Dokumentasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember, Sabtu 01 Februari 2020.

⁷⁴ Observasi ke Raudhatul Athfal Arrohmah, Sabtu 01 Februari 2020.

3. Visi Misi dan Tujuan

Untuk mencapai tujuan pendidikan maka dicetuskanlah visi dan misi sebagai acuan atau pondasi agar mencapai tujuan yang diinginkan. Berikut visi dan misi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember.

a. Visi :

Mewujudkan generasi yang bertakwa, berakhlak mulia, sehat jasmani, rohani, cerdas, aktif, kreatif, inovatif dan mandiri.

b. Misi Sekolah:

- 1) Menanamkan pendidikan agama sejak dini
- 2) Melatih sikap dan perilaku islami
- 3) Menciptakan kegiatan yang dapat memberi kesempatan anak didik berekspresi
- 4) Membudayakan hidup bersih dan sehat.⁷⁵

c. Tujuan Sekolah:

- 1) Keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT sebagai lembaga yang berciri khas Islam.
- 2) Memiliki semangat dalam berjuang demi Agama, Bangsa dan Negara.
- 3) Wawasan Iptek yang mendalam dan luas.
- 4) Motivasi dan komitmen yang tinggi untuk mencapai prestasi dan keunggulan serta memiliki kepribadian yang kokoh.
- 5) Kepekaan sosial dan memberikan dasar-dasar kepribadian yang islami.
- 6) Disiplin yang tinggi dan ditunjang oleh kondisi fisik yang prima.⁷⁶

⁷⁵ Dokumentasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember, Sabtu 01 Februari 2020.

4. Keadaan Guru

Keadaan guru di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten

Jember dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Keadaan Guru Tahun Pelajaran 2019/2020.⁷⁷

No	Nama	Jabatan
1	2	3
1	Luluk Indriani, A.Ma	Kepala RA
2	Retno Dwi Pramesti	Guru Kelas
3	Anik Rahmawati	Guru Kelas

5. Jumlah Siswa

Jumlah siswa di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten

Jember dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Jumlah Siswa Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri.⁷⁸

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
A	15	16	31
B	16	12	28
Jumlah	31	28	59

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Arrohmah secara lengkap, sebagai berikut.

⁷⁶ Dokumentasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember, Sabtu 01 Februari 2020.

⁷⁷ Dokumentasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember, Sabtu 01 Februari 2020.

⁷⁸ Dokumentasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember, Sabtu 15 Februari 2020.

Tabel 4.3.
Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Arrohmah⁷⁹

No	Sarana Fisik	Jumlah
1	2	3
1	Ruang Kepala dan Guru	1 buah
2	Ruang Belajar	2 kelas
3	Ruang Perpustakaan	–
4	Kamar Kecil / WC	2 buah
5	Lapangan Olahraga	1 buah
6	Bangku peserta didik	35 buah
7	Meja belajar	35 buah
8	Komputer	1 buah
9	Laptop	1 buah
10	Tape Recorder	1 buah
11	Printer	1 buah
12	Kursi guru	4 buah
13	Meja guru	2 buah
14	Papan Tulis	2 buah
15	Lemari	3 buah
16	Loker	1 buah

B. Penyajian Data dan Analisis

Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan deskriptif reflektif yang kemudian disajikan dengan memakai tiga metode yaitu metode interview, metode observasi, dan dokumenter guna untuk menggali informasi melalui informan yang dianggap berkaitan dengan permasalahan Upaya

⁷⁹ Dokumentasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember, Sabtu 01 Februari 2020.

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember.

1. Perencanaan Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

Bermain bowling sederhana adalah melakukan sesuatu untuk kesenangan dengan cabang olahraga yang berupa permainan khusus untuk merobohkan sejumlah pin yang berderet yang kemudian ditata kembali. Bowling yang digunakan dalam permainan ini adalah bola bowling yang terbuat dari plastik karena lebih aman bagi anak.

Bowling merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan di taman kanak-kanak, termasuk salah satunya di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri. Dengan media ini membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang tujuannya salah satunya adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini (PAUD / RA).

Sebagaimana yang telah diterangkan sebelumnya bahwa dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan, salah satu tujuan pendidikan maka harus dilakukan kegiatan-kegiatan substansial dengan dukungan segenap sumber yang ada agar memperoleh tingkat efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Kegiatan-kegiatan tersebut dalam pembelajaran perlu adanya perencanaan.

Perencanaan pada hakekatnya adalah aktivitas pengambilan keputusan tentang sasaran dan tujuan yang akan dicapai. Tindakan apa yang akan diambil dalam rangka mencapai tujuan atau sasaran tersebut dan siapa yang akan melaksanakannya.

Merencanakan pada dasarnya menentukan kegiatan yang hendak dilakukan pada masa yang akan datang. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengatur berbagai sumber daya agar hasil yang dicapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Perencanaan sering juga disebut jembatan yang menghubungkan kesenjangan atau jurang antara keadaan masa kini dan keadaan yang diharapkan terjadi pada masa yang akan datang.

Jika dihubungkan pada sebuah pengertian perencanaan pembelajaran, pada hakekatnya tidak lain adalah aktivitas memikirkan dan memilih rangkaian tindakan-tindakan yang tertuju pada tercapainya maksud dan tujuan pendidikan, mengenai apa yang dilakukan, bagaimana melakukannya, siapa pelaksanaannya, dan kapan suatu kegiatan itu akan dilaksanakan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan yang lebih efektif dan efisien, sehingga proses pendidikan dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan masyarakat.

