

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA KREATIF DALAM MENINGKATKAN
MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI PAUD BHAKTI BUNDA
KECAMATAN PAYUNG SEKAKI
KOTA PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH:**RANI OKTAVIANI SIMATUPANG****NIM. 11810922668**

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1443H/ 2022M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA KREATIF DALAM MENINGKATKAN
MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI PAUD BHAKTI BUNDA
KECAMATAN PAYUNG SEKAKI
KOTA PEKANBARU**

SKRIPSI

diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

RANI OKTAVIANI SIMATUPANG

NIM. 11810922668

UIN SUSKA RIAU

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1443H/ 2022M**



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru yang ditulis oleh Rani Oktaviani Simatupang NIM. 11810922668, dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 21 April 2022

Menyetujui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 197305142001 122002

Pembimbing

Nuramelia Mukhtar, AH, M.Pd
NIP/NIK.198812032019032013



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

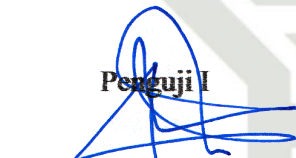
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


PENGESAHAN

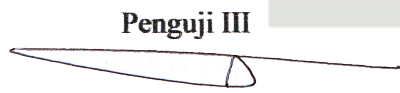
Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru* yang ditulis oleh Rani Oktaviani Simatupang NIM. 111810922668 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 15 Zulkaidah 1443 H / 15 Juni 2022 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pekanbaru, 15 Juni 2022 M
15 Zulkaidah 2022 H

**Mengesahkan
Sidang Munaqasyah**

Penguji I

Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.

Penguji II

Nurhayati, S. Pd. I, M.Pd.

Penguji III

Dra. Hj. Sariah, M.Pd.

Penguji IV

Dr. Zuhairansyah Arifin, M. Ag

**Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Dr. H. Kadar, M. Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Rani Oktaviani Simatupang
 NIM. : 11810922668
 Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru/ 21 Oktober 1998
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karna itu, Skripsi saya ini saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan anpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru 21 April 2022

Yang membuat pernyataan




Rani Oktaviani Simatupang

11810922668


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur senantiasa penulis haturkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Karena atas kelimpahan rahmat, karunia dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat beserta salam senantiasa turunkan kepada junjungan Nabi Muhammad Shallahu Alaihi Wa Sallam yang telah menuntun manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh penerangan.

Atas kenikmatan yang diberikan Allah Subhanahu Wa Ta'ala penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak. Terutama kepada kedua orangtua penulis Ayahanda Albert Simatupang, S.Sos. dan Ibunda tercinta Mahayati Harahap, Amd. yang telah mendidik, memberikan kasih sayang dan semangat kepada penulis. Selain itu penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Wakil Rektor I Prof. Dr. Hj. Helmiati,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

M.Ag., Wakil Rektor II Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D.

2. Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Dr. H. Zarkasih, M.Ag., sebagai Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., sebagai Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan. Dan Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons., selaku Dekan III Bidang Administrasi dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, beserta seluruh staff karyawan/i yang telah mempermudah segala urusan penulis.
3. Ibu Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Ibu Nurkamelia Mukhtar, AH, M.Pd., sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta staf.
4. Ibu Nurhayati, S.Pd.I, M. Pd., sebagai Penasehat Akademis yang telah memberikan bimbingan dan motivasi.
5. Ibu Nurkamelia Mukhtar, AH, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Drs. H. Arbi, M.Si., Bapak Drs. Zulkifli, M.Ed., Ibu Dra. Hj. Sariah, M.Pd., Ibu Dr. Hj. Eniwati Khaidir, M.Ag., Ibu Hj. Dewi Sri Suryanti, M.S.I., Ibu Nurhayati, S.Pd. I, M.Pd, Ibu Heldaanita, M.Pd. Dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah

memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1).

7. Seluruh Bapak dan Ibu guru mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA yang telah berjasa dalam memberikan ilmu pengetahuan dan mendidik.
8. Kakak dan adik tercinta yakni Dzunita Rizky Simatupang, SM. dan Mediniah Putri Simatupang yang telah memberikan semangat dan selalu membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini.
9. Sahabat tercinta yakni Fildzah Fitri Ali, S.Pd., Tri Kumala Dewi, S.Pd., Vira Az-Zahra PI, Rabiyyatul Adawiah, Ella Agustin, Monica Haliza Wati, Rafia Melita, Okni Livia, SE., Fadila Yunistisa, Kartika Utami, Amd. Kes., Sri Mulyani, dan Sintya Wilma yang telah memberikan semangat, membantu, dan mendoakan saya.
10. Keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkhusus teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan semangat dan do'a.

Hanya kepada Allah SWT. penulis mendoakan segala bantuan, bimbingan, motivasi dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis baik dalam perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini. Semoga segala amal jariah dibalas dengan pahala yang berlipat ganda oleh Allah SWT.

Pekanbaru, 12 Maret 2021

Penulis,



RANI OKTAVIANI SIMATUPANG

NIM. 11810922668


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yakni Papa Albert Simatupang dan Mama Mahayati Harahap, terimakasih atas semua doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti yang mama dan papa berikan hingga saat ini.

Untuk kakak dan adik kandung tercinta, Kak Kiky dan Uti. Terimakasih untuk semangat dan motivasinya. Dan juga keluarga besar saya yang sudah membantu memberikan doa dan semangat agar saya sukses kedepannya.

Dan juga tugas akhir ini saya persembahkan kepada semua pihak yang bertanya “kapan sidang?”, “kapan wisuda?”, “kapan nyusul?” dan lain sebagainya.

Kalian adalah salah satu alasan saya segera menyelesaikan tugas akhir ini dengan segera.

Sahabat tercinta yakni Fildzah Fitri Ali, S.Pd, Tri Kumala Dewi, S.Pd, Vira Az-Zahra PI, Rabiyyatul Adawiah, Ella Agustin, Monica Haliza Wati, Rafia Melita, Okni Livia, SE., Fadila Yunistisa, Kartika Utami, Amd. Kes., Sri Mulyani, dan Sintya Wilma. Terimakasih karna telah memberikan semangat, membatu, dan mendoakan saya. Terimakasih atas semua dukungan, motivasi dan doa. Semoga

sahabat-sahabat saya segala urusannya dipermudah oleh Allah SWT. dan semoga sukses selalu. Aamiin Allahumma aamiin.

“Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing me. I wanna thank me for doing all this hard work. And I wanna thank me for having no days off”.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Rani Oktaviani Simatupang. (2022): Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Ular Tangga Kreatif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini dan mengetahui kelayakan Ular Tangga Kreatif sebagai media pembelajaran dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian R & D yang mengadopsi pengembangan dari Borg and Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah Kelompok B Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru dengan instrument pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, kepala sekolah, dan guru untuk menguji kualitas Ular Tangga Kreatif, dilakukan angket responden peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Ular Tangga Kreatif, jenis data yang dihasilkan kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas Ular Tangga Kreatif yang dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Ular Tangga Kreatif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 95,83% dengan kategori sangat layak penilaian ahli media mendapatkan persentase 97,91% dengan kategori sangat layak penilaian guru mendapatkan persentase 99,75% dengan kategori sangat layak, penilaian dalam uji coba terbatas mendapatkan persentase 83,75% dengan kategori sangat layak. Dan untuk perkembangan motorik kasar anak usia dini dikelompok B bisa dinyatakan berkembang karna anak mampu melakukan gerakan-gerakan seperti melompat menggunakan dua kaki, melompat menggunakan satu kaki, berjalan sambil berjinjit, melompat sambil berjinjit, berjalan menggunakan tumit, dan melakukan gerakan serta instruksi lainnya dengan baik dan benar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Ular Tangga Kreatif Dan Motorik Kasar Anak Usia Dini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Rani Oktaviani Simatupang, (2022): The Development of Creative Snakes and Ladders Learning Media in Improving Rough Motoric Skills for 5-6 Years Old Children (Group B) at Early Childhood Education of As-Syukri Foundation Bhakti Bunda, Payung Sekaki District, Pekanbaru City

This research aimed at developing creative snakes and ladders as a learning media in improving Rough motoric development of early childhood and to know the feasibility of creative snakes and ladders as learning media in developing Rough motoric of early childhood. This was a research and development (R&D) adopting the development of Borg and Gall. The subject of this research was group B. Observation, interview, documentation, questionnaire validated by material experts, media experts, school principals, and teachers to test the quality of creative snakes and ladders, students' respondent questionnaires were conducted to determine students' responses about creative snakes and ladders were used for collecting the data. The data produced were qualitative which was analyzed by assessment criteria guidelines to determine the quality of the creative snakes and ladders developed. This research produced creative snakes and ladders product as learning media. The material expert assessment was 95.83% in very proper category, the media expert assessment was 97.91% in very proper category, the teachers' assessment were 93.75% in very proper category, and the assessment in a limited trial was 83.75 % in very proper category. And the rough motor development of early childhood in group B could be stated developed, because children were able to perform movements such as jumping using two legs and one leg, walking on tiptoe, jumping on tiptoe, walking using heels, and performing other movements and instructions with good and right.

Keywords: Development, Learning Media, Creative Snakes And Ladders, Early Childhood

ملخص

راي أوكتافياني سيماتوفانج، (٢٠٢١): تطوير وسيلة تعليم السَّم والثعبان الإبداعي في تحسين
المحرك الإجمالي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-
٦ سنوات (المجموعة ب) بمؤسسة الشكر لروضة
الأطفال باكتي بوندا بمديرية فايونج سكاكي بمدينة
بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى تطوير السَّم والثعبان الإبداعي كوسيلة التعليم في تحسين نمو المحرك الإجمالي للأطفال ومعرفة صلاحية السَّم والثعبان الإبداعي كوسيلة التعليم في نمو المحرك الإجمالي للأطفال. هذا البحث بحث وتطوير بنموذج بورغ وغال. الأفراد فيه المجموعة ب بمؤسسة الشكر لروضة الأطفال باكتي بوندا بمديرية فايونج سكاكي بمدينة بكنبارو مع أدوات جمع البيانات في شكل الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاستبيان التي تم التحقق من صلاحيتها من قبل خبراء المواد، وخبراء الوسائل، ومدير المدرسة، والمعلمين لاختبار جودة السَّم والثعبان الإبداعي، وتم إجراء توزيع الاستبيان على التلاميذ كالمستجيبين لمعرفة إجابات التلاميذ على السَّم والثعبان الإبداعي، ونوع البيانات المنتجة كيفية والتي تم تحليلها باستخدام إرشادات معايير التقييم لتحديد جودة تطوير السَّم والثعبان الإبداعي. ينتج هذا البحث منتجاً على شكل السَّم والثعبان الإبداعي كوسيلة التعليم. وبناء على تقييم خبراء المواد، النسبة هي ٩٥,٨٣٪ بفتة جيدة جداً، وتقييم خبير الوسائل هو نسبة ٩٧,٩١٪ بفتة جيدة جداً، وحصل تقييم المعلم على نسبة ٩٣,٧٥٪ بفتة جيدة جداً، وحصل التقييم في تجربة محدودة على نسبة ٨٣,٧٥٪ بفتة صالحة جداً. وبالنسبة لنمو المحرك الإجمالي للأطفال في المجموعة ب، يمكن وصفه بأنه يتطور لأن الأطفال قادرون على أداء حركات مثل القفز باستخدام رجلين، والقفز باستخدام رجل واحد، والمشى على رؤوس الأصابع، والقفز على رؤوس الأصابع، والمشى باستخدام الكعب، وأداء الحركات والتعليمات الأخرى بشكل جيد وصحيح.

الكلمات الأساسية: التطوير، وسيلة التعليم، السَّم والثعبان الإبداعي والمحرك الإجمالي للأطفال



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	6
C. Penegasan Istilah	6
1. Media Pembelajaran.....	6
2. Ular Tangga Kreatif	7
3. Motorik Kasar.....	8
D. Identifikasi Masalah.....	9
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Batasan Masalah.....	9
G. Tujuan dan Manfaat Penulisan	10
1. Tujuan Penulisan	10
2. Manfaat Penulisan.....	10

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Hakikat Media dalam Pembelajaran	14
3. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran	15
B. Hakikat Motorik Kasar Anak Usia Dini	17
1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar	17
2. Prinsip dan Pola Umum Perkembangan Motorik Anak.....	20
3. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Kasar Anak...	21
4. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	21
5. Strategi Pengembangan Motorik Kasar Anak	22
C. Permainan dan Permainan Anak Usia Dini.....	26
1. Pengertian Bermain dan Permainan.....	26
2. Manfaat dan Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	26
D. Permainan Ular Tangga Kreatif	28
1. Sejarah Permainan Ular Tangga.....	28
2. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga	30
3. Pengertian Permainan Ular Tangga Kreatif	31
4. Penerapan Permainan Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	34
E. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	35
F. Kerangka Berpikir	37

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Spesifikasi Produk	38
H. Cara Pembuatan Ular Tangga Kreatif.....	38
1. Alat dan Bahan	38
2. Cara Pembuatan	39
I. Penggunaan Ular Tangga Kreatif	39
J. Rincian Proses Pembuatan Ular Tangga Kreatif.....	40
1. Tahap 1.....	40
2. Tahap 2.....	42
3. Tahap 3.....	44