Untuk lebih mengetahui dan memahami tentang perencanaan pembelajaran khususnya dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan

Bowling Sederhana Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember; mengenai perencanaan, maka dalam wawancara peneliti dengan Kepala RA mengatakan.

Mengenai perencanaan bagi saya sebagai kepala madrasah (raudlatul athfal), di dalam suatu lingkungan organisasi pendidikan yang memungkinkan terjadinya kerja sama secara efektif komprehensif, maka saya sebelumnya berusaha membatasi tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dengan mempertimbangkan tenaga kerja yang ada, agar nantinya mudah dilaksanakan, kemudian menentukan metode kerja serta kapan rencana itu akan dilaksanakan. Setelah perencanaan dalam pembelajaran sudah matang, maka guru akan dengan mudah melaksanakan pembelajaran itu, karena dalam perencanaan tercakup semua kebutuhan yang akan dipakai dalam pembelajaran, misalnya tujuan yang akan dicapai, metode apa yang akan digunakan serta materi juga sudah tercakup dalam perencanaan tersebut.⁸⁰

Demikian juga dengan apa yang diungkapkan guru kelas, Anik Rahmawati dalam wawancara mengatakan.

Kepala selalu memberikan perintah kepada guru-guru untuk membuat perencanaan terlebih dahulu dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya dalam pembuatan RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan), sehingga pada saat melaksanakan pembelajaran guru dapat dengan mudah melaksanakannya.⁸¹

Sesi wawancara dengan guru kelas, Anik Rahmawati dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

⁸⁰ Luluk Indriani, *wawancara*, Jember, Jum'at 24 Januari 2020.

⁸¹ Anik Rahmawati, *wawancara*, Jember, Kamis 30 Januari 2020.



Gambar 4.1
Wawancara dengan Guru Kelas A Anik Rahmawati

Demikian pula sebagaimana diungkapkan oleh salah satu guru, Retno Dwi Pramesti mengatakan.

Atas perintah kepala sekolah, sebelum tahun ajaran baru mulai aktif guru sudah membuat perencanaan terlebih dahulu, khususnya dalam pembuatan RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan), dan semua guru sudah siap membuatnya sebelum tahun ajaran baru dimulai, sehingga saat siswa baru masuk dan aktif guru-guru sudah siap mengajar tanpa harus disibukkan membuat RPPH.⁸²

Hasil observasi peneliti juga mendapatkan fakta bahwa RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan) sudah siap dilaksanakan pada saat tahun ajaran baru dimulai, hal ini karena guru sudah menyiapkan jauh-jauh hari sebelum tahun ajaran baru dimulai.⁸³

⁸² Retno Dwi Pramesti, *wawancara*, Jember, Senin 10 Februari 2020.

⁸³ Observasi di Raudhatul Athfal Arrohmah Condro Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember, Rabu 19 Februari 2020.

Sesi wawancara dengan guru kelas, Retno Dwi Pramesti dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.2
Wawancara dengan Guru Kelas B Retno Dwi Pramesti

Dengan demikian dapat dipahami bahwa proses pembelajaran melalui permainan bowling sederhana pada Kelompok B untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah selalu melakukan perencanaan terlebih dahulu, yaitu dengan pembuatan RPPH dan RPPM.

2. Pelaksanaan Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

Beragam-macam permainan untuk meningkatkan motorik kasar siswa diberikan dalam beberapa permainan atau olahraga, dalam tiap

kompetensi dasar yang akan dicapai diselesaikan dalam satu pertemuan, yaitu 2 jam pelajaran, atau 2 x 45 menit.

Sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru kelas menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian), media yang digunakan, bahan-bahan dalam pembelajaran, dalam hal ini adalah permainan bowling sederhana dan alat-alat pembelajaran yang mendukung.

Sebelum pelaksanaan permainan bowling sederhana dilakukan guru terlebih dahulu menganalisis kondisi pembelajaran pada aspek motorik kasar yaitu kemampuan melempar bola secara terarah, dengan melakukan observasi untuk mengetahui sejauh mana permasalahan yang timbul pada kemampuan melempar bola secara terarah anak Kelompok B.

Pelaksanaan observasi sangat penting dilakukan agar pemberian tindakan perbaikan dapat memberikan hasil yang tepat dan dapat bermanfaat bagi guru maupun anak.

Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Anik Rahmawati terkait dengan pelaksanaan pembelajaran mengatakan

Untuk memulai pembelajaran dengan permainan bowling sederhana pada Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar siswa, pertama-tama disiapkan alat dan bahan sangat terkait dengan kegiatan yang akan dikelola guru, dalam hal ini adalah peralatan bowling. Selanjutnya alat dan bahan tersebut ditata untuk menarik minat belajar anak lalu pembelajaran dimulai dengan guru memberikan pengantar atau cerita sesuai dengan tema yang telah direncanakan serta guru

memberikan cara-cara melakukan belajar dengan permainan bowling sederhana.⁸⁴

Demikian pula dengan hasil observasi peneliti pada saat pembelajaran dengan permainan bowling sederhana, di mana peneliti melihat guru membawa seperangkat media bowling dalam pembelajaran serta bahan-bahan lain, guru juga dibantu oleh teman mengajar untuk menenangkan dan mengkondisikan siswa termasuk menyuruh siswa untuk berbaris secara tertib dan teratur.⁸⁵

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini terdapat kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan apersepsi atau menggali pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan dibahas
- b. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Guru bersama-sama siswa melaksanakan pembelajaran permainan bowling sederhana.