BAB III METODE PENELITIAN 47

A. Jenis Penelitian	47
B. Waktu dan Tempat Penelitian	48
C. Subjek dan Objek Penelitian	48
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	49
E. Instrumen Pengumpulan Data	54
1. Observasi	54
2. Wawancara	55
3. Angket (Kuisisioner).....	56
4. Dokumentasi	59
F. Teknik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 63

A. Desain Awal Produk	63
B. Hasil Pengujian Tahap I.....	66

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Validasi Ahli Materi	66
2. Validasi Ahli Media.....	68
C. Revisi Produk	69
1. Ahli Materi	69
2. Ahli Media.....	70
D. Hasil Pengujian Tahap II.....	70
1. Validasi Penilaian Guru	70
2. Uji Coba Terbatas	71
3. Hasil Wawancara dan Observasi	72
4. Hasil Test Performa	77
E. Revisi Produk	78
F. Produk Akhir	79
G. Pembahasan.....	80
1. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	81
2. Hasil Penilaian Ahli Media	81
3. Uji Coba Produk.....	81
H. Kelebihan dan Kekurangan	82
1. Kelebihan	82
2. Kekurangan	82
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	LAMPIRAN	87
----------------------------------	----------------	----



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 STPPA	21
Tabel 3.1 Kriteria Ahli Media dan Ahli Materi.....	57
Tabel 3.2 Daftar Nama Ahli Media dan Ahli Materi.....	58
Tabel 3.3 Indikator Wawancara.....	61
Tabel 3.4 Indikator Angket Penelitian	62
Tabel 3.5 Instrument Penelitian.....	63
Tabel 3.6 Analisis Kuantitatif.....	66
Tabel 3.7 Pengonversian Skor.....	67
Tabel 4.1 Ular Tangga Kreatif.....	70
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	71
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	73
Tabel 4.4 Penilaian Guru dan Kepala Sekolah.....	75
Tabel 4.5 Uji Coba Terbatas.....	77
Tabel 4.6 Data Hasil Observasi Pada Kelompok B Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	43
Gambar 2.2 Pembuatan Ular Tangga Kreatif Tahap I	47
Gambar 2.3 Pembuatan Ular Tangga Kreatif Tahap II.....	49
Gambar 2.4 Pembuatan Ular Tangga Kreatif Tahap III.....	51
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development Menurut Borg dan Gall	55
Gambar 4.1 Gambar Ular Tangga Dari Internet.....	69
Gambar 4.2 Produk Ular Tangga Kreatif (Tahap 1-3).....	84
Gambar 4.7 Hasil Uji Coba Produk Pre-test	80
Gambar 4.8 Hasil Uji Coba Produk Post-test.....	81
Gambar 4.9 Hasil Pre-test dan Post-test.....	82

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Menurut *National Association for the Education Young Children* (NAEYC), anak usia dini atau “*early childhood*” merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Berbeda halnya dengan Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang membatasi pengertian istilah usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni hingga anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak. Hal ini terlihat bahwa anak-anak yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), kelompok bermain (*play group*), dan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan cakupan definisi tersebut.¹

Penggunaan istilah anak usia dini dalam PAUD mengindikasikan kesadaran yang tinggi pada pihak pemerintah dan sebagai pemerhati pendidikan untuk menangani pendidikan anak-anak secara profesional dan serius. Penanganan anak usia dini khususnya dalam bidang pendidikan sangat menentukan kualitas pendidikan bangsa di masa mendatang.

Masa usia dini merupakan masa dimana kualitas hidup seseorang memiliki makna dan pengaruh yang luar biasa untuk kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu masa perkembangan anak usia dini disebut juga dengan “*golden age*” atau “masa keemasan”.

¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Slamet Suyanto dalam Novi Mulyani, perkembangan pada masa usia dini meliputi fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa, dan kreativitas.² Semua perkembangan ini sangatlah penting bagi anak usia dini, salah satunya yaitu perkembangan motorik anak. Menurut Hurlock, perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian gerakan tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan anak-anak sejak waktu lahir.³

Perkembangan motorik terbagi atas 2 perkembangan, yakni gerak motorik halus dan gerak motorik kasar. Menurut John W. Santrock, keterampilan motorik kasar meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.⁴ Dengan kata lain gerak motorik kasar merupakan gerak anggota badan secara kasar atau keras.

Laura E. Berk dalam Novi Mulyani menjelaskan bahwa semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya gaya gerakannya sudah berbeda. Hal ini menjadikan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat. Dengan semakin besar dan kuatnya otot badan keterampilan-keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.⁵

Berdasarkan hasil observasi awal pada Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru khususnya

² Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Purwokerto: Penerbit Gava Media, 2018), hal. 15

³ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Penerbit Erlangga), hal. 15

⁴ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hal. 210

⁵ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Purwokerto: Penerbit Gava Media, 2018), hal. 18

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok B, menunjukkan bahwa masih belum berkembangnya kemampuan fisik-motorik kasar pada anak. Hal ini terlihat ketika anak sedang melakukan aktivitas bermain diluar ruangan, dari jumlah 10 anak didik menunjukkan bahwa kemampuan anak belum berkembang (BB) sebanyak 6 anak didik, kemampuan mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak didik, kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 anak didik, kemampuan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 anak didik, sehingga dapat diperoleh hasil persentase 60% (6 anak) belum mampu mengoptimalkan kemampuan motorik kasar dan 40% (4 anak) mampu melakukan kegiatan fisik motorik kasar dengan baik.

Permasalahan yang dihadapi anak didik kelompok B Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru adalah media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar kurang mendukung, misalnya fasilitas pembelajaran masih minim. Selain itu, metode yang digunakan juga kurang tepat. Hal ini menyebabkan masih rendahnya pembelajaran motorik kasar pada anak, sehingga membuat anak kurang tertarik pada saat melakukan proses pembelajaran.

Sunengsih dalam Novi Mulyani mengungkapkan bahwa media media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pembelajaran. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena pada hakekatnya siswa melakukan kegiatan sehari-harinya dengan belajar dan bermain.⁶

⁶ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan pendidik sebagai sarana dalam meningkatkan motorik kasar anak adalah dengan media pembelajaran ular tangga. Menurut Askalin dalam jurnal pena ilmiah, permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh Nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan yaitu dadu bidak dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.⁷ Permainan ular tangga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan anak agar semangat dalam belajar dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pada Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru, media ular tangga yang digunakan adalah media ular tangga raksasa, dengan urutan langkah bermain sebagai berikut:

1. Anak diminta untuk melempar dadu ukuran besar untuk mendapatkan berapa langkah anak harus berjalan.
2. Setelah mendapatkan angka, anak diminta untuk berjalan pada media ular tangga raksasa tersebut.
3. Jika posisi anak mendapatkan angka yang ada tangganya, maka anak harus naik ke posisi angka diatas. Namun, jika anak mendapatkan ular, maka anak harus turun ke posisi nomor yang ada dibawah.