Sebagaimana disampaikan oleh salah satu guru, Retno Dwi Pramesti mengatakan.

Dalam setiap pembelajaran, setelah siswa berdoa bersama, dan guru menyiapkan bahan-bahan atau media pembelajaran selanjutnya guru memberikan pengantar tentang pelajaran yang akan dilaksanakan dan tujuan yang akan dicapai. Setelah itu guru dan siswa bersama-sama menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran serta melaksanakan pembelajaran dengan

⁸⁴ Anik Rahmawati, *wawancara*, Jember, Selasa 03 Februari 2020.

⁸⁵ Observasi di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kecamatan Gumukmas, Rabu 19 Februari 2020.

diberikan contoh terlebih dahulu oleh guru, salah satunya adalah permainan bowling sederhana.⁸⁶

Hal tersebut disampaikan pula oleh Anik Rahmawati ketika peneliti bertanya tentang pelaksanaan pembelajaran permainan bowling sederhana.

Setelah siswa dibariskan selanjutnya guru memberikan instruksi kepada siswa, sekaligus memberikan cara kepada siswa bagaimana melakukan permainan yang akan dilaksanakan. Setelah siswa semua mengerti, guru melakukan demonstrasi cara melaksanakan pembelajaran tersebut, setelah itu guru juga menyuruh beberapa siswa untuk mendemonstrasikan. Baru setelah dirasa cukup, maka pembelajaran dimulai dengan cara guru menyuruh siswa satu persatu. Adapun cara pembelajaran dengan permainan bowling sederhana tersebut yaitu siswa disuruh berbaris lalu mencoba merobohkan pin yang sudah disusun oleh guru, setiap siswa diberi kesempatan untuk mencoba satu persatu dan guru mencatat berapa jumlah pin yang dijatuhkan oleh siswa serta ketepatan siswa dalam melempar bola bowling tersebut.⁸⁷

Luluk Indriani ketika diwawancarai peneliti juga mengemukakan pendapatnya mengenai pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran ini dilakukan di depan kelas, di mana siswa dibariskan secara rapi dan media bowling sudah disiapkan. Setelah siswa berbaris rapi selanjutnya guru memberikan instruksi kepada siswa, sekaligus memberikan cara kepada siswa bagaimana melakukan permainan yang akan dilaksanakan. Setelah siswa semua mengerti, guru memberikan demonstrasi bagaimana cara melaksanakan pembelajaran tersebut, setelah itu guru juga menyuruh beberapa siswa untuk mendemonstrasikan. Baru setelah dirasa cukup, maka pembelajaran dimulai dengan cara guru menyuruh siswa satu persatu. Adapun cara pembelajaran dengan permainan bowling sederhana tersebut yaitu siswa disuruh berbaris, selanjutnya bola bowling akan digelindingkan atau dilempar ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut strike. Jika pin tidak dijatuhkan sekaligus maka

⁸⁶ Retno Dwi Pramesti, *wawancara*, Jember, Senin 10 Februari 2020.

⁸⁷ Anik Rahmawati, *Wawancara*, Jember, Selasa 03 Februari 2020.

diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa. Bilamana pada lemparan kedua tidak ada lagi pin tersisa disebut spare. Jika setelah dua kali masih ada pin yang tersisa maka disebut open frame (missed) yang kesemuanya itu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap gamenya. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk frame selanjutnya.⁸⁸

Demikian pula dengan hasil observasi peneliti pada saat pembelajaran dengan permainan bowling sederhana, di mana peneliti melihat guru membawa alat permainan bowling dalam pembelajaran, dan guru menyuruh siswa berbaris dengan rapi, selanjutnya guru mempraktikkan siswa untuk melakukan permainan bowling, yaitu bola bowling digelindingkan atau dilempar ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut strike. Jika pin tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa. Bilamana pada lemparan kedua tidak ada lagi pin tersisa disebut spare. Jika setelah dua kali masih ada pin yang tersisa maka disebut open frame (missed) yang kesemuanya itu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap gamenya. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk frame selanjutnya. Demikian selanjutnya, sampai ditemukan pemenangnya.⁸⁹

Sebagai akhir dari pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan penutup. Sebagaimana dikatakan oleh Anik Rahmawati terkait dengan kegiatan penutup adalah sebagai berikut.

⁸⁸ Luluk Indriani, *Wawancara*, Jember, Jum'at 24 Januari 2020.

⁸⁹ Observasi di Raudhatul Athfal Arrohmah Condro Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember, Rabu 19 Februari 2020.

Sebelum menutup pelajaran guru menanyakan perasaan anak selama hari ini selama mengikuti pelajaran, guru melakukan diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai. Jika guru merasa dalam pembelajaran tersebut kurang maksimal, guru memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah dengan bantuan dari orang tua. Sebelum diberikan salam penutup guru dapat bercerita pendek yang berisi pesan-pesan misalnya atlit-atlit yang berprestasi karena rajin berolahraga serta guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari dan pelajaran ditutup dengan berdoa setelah belajar.⁹⁰

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru membagi beberapa tahap pembelajaran tersebut menjadi kegiatan awal dalam pembelajaran, kegiatan inti yaitu proses pembelajaran untuk melaksanakan materi sampai dengan kegiatan penutup.

3. Evaluasi Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

Pelaksanaan evaluasi merupakan proses penilaian seorang guru terhadap proses pembelajaran. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Di samping itu, juga bertujuan untuk mengetahui hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Upaya penilaian terhadap proses pembelajaran biasanya dilakukan sebagai bagian yang integral dari pembelajaran, yang mana

⁹⁰ Anik Rahmawati, *wawancara*, Jember, Selasa 03 Februari 2020..

obyek dan sarannya adalah komponen-komponen beserta semua dimensi dalam pembelajaran itu sendiri. Sedangkan penilaian terhadap hasil pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mengerti dan memahami materi-materi yang telah disampaikan. Adapun obyek dan sarannya adalah seluruh kemampuan siswa baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotoriknya.

Mengenai evaluasi Anik Rahmawati mengatakan pendapatnya kepada peneliti.

Evaluasi atau penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Keputusan yang dimaksud adalah keputusan tentang peserta didik, seperti nilai yang akan diberikan atau juga keputusan tentang kenaikan kelas dan kelulusan.⁹¹

Demikian juga sebagaimana diungkapkan oleh Luluk Indriani mengenai evaluasi.

Dalam pembelajaran, evaluasi sangat penting untuk dilakukan. Evaluasi adalah untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Dengan diadakannya evaluasi / penilaian, maka guru dapat mengetahui apakah siswa telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru atau belum.⁹²

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran di Raudhatul Athfal

Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember sudah dilaksanakan sesuai dengan standart evaluasi yang tercantum pada rencana program pembelajaran.

⁹¹ Anik Rahmawati, *wawancara*, Jember, Selasa 03 Februari 2020.

⁹² Luluk Indriani, *wawancara*, Jember, Jum'at 24 Januari 2020.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Retno Dwi Pramesti, beliau mengemukakan.

Evaluasi pembelajaran di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember selalu dilakukan oleh semua guru. Guru melakukan evaluasi tidak hanya sekali saja dalam satu semester. Akan tetapi semua guru melakukan evaluasi pada setiap minggu, setiap akhir penyampaian materi ataupun pada waktu ujian tengah semester atau akhir semester. Selain itu, evaluasi juga dilaksanakan terhadap seluruh aspek kemampuan siswa, baik terkait dengan aspek kognitif, afektif, maupun pada aspek psikomotoriknya.⁹³

Demikian pula ini sebagaimana dikatakan salah satu guru di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember Luluk Indriani.

Pembelajaran melalui permainan bowling sederhana Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember merupakan salah satu pelajaran yang sangat disenangi oleh siswa. pembelajaran akan berjalan dengan lancar jika diawali oleh perencanaan yaitu salah satunya adalah guru membuat PPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan). Pada waktu pelaksanaan pembelajaran, guru mengkondisikan kelas sehingga kelas menjadi kondusif dan siswa siap menerima pelajaran. Yang tidak kalah pentingnya adalah pada saat terakhir, guru selalu melakukan evaluasi, agar dapat diketahui pemahaman siswa secara individu, karena dikhawatirkan masih ada siswa yang belum mengerti secara baik tentang pembelajaran yang sedang dilakukan.⁹⁴

Mengenai instrumen test yang digunakan di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember, sebagaimana dikatakan Retno Dwi Pramesti adalah sebagai berikut.

Yang digunakan di sekolah ini ada dua yaitu test dan non tes. Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai

⁹³ Retno Dwi Pramesti, *wawancara*, Jember, Senin 10 Februari 2020.

⁹⁴ Luluk Indriani, *wawancara*, Jember, Jum'at 24 Januari 2020.

materi pelajaran tertentu, digunakan tes lisan tentang materi pelajaran tersebut. Untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut. Sedangkan Instrumen non tes banyak jenisnya, akan tetapi yang sering digunakan di pendidikan anak usia dini antara lain; pemberian tugas, percakapan, observasi, portofolio dan penilaian diri sendiri. Untuk evaluasi permainan bowling sederhana ini tes yang dilakukan adalah unjuk kerja, yaitu siswa diperintahkan mencoba permainan bowling dengan benar.⁹⁵

Adapun evaluasi yang dilaksanakan di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember sebagaimana yang dijelaskan oleh Luluk Indriani adalah sebagai berikut.

Evaluasi yang ada di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember adalah dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan, dijadikan dengan cara menyenangkan agar anak tidak mengalami stress dalam belajar. Pelaksanaan test sama dengan seperti pembelajaran biasa, cuma bedanya guru sambil melakukan penilaian terhadap peserta didik. Test juga merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan. Tes juga dapat diartikan sebagai sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes. Respons peserta tes terhadap sejumlah pertanyaan maupun pernyataan menggambarkan kemampuan dalam bidang tertentu.⁹⁶

Hasil observasi di kelas Kelompok B peneliti sedang mengamati bahwa di kelas ini sedang ada evaluasi dalam pembelajaran melalui permainan bowling sederhana. Suasana siswa sangat antusias dan semua siswa ini sedang belajar dengan sungguh-sungguh untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk memastikan bahwa kelas ini sedang mengadakan evaluasi/ penilaian, maka peneliti menanyakan langsung

⁹⁵ Retno Dwi Pramesti, *wawancara*, Jember, Senin 10 Februari 2020.