⁷ Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, dan Regina Lichteria Panjaitan, “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia”. Jurnal Pena Ilmiah. Vol. 2, No. 1, 2017, hal. 2093-2094

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Permainan ini dilakukan bergantian dengan teman-teman lainnya, maksimal 5 orang anak dan minimal 2 orang anak.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk Permainan Ular Tangga Kreatif dari penelitian Indah Zahrotul Maulida dari PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Penelitian yang menjadi referensi ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Paku Sari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018”.⁸ Media ular tangga kreatif yang ingin dikembangkan ini tidak hanya berisi ular dan tangga saja, namun lebih bervariasi dengan menggunakan unsur tantangan didalamnya. Tantangan tersebut tentunya dapat membuat suasana bermain dan belajar anak lebih menarik.

Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru”**.

⁸ Indah Zahrotul Maulida, Skripsi: “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Paku Sari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018” (Jember: Universitas jember, 2018)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru”, sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran disekolah agar anak lebih tertarik dan bersemangat saat belajar.
2. Pemanfaatan barang bekas dari kain perca.
3. Permainan ular tangga kreatif ini dapat dijadikan sebagai hal baru bagi anak dalam mengembangkan motorik kasar.
4. Dari segi dana, waktu dan tenaga oleh penulis dirasa mampu untuk memenuhinya.
5. Sepanjang pengetahuan penulis, judul ini belum pernah naik kepermukaan atau belum pernah diteliti oleh orang lain.

C Penegasan Istilah

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, perlu adanya penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan Ely dalam Azhar Arsyad, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Heinich dkk. dalam Azhar Arsyad, mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber sumber dan penerima. Jadi televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.⁹

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori yang telah ada.

2. Ular Tangga Kreatif

Permainan ular tangga kreatif adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi sebuah permainan dengan menggunakan media dadu, bidak, dan papan atau alas bermain. Dadu terbuat dari kain flanel dan kain perca yang diolah menjadi bentuk kubus dengan ukuran 25x25cm, dan setiap sisi dadu diberi angka dari angka 1 sampai angka 6. Kain perca merupakan kain sisa konveksi yang masih bisa digunakan untuk kerajinan tangan, penggunaan kain sisa konveksi (kain perca) tentu

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 3-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sangat bermanfaat untuk mengurangi limbah konveksi. Bidak dalam permainan ular tangga kreatif ini adalah anak itu sendiri, sebab desain permainan ular tangga ini berukuran besar. Papan atau alas untuk permainan ular tangga kreatif ini terbuat dari bahan kain flanel.

3. Motorik Kasar

Hurlock berpendapat bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.¹⁰ Pengendalian gerakan tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan anak-anak sejak waktu lahir. Sedangkan menurut Zulkifli dalam Samsudin, perkembangan motorik yakni gerakan-gerakan tubuh yang dimotori dengan kerjasama antara otak, otot dan saraf.¹¹ Menurut Syamsudin, dua hal yang dibedakan dari motorik yaitu gerak dan motorik. Motorik ialah suatu arti kata dari *motor* yaitu suatu dasar dari biologi atau mekanika yang mendasari terjadinya suatu gerakan. Gerak *movement* yaitu kulminasi suatu proses dasar motorik.¹²

Berdasarkan penegasan istilah diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada

¹⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Penerbit Erlangga), hal.

¹¹ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal. 11

¹² *Ibid*, hal. 10

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru.

D Identifikasi Masalah

Setelah melihat paparan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda adalah:

1. Kurangnya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran motorik kasar pada anak.
2. Kurangnya keterlibatan dan semangat anak pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Kemampuan motorik kasar anak masih kurang terlihat.

E Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga kreatif untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru?

F Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam penelitian, untuk memudahkan penelitian maka penulis membatasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permasalahan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru”.

Tujuan dan Manfaat Penulisan

1. Tujuan Penulisan

Mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga kreatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru.

1. Manfaat Penulisan

a. Manfaat Teoritis

- 1) Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
- 2) Dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
- 3) Adanya media baru yang dapat di gunakan guru untuk mempermudah dalam pembelajaran motorik kasar di TK sesuai dengan perkembangan anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

2) Bagi Siswa

Diharapkan pada diri anak akan timbul rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, kemudian meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

3) Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Heinich dkk. dalam Azhar Arsyad, mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber sumber dan penerima. Jadi televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.¹³

Penjelasan mengenai media pembelajaran terdapat pada Al-qur’an surat an-nahl ayat 44, yakni:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 3-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Artinya: “mereka kami dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan ad-dzikir (Al-qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.¹⁴

Menurut Rayanda Asyar dalam Nurhafizah mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.¹⁵

Nurhafizah mengatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar pada anak usia dini.¹⁶ Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi anak, dengan adanya media pembelajaran diharapkan proses belajar anak akan menjadi lebih efektif dan dapat membuat anak lebih aktif dalam belajar. Dengan adanya media

¹⁴ Qur'an surat An-Nahl, ayat 44.

¹⁵ Nurhafizah, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa”. *Jurnal Early Childhood*. Vol. 2, No. 2, November 2018, hal. 3-4

¹⁶ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran yang menarik tentu akan membuat anak lebih bersemangat pada saat belajar. Oleh karena itu media pembelajaran sangat penting demi keberhasilan suatu proses pembelajaran.

2. Hakikat Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar anak dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran.¹⁷

Lingkungan belajar yang diatur guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara khusus, terkait metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol, yaitu metode dan media pembelajaran. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai pembelajaran secara efektif.¹⁸

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya yang diharapkan dapat mempertinggi hasil yang dicapainya. Berbagai macam penelitian

¹⁷ *Ibid*

¹⁸ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2015), hal. 40-41

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Jika ditinjau dari perspektif komunikasi, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain, ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa juga guru.¹⁹

3. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown mengemukakan empat fungsi media sebagai berikut²⁰:

¹⁹ *Ibid*

²⁰ M. Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". Jurnal KWANGSAN. Vol. 1 No. 2, Desember 2013. Hal. 100-101

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal; Artinya dengan media pembelajaran yang abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b. Membangkitkan motivasi belajar; Dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.
- c. Memberikan kejelasan; Agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- d. Memberikan stimulasi belajar; Yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Sedangkan menurut Hamalik peranan media dalam proses belajar mengajar adalah untuk²¹:

- a. Mengatasi sifat unik pada setiap anak didik yang diakibatkan oleh lingkungan yang berbeda.
- b. Media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.
- c. Memberikan kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan.
- d. Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas para guru

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan berpengaruh pada psikologi anak. Anak merasa nyaman dengan kegiatan pembelajarannya karena terkesan tidak dipaksa, dengan kata lain anak merasa belajar sambil bermain. Media pembelajaran dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dapat memudahkan anak dalam berpikir, bertindak, dan membangkitkan motivasi belajar anak.

²¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni), Hal. 9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B Hakikat Motorik Kasar Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

Hurlock berpendapat bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.²² Pengendalian gerakan tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan anak-anak sejak waktu lahir. Sedangkan menurut Zulkifli dalam Samsudin, perkembangan motorik yakni gerakan-gerakan tubuh yang dimotori dengan kerjasama antara otak, otot dan saraf.²³ Menurut Syamsudin, dua hal yang dibedakan dari motorik yaitu gerak dan motorik. Motorik ialah suatu arti kata dari *motor* yaitu suatu dasar dari biologi atau mekanika yang mendasari terjadinya suatu gerakan. Gerak *movement* yaitu kulminasi suatu proses dasar motorik.²⁴

Sementara itu, Keogh dalam Novi Mulyani menjelaskan bahwa perkembangan gerak adalah perubahan kompetensi atau kemampuan gerak dari mulai bayi (*infancy*) sampai masa dewasa (*adulthood*) serta melibatkan berbagai aspek perilaku manusia, kemampuan gerak dan aspek perilaku yang ada pada manusia mempengaruhi perkembangan

²² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Penerbit Erlangga), hal.

²³ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal. 11

²⁴ *Ibid*, hal. 10

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gerak, dan perkembangan gerak sendiri mempengaruhi kemampuan dan perilaku manusia.²⁵

John W. Santrock menjelaskan perkembangan motorik kasar dimulai dari perkembangan postur tubuh.²⁶ Perkembangan postur tubuh merupakan dasar bagi keterampilan motorik kasar dan juga aktivitas yang lain, sehingga memerlukan kontrol posisi tubuh. Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang mengandalkan otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Seperti kemampuan berlari, menendang, duduk, naik turun tangga, melompat, dan berjalan.

Pengembangan motorik anak dapat dianggap sangat penting, karena jika pengembangan motorik yang berkembang secara optimal secara tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. maka jika pertumbuhan fisik anak berkembang secara optimal, maka aktivitas gerakan akan menjadi lebih matang dan lebih baik. Dan anak akan lebih percaya diri dalam melakukan sesuatu karena perkembangan motoriknya yang berkembang dengan optimal.²⁷

Berdasarkan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), standar tingkat perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 adalah sebagai berikut:²⁸

²⁵ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Purwokerto: Penerbit Gava Media, 2018), hal. 19

²⁶ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hal. 210-211

²⁷ *Ibid*, hal. 60

²⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia Direktorat Jendral Pend. Islam (STPPA)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.1
STPPA

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Usia 5-6 Tahun)
Fisik Motorik Motorik Kasar untuk melaksanakan Ibadah kepada Allah SWT, gerakan tubuh lentur, seimbang dan lincah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terampil melakukan gerakan wudhu, shalat, serta gerakan tubuh lainnya secara terkoordinasi sebagai rasa syukur kepada Allah SWT. 2. Melakukan gerakan melatih kekuatan otot tangan dengan bergerak pada tempat lain dimulai dengan mengucapkan basmallah (menggantung, menggelayut, mengangkat, menurunkan, dan sejenisnya). 3. Terampil jalan, lari, lompat dengan berbagai variasi dan rintangan secara tertib sesuai aturan main. 4. Menggerakkan tangan dan kaki meniru gerakan tari secara lentur sesuai irama musik. 5. Melakukan kegiatan permainan dengan membungkuk, jongkok, meliuk dan sejenisnya 6. Melakukan permainan dengan gerakan meluncur, merayap, merangkak, berguling. 7. Melakukan gerakan mengayuh dan mengemudikan mainan beroda bergerak ke berbagai arah. 8. Melakukan kegiatan permainan memukul menggunakan berbagai media dengan satu tangan bergantian kanan dan kiri. 9. Melakukan gerakan antisipasif (melempar, menendang, menangkap, dan sejenisnya).

Seiring bertambahnya umur, seorang anak akan berkembang melalui suatu rangkaian tingkatan yang bertahap dan sifat fisik akan berubah serta keterampilan baru akan dipengaruhi dan disempurnakan. Perkembangan motorik sangat bergantung pada proses kematangan anak pada usia sebelumnya, dan juga bergantung pada proses belajar dan pengetahuan serta pengalaman anak. Oleh karena itu, perkembangan motorik di usia-usia awal sangat penting untuk menghadapi lingkungan dimasa yang akan datang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Prinsip dan Pola Umum Perkembangan Motorik Anak

Elizabeth B. Hurlock menjelaskan terdapat 5 prinsip perkembangan motorik anak, yaitu²⁹:

- a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan saraf
- b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang
- c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan
- d. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik
- e. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik

Sementara itu, Slamet Suyanto menjelaskan terdapat 8 pola umum perkembangan motorik pada anak, yaitu³⁰:

- a. Bersifat kontinyu (*continuity*), yaitu dimulai dari yang sederhana ke yang kompleks, sejalan dengan bertambahnya usia pada anak
- b. Mempunyai tahapan yang sama (*uniform sequence*), yaitu pada dasarnya setiap anak mempunyai pola yang sama, walaupun kecepatan setiap anak untuk mencapai tahapan tersebut tidaklah sama
- c. Kematangan (*maturity*), yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel saraf
- d. Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerakan yang bersifat umum ke gerakan yang bersifat khusus
- e. Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi
- f. Bersifat *cephalo-coudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu daripada bagian yang mendekati ekor
- g. Bersifat *proximo-distal*, artinya bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu daripada yang jauh
- h. Koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*, yaitu koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan

²⁹ *Ibid*, hal. 21-22

³⁰ *Ibid*, hal. 23

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Kasar Anak

Tujuan perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Menurut Sumantri terdapat tujuan program pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini, yaitu agar anak mampu³¹:

- a. Meningkatkan keterampilan gerak
- b. Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
- c. Menanamkan sikap percaya diri
- d. Bekerja sama dengan baik
- e. Berprilaku disiplin, jujur, dan sportif

Adapun fungsi model pengembangan keterampilan motorik kasar anak menurut Sumantri yaitu³²:

- a. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak usia dini
- b. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk membantu, membangun, dan memperkuat tubuh anak usia dini
- c. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini
- d. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional
- e. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial
- f. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi

4. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak

Perkembangan motorik kasar mencakup keseluruhan otot tubuh dan kemampuan menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah,

³¹ Sumantri, *Metode Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2015), hal. 10

³² *Ibid*, hal. 10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengontrol gerakan tubuh dalam hubungannya dengan berbagai faktor yang berasal dari dalam dan dalam seperti gaya berat dan lateralitas.³³ Perkembangan motorik kasar mencakup aktivitas berjalan, aktivitas balok keseimbangan, dan aktivitas motorik kasar lainnya.