⁹⁶ Luluk Indriani, *wawancara*, Jember, Jum'at 24 Januari 2020.

kepada guru dan beliau membetulkan pertanyaan peneliti dan mengatakan bahwa sedang berlangsung evaluasi yaitu evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa pada suatu pokok bahasan tertentu dan bentuk evaluasi ini adalah siswa disuruh mengerjakan tugas yaitu mencoba untuk melakukan permainan bowling sederhana.⁹⁷

Berdasarkan beberapa hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat dipahami bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember, teknik yang digunakan adalah non tes. Teknik non tes dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap kecakapan, keterampilan, sikap serta kemampuan siswa dalam melakukan sesuatu yang kaitannya dengan materi pelajaran yang sudah dilakukan, termasuk dalam permainan bowling sederhana ini teknik non tes digunakan yaitu siswa disuruh melakukan permainan bowling sederhana sebagaimana petunjuk dan arahan guru.

Berdasarkan beberapa temuan penelitian dan pembahasan di atas, secara ringkas temuan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4
Temuan Penelitian

No	Fokus	Temuan Penelitian
1	Perencanaan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola	Perencanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan

⁹⁷ Observasi di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kecamatan Gumukmas, Rabu 19 Februari 2020.

	<p>secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember</p>	<p>motorik kasar siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 dilakukan dengan cara guru membuat RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan) dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dan tujuan pembelajaran dapat dicapai</p>
2	<p>Pelaksanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember</p>	<p>Pelaksanaan pembelajaran guru membagi beberapa tahap pembelajaran tersebut menjadi kegiatan awal dalam pembelajaran, kegiatan inti yaitu proses pembelajaran untuk melaksanakan materi sampai dengan kegiatan penutup</p>
3	<p>Evaluasi upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah</p>	<p>Evaluasi pembelajaran secara umum di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember, teknik yang</p>

<p>melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember</p>	<p>digunakan adalah teknik non tes. Teknik non tes dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap kecakapan, keterampilan, sikap serta kemampuan siswa dalam melakukan sesuatu yang kaitannya dengan materi pelajaran yang sudah dilakukan, termasuk dalam permainan bowling sederhana teknik non tes digunakan yaitu siswa disuruh melakukan permainan bowling sebagaimana petunjuk dan arahan guru</p>
---	--

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan data yang telah disajikan dan fakta yang terjadi di lapangan dan telah dianalisis secara kualitatif, maka pada bagian ini temuan-temuan di lapangan tersebut dilakukan pembahasan dengan membandingkan antara teori dan kenyataan yang ditemukan di lapangan.

Pembahasan temuan ini mengacu pada Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember. Adapun pembahasan temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

Sebagaimana dikatakan dalam kajian teori pada bab II bahwa dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat dua dimensi kurikulum. Dimensi pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup pengembangan pada aspek struktur kurikulum, proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik, dan penilaian yang bersifat autentik. Kurikulum 2013 mengusung pengembangan pembelajaran konstruktivisme yang lebih bersifat fleksibel dalam pelaksanaan sehingga memberi ruang pada anak untuk mengembangkan potensi dan bakatnya. Model pendekatan kurikulum tersebut berlaku dan ditetapkan di seluruh tingkat serta jenjang pendidikan sejak Pendidikan Anak Usia Dini hingga Pendidikan Menengah. Kejegan model pendekatan di semua jenjang ditujukan untuk membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta

didik yang lebih konsisten sejak awal sehingga diharapkan peserta didik mampu berkembang menjadi sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sikap beragama, kreatif, inovatif, dan berdaya saing dalam lingkup yang lebih luas.

Berdasarkan temuan penelitian dalam hasil wawancara dan observasi pembelajaran di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember telah melaksanakan perencanaan terlebih dahulu yaitu dengan pembuatan RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan) dalam pembelajaran.

Temuan penelitian di atas relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Mareta Wahyuni yang mengatakan bahwa pembelajaran yang baik dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan. Kegiatan pembelajaran dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, keluasan muatan/materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, model pembelajaran dan cara penilaian. Kualitas pembelajaran dapat diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran dapat mengubah perilaku anak ke arah yang sesuai dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, Guru PAUD diharapkan mampu merancang, mengembangkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan anak.⁹⁸

⁹⁸ Mareta Wahyuni, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), 1.

Hasil temuan ini juga relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Jubaedah dengan judul “*Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XVI Sumberagung Grati Pasuruan*” yang mendapatkan hasil penelitian bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak-anak di *Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XVI Sumberagung Grati Pasuruan* melalui permainan bowling. Selain meningkatkan kemampuan motorik kasar, permainan bowling juga meningkatkan kemampuan berhitung.⁹⁹

Dari pembahasan di atas, selanjutnya dapat dikemukakan bahwa perencanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan motorik kasar siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember dilakukan dengan cara guru membuat RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan) dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

⁹⁹ Jubaedah, “Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XVI Sumberagung Grati Pasuruan”. (Skripsi, IKIP PGRI, Pasuruan, 2011), vii..

2. Pelaksanaan Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

Kemampuan belajar anak di lembaga pendidikan, khususnya di lembaga PAUD, perlu disiapkan dengan seksama melalui layanan pembelajaran dan penilaian yang efektif. Pembelajaran dan penilaian yang efektif adalah pembelajaran dan penilaian yang terus-menerus dilakukan secara optimal. Hal ini sesuai dengan perkembangan anak yang bersifat dinamis. Untuk selanjutnya, hasil pembelajaran dan penilaian akan menjadi rujukan bagi pengembangan perencanaan pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi suatu siklus utuh antara penilaian, perencanaan, dan pelaksanaan yang berlangsung secara berkesinambungan.¹⁰⁰