Motorik kasar anak dapat digerakkan melalui perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan otot yang terkoordinasi perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar yang emelibatkan bagian badan yang luas serta digunakan dalam berjalan, berlari, dan melompat. Setelah berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang berasal dari pengendalian koordinasi yang lebih baik.³⁴

5. Strategi Pengembangan Motorik Kasar Anak

Karena gerakan motorik kasar memerlukan suatu aktivitas otot tangan, kaki, maupun seluruh tubuh anak. Ada beberapa strategi dalam pengembangan motorik kasar anak, diantaranya:

a. Strategi melalui permainan

Permainan yang tergolong dalam mengembangkan aspek motorik kasar anak yaitu; permainan jalan rupa-rupa, permainan jala piring, permainan patung dirijen, permainan jalan hewan, permainan tinggi-tinggian, permainan berguling-guling, permainan tarian alam,

³³ Mieke O. Mandagi, Ni Luh Putri. *Assesment Pembelajaran AUD dan TK*, Perpustakaan Nasional Di Akses Pada <https://books.google.co.id/>.

³⁴ Dr. Khadijah M. Ag dan Nurul Amelia M.Pd, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Medan: Kencana), hal. 51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permainan petak umpet, permainan lompat tali, permainan kucing dan tikus, permainan menjala ikan, permainan naik kereta api, permainan engklek, permainan galah asin, dan permainan pecah piring.³⁵

b. Strategi melalui kegiatan senam

Menurut Peter H. Werner dalam blog Ensiklopedia Penjas mengatakan bahwa, senam dapat diartikan sebagai bentuk latihan tubuh pada lantai atau pada alat yang dirancang untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelentukan, kelincahan, koordinasi serta kontrol tubuh. Jadi fokusnya adalah tubuh, bukan alatnya, bukan pula pola-pola gerakannya, karena gerak apapun yang digunakan tujuan utamanya adalah pengembangan kualitas terhadap fisik serta penguasaan pengontrolannya.³⁶

Perkembangan fisik itu dapat dilakukan dengan berbagai gerakan-gerakan yang dapat membentuk otot tubuh pada anak diantaranya dengan senam. Menurut Menke G. Frank senam terdiri dari gerakan yang luas dari latihan-latihan yang dapat membangun dan membentuk otot-otot tubuh seperti pergelangan tangan, punggung, lengan, dan sebagainya.³⁷

³⁵ Khadijah dan Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hal. 100-113

³⁶ Nuryanti, Robandi Roni, Helmi Ismail, “*Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria*”, dalam *Jurnal Cakrawala Dini*, 2015, Vol. 5 No. 2, hal. 104

³⁷ Ita Roeyena, “*Peningkatan Motorik Kasar Melalui Senam Irama Bagi Anak Usia 4-5 Tahun*”, dalam *Jurnal Ijiece*, 2017, Vol.2 No. 2, hal. 140

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Strategi melalui sosiodrama

Sosiodrama berasal dari 2 kata, yaitu sosio dan drama. Sosio berarti sosial atau masyarakat yang menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti pertunjukan atau tontonan. Menurut Marno, sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial.³⁸ Kata drama berasal dari bahasa Yunani yaitu draomai yang berarti berbuat berlaku bertindak atau beraksi. Pada dasarnya drama bertujuan untuk menghibur, namun seiring berjalannya waktu drama mengandung pengertian yang lebih luas. Drama tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan, dan sarana pendidikan.³⁹

Perkembangan keterampilan motorik diperlukan keterampilan mengingat dan mengalami. Anak mengingat gerakan motorik yang telah dilakukan agar dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerak. Mengembangkan keterampilan motorik anak memerlukan latihan latihan agar dapat mengembangkan keterampilan motorik tersebut. Anario, Cowell & Hazelton dalam Samsudin, membagi keterampilan motorik dalam 3 penggolongan yaitu keterampilan lokomotorik, non-lokomotorik dan manipulatif. keterampilan lokomotorik terdiri atas berjalan, berlari,

³⁸ Khadijah dan Armanila, *Bermain...*, hal. 119

³⁹ *Ibid*, hal. 119-120

melompat, meloncat, merayap, meluncur, bergulung-gulung, berhenti, mulai berjalan, menjatuhkan, dan mengelak.⁴⁰

Perkembangan motorik kasar pada anak perlu adanya bantuan dari para pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu dari siapa yang dibantu, bagaimana membantu yang tepat, bagaimana jenis latihan yang aman bagi anak sesuai dengan tahapan usia, dan bagaimana kegiatan fisik motorik kasar yang menyenangkan anak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar adalah perkembangan yang mencakup keterampilan dalam menggunakan seluruh tubuh atau sebagian tubuh yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti tangan dan aktivitas kaki.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar adalah keterampilan yang menggunakan otot kasar yang dikendalikan oleh tubuh. Perkembangan motorik akan terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan ataupun kegiatan yang dapat mereka lakukan. Jadi jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang akan diperoleh oleh anak ketika ia semakin menguasai keterampilan gerakan motoriknya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁰ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal. 15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Menurut Hurlock, bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan dari pihak luar.⁴¹ Sudono mengatakan bahwa bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak dan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak itu sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.⁴²

Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan atau beban bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, emosi, sosial, nilai bahasa, dan sikap hidup.

2. Manfaat dan Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, diantaranya yaitu⁴³:

⁴¹ Rita Kurnia, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendikia Insani, 2011), hal. 2

⁴² Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Itqan*, Januari-Juni 2016, Vol. 7 No. 1, hal. 53

⁴³ Rita Kurnia, *Bermain...*, hal. 49-50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Bagi perkembangan aspek fisik; anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar; dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian; dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.
- d. Bagi perkembangan aspek kognitif; dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- f. Bagi perkembangan alat penginderaan; aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) perlu diasah agar lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
- g. Dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.
- h. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas, dan bermain adalah sesuatu yang alamiah pada diri anak.
- i. Sebagai media intervensi; bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar, warna, bentuk, dan lain-lain.

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia dini, menurut Hartley, Frank, dan Goldenson yang dikutip dalam Rita Kurnia, ada delapan fungsi bermain bagi anak, yaitu⁴⁴:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata. Seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas, sekolah, dan sebagainya.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya.

⁴⁴ *Ibid*, hal. 54-55

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima. Seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan lain-lain.
- g. Mencerminkan pertumbuhan. Misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya semakin gemuk badannya.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah. Seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, dan pesta ulang tahun.