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan wawancara dan observasi pada saat pembelajaran dengan permainan bowling sederhana, di mana peneliti melihat guru membawa alat permainan bowling dalam pembelajaran serta bahan-bahan lain, guru juga dibantu oleh teman mengajar untuk menenangkan dan mengkondisikan siswa. Pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan awal sekitar 15 menit, kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup. Di mana

¹⁰⁰ Wahyuni, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, 35.

guru bersama-sama dengan siswa membuat rangkuman atau kesimpulan pelajaran, melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Temuan ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Wahyuni yaitu untuk dapat menjaga siklus pembelajaran secara utuh, guru wajib memahami perkembangan anak dengan baik dan juga cara-cara menilainya. Di samping itu, untuk mendukung keseluruhan pembelajaran lebih bermakna, para guru juga perlu melibatkan orang tua/keluarga serta lingkungan secara optimal dalam pembelajaran yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu kegiatan awal merupakan kegiatan pendahuluan sebelum memasuki inti pembelajaran, kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi, dan kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan siswa membuat rangkuman atau kesimpulan pelajaran.¹⁰¹

Hasil temuan ini juga relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Norma Wahyu Pristina yang mengatakan bahwa Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Senam Laciba di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember

¹⁰¹ Wahyuni, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, 35.

Tahun Ajaran 2016/2017 berjalan baik karena kegiatan pembelajaran keterampilan motorik kasar anak telah berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.¹⁰²

Dari pembahasan temuan di atas, selanjutnya dapat dikemukakan bahwa pelaksanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan motorik kasar siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember dibagi dalam beberapa tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

3. Evaluasi Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

Untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran maka di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember mengadakan evaluasi. Sebagaimana hasil temuan penelitian bahwa evaluasi di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember menggunakan instrumen non tes. Instrumen non tes banyak jenisnya, akan tetapi yang sering digunakan di pendidikan anak usia dini antara lain; pemberian tugas, observasi, dan unjuk kerja.

¹⁰² Norma Wahyu Pristina, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Senam Laciba di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten jember Tahun Ajaran 2016/2017", Skripsi (Jember: Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Jember, 2017)..

Dari hasil evaluasi ini dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan motorik kasar siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember telah berjalan dengan lancar, walaupun ada beberapa kendala misalnya kurangnya alokasi waktu dalam penyampaian materi, ada siswa yang masih bingung dalam pembelajaran, khususnya dalam mencerna bahasa yang digunakan oleh guru. Hal ini merupakan sesuatu yang wajar dan untuk mengantisipasi kekurangan waktu tersebut guru dapat mengganti dengan waktu-waktu lain atau memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari di rumah dengan bantuan dari orang tua masing-masing.

Temuan penelitian di atas relevan dengan teori yang dikemukakan Nur Laili yaitu Penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Keputusan yang dimaksud adalah keputusan tentang peserta didik, seperti nilai yang akan diberikan atau juga keputusan tentang kenaikan kelas dan kelulusan. Keputusan ini juga meliputi pengelolaan belajar, penempatan peserta didik sesuai dengan jenjang atau jenis program pendidikan,

bimbingan dan konseling, dan menyeleksi peserta didik untuk pendidikan lebih lanjut.¹⁰³

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa hasil temuan penelitian tentang evaluasi pembelajaran di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember menggunakan teknik non tes. Teknik non tes dilakukan dengan observasi, skala sikap, dan wawancara langsung dengan siswa serta unjuk kerja. Untuk pelaksanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan motorik kasar siswa evaluasi dilakukan dengan unjuk kerja yaitu siswa diminta oleh guru untuk melakukan permainan sebagaimana petunjuk dari guru. Misalnya: (1) setelah guru menyiapkan bahan untuk bermain bowling, (2) guru dan siswa menata pin, (3) guru memberikan pengantar dan contoh, (4) siswa melakukan permainan bowling seperti dicontohkan guru, (5) guru melakukan penilaian.

¹⁰³ Nurlaili, *Evaluasi Pembelajaran AUD* (Sumatera: Universitas Islam Negeri Sumatera, 2018), 3

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan atas kajian tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perencanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan motorik kasar siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember dilakukan dengan cara guru membuat RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan) dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.
2. Pelaksanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan motorik kasar siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember dibagi dalam beberapa tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup
3. Evaluasi pembelajaran di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Kabupaten Jember menggunakan teknik nontes. Teknik nontes

dilakukan dengan observasi, skala sikap, dan wawancara langsung dengan siswa serta unjuk kerja. Untuk pelaksanaan penerapan metode bermain dengan permainan bowling sederhana dalam meningkatkan meningkatkan motorik kasar siswa evaluasi dilakukan dengan unjuk kerja yaitu siswa diminta oleh guru untuk melakukan permainan sebagaimana petunjuk dari guru.

B. Saran

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember, ada beberapa hal yang mendorong peneliti untuk memberikan saran yang dapat dijadikan masukan, diantaranya:

1. Bagi Kepala dan guru di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember, disarankan untuk lebih kreatif menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih bervariasi serta ditunjang dengan media pembelajaran yang memadai, agar kegiatan belajar mengajar dapat lebih memaksimalkan semua potensi anak didik.
2. Bagi wali anak didik, seyogyanya untuk lebih meningkatkan peranannya dalam bekerjasama dengan lembaga Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember guna meningkatkan semua potensi anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Al-Husain Muslim ibn Al-Hajjaj Al-Qusairi An-Naisaburi. 1995. *Sahih Muslim*. Beirut: Muassasah ar-Risalah.
- Arikunto, Suharsimi. 2004. *Dasar-dasar Supervisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hartati. 2005. *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Isjoni. 2017. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Alfabeta
- Jubaedah, “Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XVI Sumberagung Grati Pasuruan”, (Skripsi, IKIP PGRI, Pasuruan, 2011).
- Kamtini & Husni. 2015. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Kholifah, Puput Nur. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada anak kelompok B1 melalui permainan lari estafet di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017”, Skripsi (Jember: Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Jember, 2017).
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2017. *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek Dalam Kelas*. Surabaya: Kata Pena.
- Lampiran I Permendikbud No 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy.J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan*0 Malang: UIN-Maliki Press.

- Nikmah. 2015. “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Bermain Bola” dalam Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Semarang. Semarang: IKIP Veteran Semarang.
- Nurlaili. 2018. *Evaluasi Pembelajaran AUD*. Sumatera: Universitas Islam Negeri Sumatera.
- Permendikbud No 103 tahun 2014 *Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).
- Pristina, Norma Wahyu. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Senam Laciba di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017”, Skripsi (Jember: Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Jember, 2017).
- Pristina, Norma Wahyu. 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Senam Laciba di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017*. Jember. Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Jember.
- Ridwan Abdullah Sani. 2017. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sardiman. 2006. *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sekretariat Negara RI. 2003. *UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokus Media.
- Soetjiningsih & Gge Ranuh. 2013. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran.
- Sudjana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudono, Anggani. 2018. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Penyusun IAIN Jember. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jember: IAIN

Tim Penyusun. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik /Motorik di Taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Wahyuni, Mareta. 2015. *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Wikipedia.org/wiki/bowling



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RIRIN SUWARNI

NIM : T20165051

Fakultas / Prodi : Tarbiyah / PIAUD

Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

“Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember”

ini adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dan saya bertanggung jawab penuh atas apa yang telah saya nyatakan.

Jember, 25 Februari 2020

Saya yang menyatakan



RIRIN SUWARNI

NIM. T20165051

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana	a. Motorik Kasar b. Permainan bowling	1) Jalan 2) Lari 3) Lompat 1) Pengertian 2) Fungsi Bermain	1. Informan a. Kepala Raudlatul Athfal b. Guru c. Orang tua 2. Dokumentasi	1. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif 2. Metode pengumpulan data a. Observasi b. Interview c. Dokumentasi 3. Teknik Analisis Data menggunakan Deskriptif Kualitatif 4. Keabsahan data a. Triangulasi sumber b. Triangulasi teknik	1. Bagaimana perencanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember? 2. Bagaimana pelaksanaan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember? 3. Bagaimana evaluasi upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember?

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

1. Dokumentasi permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
2. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
3. Struktur organisasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
4. Data sarana dan prasarana Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020
5. Data guru dan karyawan di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
6. Data siswa di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
7. Denah Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.

Pedoman Wawancara

1. Pertanyaan tentang permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
2. Pertanyaan tentang perencanaan permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
3. Pertanyaan tentang pelaksanaan permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
4. Pertanyaan tentang evaluasi permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

B. Pedoman Dokumentasi

1. Dokumentasi permainan bowling sederhana di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember
2. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
3. Struktur organisasi Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.

4. Data sarana dan prasarana Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020
5. Data guru dan karyawan di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
6. Data siswa di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.
7. Denah Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember tahun pelajaran 2019/2020.





YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM "RA AR-ROHMAH"

AKTE NOTARIS : ACHMAD MUTHAR, SH. NO 15/26 DESEMBER 2012
Alamat : Jln. Untung Suropati No. 98 Purwoasri – Gumukmas – Jember

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Luluk Indriani, S. Pd.
Alamat : Dusun Sambileren, Desa Purwoasri RT 02 RW 14 Kecamatan
Gumukmas Kabupaten Jember
Jabatan : Kepala Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Purwoasri

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa,

Nama : Ririn Suwarni
Jenis Kelamin : Perempuan
NIM : T20165051
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Dusun Rejosari Desa Tembokrejo Kecamatan Gumukmas Kabupaten
Jember.

Waktu Penelitian : 25 Februari 2020 – 15 April 2020

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun Skripsi Sarjana Strata 1 (S1) di Raudhatul Athfal Ar-Rohmah Purwoasri Kecamatan Gumukmas Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan judul : “ Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melempar bola secara terarah melalui permainan bowling sederhana pada kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember”.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Bola Secara Terarah Melalui Permainan Bowling Sederhana Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

Lokasi Penelitian : Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Jember

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	Sabtu, 18-01-2020	Observasi di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri	
	Senin, 20-01-2020	Menyerahkan surat penelitian	
2.	Jum'at, 24-01-2020	Interview dengan kepala Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Kabupaten Jember	
3.	Senin, 27-01-2020	Interview dengan guru, Ibu Retno Dwi Pramesti	
4.	Kamis, 30-01-2020	Observasi dan wawancara dengan guru Anik Rahmawati	
5.	Sabtu 01-02-2020	Observasi, mencatat dan meminta dokumen-dokumen	
6.	Selasa, 03-02-2020	Wawancara dengan guru Anik Rahmawati	
7.	Senin, 10-02-2020	Wawancara dengan guru Retno Dwi Pramesti	
8.	Kamis,	Wawancara dengan siswa, Aura dan	

	13-02-2020	Putra	<i>Raudhatul Athfal</i>
9.	Sabtu 15-02-2020	Melengkapi data-data dan dokumentasi	<i>Shm Jember</i>
10	Rabu, 19-02-2020	Observasi kegiatan pembelajaran di di Raudhatul Athfal Arrohmah Purwoasri Gumukmas Kabupaten Jember	<i>Shm Jember</i>
11	Sabtu, 22-02-2020	Permohonan surat selesai penelitian sebagai akhir mengadakan penelitian	<i>Shm Jember</i>