D. Permainan Ular Tangga Kreatif

1. Sejarah Permainan Ular Tangga

Sejarah permainan ular tangga menurut Sheth yang dikutip dalam Jurnal Obsesi, sebagai berikut⁴⁵:

"History of Snake and Ladder Snack and Ladder is an ancient game having its roots of origin in Indian culture. It is known as Spear's Game in United Kingdom on a 10 x 10 board. The participant have a die having the equu-spaced probability of 1/6 of each roll of a die".

Ular tangga adalah permainan kuno yang berakar dari budaya India. Permainan ini dikenal sebagai *Game Spear* di kerajaan Italia pada papan 10 x 10. Peserta memiliki dadu yang memiliki propabilitas sama dengan 1/6 dari setiap dadu. Menurut Warburton and Madge dikutip dalam Jurnal Obsesi menjelaskan bahwa:

"Snakes and Ladder is also a game of complete chance - each student has an equalchance of landing on good or bad practices, therefore the game is equally fair to all"

⁴⁵ Ria Fransisca, Sri Wulan, dan Asep Supena "Meningkatkann Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi ", Jurnal Obsesi, 2020, Vol. 4 No. 2, hal. 633

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan ular tangga merupakan permainan peluang penuh, setiap siswa memiliki keseimbangan pendaratan pada praktik yang baik atau buruk, oleh karena itu permainan ini sama adilnya bagi semua orang. Husna mendefinisikan permainan ular tangga adalah permainan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1 sampai 100 serta bergambar ular tangga.⁴⁶

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kota di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila bukan angka 6 yang didapat, maka giliran jatuh ke pemain lainnya.⁴⁷

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ Putri Zudhah Ferryka, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar", Jurnal Magistra, Juni, Vol. 29 No. 100, hal. 58-64

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang memiliki kotak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan sederhana sehingga membuat anak mudah dalam memainkannya.

2. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Menurut Melsi dikutip dalam Jurnal PETIK, terdapat kelebihan dan kekurangan pada media permainan ular tangga yang terdiri dari beberapa bagian yaitu⁴⁸:

a. Kelebihan

- 1) Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.
- 2) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
- 3) Melatih kerjasama
- 4) Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaranlembaran soal ulangan.
- 5) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan.
- 6) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- 7) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- 8) Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- 9) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.

⁴⁸ Eka Setia Wati, Desri, Elih Solihatulmilah “Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Moral Anak”, Jurnal IPTEK, Maret 2015, Vol. 5 No. 1, hal. 89-90

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- 2) Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- 3) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- 4) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 5) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- 6) Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.

3. Pengertian Permainan Ular Tangga Kreatif

Permainan ular tangga kreatif adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi sebuah permainan dengan menggunakan media dadu, bidak, dan papan atau alas bermain. Dadu terbuat dari kain flanel dan kain perca yang diolah menjadi bentuk kubus dengan ukuran 25x25cm, dan setiap sisi dadu diberi angka dari angka 1 sampai angka 6. Kain perca merupakan kain sisa konveksi yang masih bisa digunakan untuk kerajinan tangan, penggunaan kain sisa konveksi (kain perca) tentu sangat bermanfaat untuk mengurangi limbah konveksi. Bidak dalam permainan ular tangga kreatif ini adalah anak itu sendiri, sebab desain permainan ular tangga ini berukuran besar. Papan atau alas untuk permainan ular tangga kreatif ini terbuat dari bahan kain flanel.

Langkah permainan ular tangga kreatif adalah sebagai berikut:

- a. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih.
- b. Pada saat memulai permainan, anak diminta untuk berbaris menunggu giliran bermain.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Anak pada giliran pertama diminta untuk melemparkan dadu hingga keluar angka untuk menentukan berapa anak tersebut harus melangkah.
- d. Setelah anak melangkah dan posisinya di tangga, maka anak diinstruksikan untuk naik. Apabila posisi anak berada di ular, maka anak diinstruksikan untuk turun.
- e. Pemenang dari permainan ini adalah anak yang pertama sampai pada urutan paling atas.

Berdasarkan uraian, penulis ingin mengembangkan permainan ular tangga kreatif yang di dalamnya terdapat tantangan-tantangan yang harus dilalui oleh anak. Tantangan inilah yang nantinya dapat meningkatkan motorik kasar, sebab keterampilan motorik kasar dapat berkembang sangat pesat pada tahapan anak prasekolah. Keterampilan motorik kasar adalah koordinasi sebagian otot tubuh misalnya melompat, main jungkat-jungkit, berlari, dan sebagainya.

Terdapat unsur yang dikembangkan dalam motorik kasar anak yakni sebagai berikut⁴⁹:

a. Berlari

Gerakan berlari merupakan perkembangan dari gerakan dasar yaitu gerakan berjalan, gerakan dasar anggota tubuh berlari hampir sama dengan gerakan berjalan, namun langkah irama lari lebih cepat. Untuk melakukan gerakan berlari diperlukan peningkatan kekuatan kaki dan koordinasi yang lebih baik antara otot penggerak dengan otot yang berlawanan pada saat kaki melangkah. Endang Rini Sukamti menjelaskan tentang karakteristik bentuk gerakan berlari

⁴⁹ Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan...*, hal. 58-59

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mula-mula bisa dilakukan oleh anak-anak sebagai berikut: a) Gerakan langkah masih terbatas rentangnya, dan b) ayunan lengan terbatas siku dan arahnya tidak sepenuhnya ke depan dan ke belakang melainkan cenderung ke arah samping.

Perkembangan lari akan mempengaruhi perkembangan lompat dan lempar serta kemampuan konsentrasi anak kelak. Pada tugas perkembangan ini, dibutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerakan kaki, ketepatan 4 bola kaki (*heel strike*/bertumpu pada tumit, *toe off*/telapak kaki mengangkat kemudian kaki bertumpu pada ujung-ujung jari kaki, *swing*/kaki berayun dan *landing*/setelah mengayun kaki menapak pada alas) dan *motor planning* (perencanaan gerak). Fokus penelitian ini agar anak mampu berlari ke depan sesuai dengan garis lurus.

b. Mengayun

Ayun merupakan kata dasar dari mengayun yang memiliki arti yaitu gerak kedepan dan kebelakang (ke kiri dan ke kanan) secara teratur. Adapun yang dimaksud dengan mengayun adalah berayun, bergoyang, dan berbuai-buai. Pada gerakan mengayun yang menjadi kriteria observasi penelitian meliputi: kelenturan, keluwesan, dan keseimbangan tubuh. Penelitian ini berfokus pada anak mengayunkan lengan dengan langkah kaki ke samping kiri, kanan, ke depan dan ke belakang dengan baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Berjingkat

Berjingkat adalah aktivitas memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan satu kaki, menumpu dan mendarat menggunakan satu kaki, sedangkan satu kaki yang lain diteuk pada bagian lutut sehingga tidak menyentuh tanah. Gerakan berjingkat pada umumnya mulai bisa dilakukan pada usia kurang lebih 4 tahun. Namun gerakannya masih belum baik. Kekuatan kaki dan koordinasi tubuh masih belum memadai untuk bisa melakukannya dengan baik. Pada gerakan berjingkat yang menjadi kriteria observasi penelitian meliputi: koordinasi tubuh dan tumpuan kaki atau daya tahan. Dalam penelitian ini, fokus kegiatan berjingkat pada tari bedanya yaitu memindahkan tubuh dengan satu kaki diiringi dengan bertepuk tangan kedepan.