Jember, 22 Februari 2020
Mengetahui
Kepala



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013
RA ARROHMAH PURWOASRI GUMUKMAS TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 16 / 2
Hari, tanggal	: Selasa,
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Lingkunganku / Sekolahku / di Sekolah
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.1 – 2.3 – 2.6 – 2.9 – 3.1 – 4.1 – 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan	: - Kebersihan lingkungan sekolah - Berkreasi dengan berbagai media - Memakai seragam sekolah - Tolong menolong dengan teman - Menyanyi lagu taman yang paling indah - Gerakan bermain bowling - Bermain bowling
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Gambar buku, krayon, bola, pin bowling

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang seragam sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan sekolah
4. Berdiskusi tentang saling tolong menolong dengan teman
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain bowling

B. KEGIATAN INTI

1. Mewarnai gambar baju seragam
2. Menghitung pin bowling
3. Menghubungkan gambar bowling dengan angka
4. Menebali kata di bawah gambar pin bowling

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
6. Guru menyiapkan alat permainan bowling
7. Guru memanggil anak satu per satu untuk praktek bermain bowling
8. Sebelum bermain anak-anak melakukan pemanasan terlebih dahulu.

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mampu bekerja sama dan tolong menolong dengan teman
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat melatih keseimbangan pada saat bermain egrang
 - b. menyebutkan seragam yang dipakai untuk sekolah
 - c. Dapat menjaga kebersihan sekolah
 - d. Dapat mewarnai pin bowling dengan rapi
 - e. Dapat menebali kata di bawah gambar
 - f. Dapat menghubungkan gambar dengan angka
 - g. Dapat menghitung benda dengan benar



Guru Kelompok B



RETNO DWIPRAMESTI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013
RA ARROHMAH PURWOASRI GUMUKMAS TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 16 / 1
Hari, tanggal : Senin,
Kelompok usia : 5-6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Lingkunganku / Sekolahku / Berangkat ke Sekolah
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 2.6 – 3.1 – 4.1 – 3.5 – 4.5
Materi Kegiatan : - Menjaga dan melestarikan lingkungan sekolah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Berangkat sekolah tepat waktu
- Menyanyi lagu taman yang paling indah
- Mengenalkan peralatan bermain bowling
Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan antri dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan : Buku gambar, pensil, krayon, bola dan pin bowling

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga dan melestarikan lingkungan sekolah
4. Berdiskusi tentang berangkat sekolah tepat waktu
5. Mengenalkan peralatan bowling
6. Guru menyiapkan alat permainan bowling
7. Guru mengukur jarak lemparan anak dari pin
8. Guru memberi contoh bagaimana cara melempar

B. KEGIATAN INTI

1. Menyanyi lagu taman yang paling indah
2. Mencari jejak menuju sekolah
3. Menggambar pin bowling
4. Menirukan huruf "bowling"

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain bowling
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, bagian apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Memahami akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sekolah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bermain
 - c. Melatih kesabaran
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna sekolah
 - b. Dapat menyanyi lagu taman yang paling indah
 - c. Dapat menirukan huruf "bowling"
 - d. Dapat menggambar pin bowling
 - e. Dapat mencari jalan menuju sekolah

Mengetahui,
Kepala RA Arrohmah



Guru Kelompok B


RETNO DWI PRAMESTI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013
RA ARROHMAH PURWOASRI GUMUKMAS TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 16 / 3
Hari, tanggal : Rabu,

Kelompok usia : 5-6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Lingkunganku / Sekolahku / Lari karung di Sekolah
Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.11 – 3.9 – 4.9 – 3.12 – 4.12

Materi Kegiatan : - Kelestarian permainan tradisional
- Berkreasi dengan media pin bowling
- Penataan lingkungan kelas
- Tidak mengganggu teman
- Lomba melempar pin bowling

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan antri masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : bola, pin bowling

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alat untuk lomba bowling
3. Berdiskusi tentang menjaga kelestarian permainan tradisional bowling
4. Berdiskusi tentang tidak mengganggu teman
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan lomba bowling

B. KEGIATAN INTI

1. Kegiatan Lomba bowling

C. RECALLING

1. Merapikan alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan lomba
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil lomba
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan lomba yang telah dilakukan
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Tidak mengganggu teman
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat berlomba
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan alat untuk lomba bowling
 - b. Dapat menjaga kelestarian permainan tradisional
 - c. Dapat menerima dengan lapang dada bila kalah

Mengetahui,
Kepala RA Arrohmah



Guru Kelompok B


RETNO DWI FRAMESTI

DOKUMENTASI PENELITIAN



Proses pembelajaran bowling sederhana



Pembelajaran bowling sederhana



Pembelajaran bowling sederhana

BIODATA PENULIS



Nama : RIRIN SUWARNI
NIM : T20165051
Fakultas : FTIK
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
TTL : Jember, 03 Agustus 1982
Alamat : Dusun Kebonsari, Desa Tembokrejo
Kecamatan Gumukmas Kab.
Jember.

Riwayat Pendidikan : - SD Negeri Tembokrejo 01 Jember
- SMP Negeri 02 Gumukmas Jember
- SMA Al Mubarak Bagon Puger Kabupaten Jember
- IAIN Jember

IAIN JEMBER