Permainan ular tangga kreatif diharapkan dapat meningkatkan motorik kasar anak. Terdapat beberapa unsur motorik kasar didalam permainan ular tangga kreatif yakni melompat dengan dua kaki, melompat dengan satu kaki, berjinjit, berjalan menggunakan tumit, dan menghentakkan kaki.

4. Penerapan Permainan Ular Tangga Kreatif dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Permainan ular tangga kreatif bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar anak agar terciptanya suasana belajar yang

mengasyikkan. Permainan ular tangga kreatif ini juga dapat menumbuhkan semangat anak untuk melakukan kegiatan bermain dan belajar secara utuh, dapat dimanfaatkan oleh anak untuk merangsang dalam memecahkan masalah sederhana tanpa disadari, dan juga dapat merangsang motorik kasar anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Pada penelitian ini anak diajak untuk melakukan permainan ular tangga kreatif yang dibimbing oleh guru secara langsung. Pada penerapan permainan ular tangga kreatif ini, peneliti akan mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat melakukan permainan. Alat dan bahan tersebut merupakan alat dan bahan yang aman untuk anak usia dini, sebab menggunakan kain flanel sebagai alas papan permainan dilengkapi dengan anti slip agar tidak licin dan dadu yang terbuat dari kain berisi busa kain yang empuk. Tantangan yang diberikan pada anak juga disesuaikan dengan usia anak pada kelompok B, yaitu berusia 5-6 tahun dengan memperhatikan setiap aspek perkembangan anak yang ingin dikembangkan.

Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Zahrotul Maulida yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2017-2018”, menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental. Pola penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* (pola eksperimental semu), desain penelitian ini menggunakan bentuk *Non-Equivalent Control Group*, dan metode pengambilan data menggunakan metode observasi serta metode dokumentasi. Persamaan penelitian Indah Zahrotul Maulida dengan penelitian penulis terletak pada ukuran ular tangga yang besar. Sedangkan perbedaannya terletak pada kreatifitas dari ular tangga yang menggunakan tantangan atau instruksi didalamnya.⁵⁰

2. Berdasarkan hasil analisis penelitian “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Challenge Board Game* di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang”, maka diperoleh simpulan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan yaitu challenge board game menjadi meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari mean pada kemampuan motorik kasar anak usia dini yang semula 91.93 meningkat menjadi 106.40 sehingga diperoleh peningkatan sebesar 14.47. Selain itu uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test diperoleh t hitung $>$ t tabel ($17.486 >$ 2.045) dan p value $<$ 0.05 ($0.000 <$ 0.05), maka H_1 diterima. Perhitungan

⁵⁰ Indah Zahrotul Maulida, Skripsi: “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Paku Sari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018” (Jember: Universitas jember, 2018)

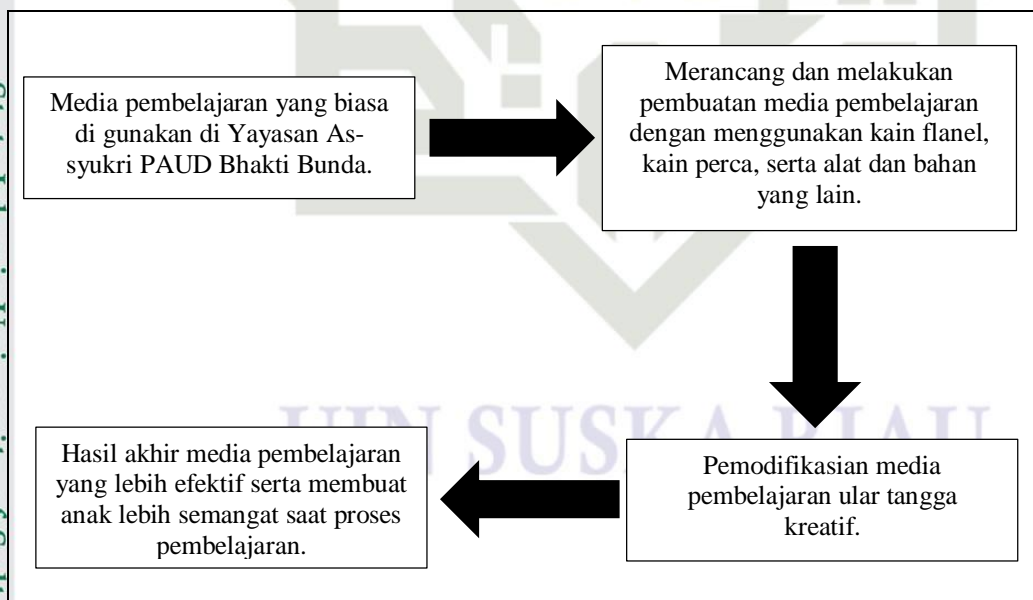
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan teknik persentase kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun mengalami kenaikan sebesar 15.74% antara pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 setelah diberikan perlakuan melalui challenge board game. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada desain alas bermain. Papan ular tangga penelitian tersebut menggunakan spanduk sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan bahan dasar kain flanel.⁵¹

F. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



⁵¹ Ari Khusnul Khotimah, Skripsi: “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang” (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Spesifikasi Produk

Produk media pembelajaran ular tangga kreatif yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk ini dibuat dengan kain flanel dan bahan bekas (kain perca).
2. Materi yang ada pada media pembelajaran ular tangga kreatif ini adalah; melompat dengan dua kaki, melompat dengan satu kaki, berjinjit, berjalan menggunakan tumit, dan menghentakkan kaki.
3. Prosedur permainan tidak sama dengan permainan ular tangga lainnya.

H. Cara pembuatan Ular Tangga Kreatif

1. Alat dan Bahan

- b. Kain flanel
- c. Kain perca
- d. Jarum
- e. Benang jahit
- f. Benang wol
- g. Lem tembak
- h. Gunting
- i. Busa kain
- j. Anti slip
- k. Alat tulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Cara Pembuatan

- a. Untuk membuat alas, siapkan 2 x 2 meter kain flanel.
- b. Siapkan kain flanel yang lainnya, lalu gunting berbentuk garis yang nantinya digunakan sebagai batas antar kotak ular tangga.
- c. Tempelkan kain flanel yang berbentuk garis tadi diatas alas kain flanel yang telah disediakan hingga berbentuk kotak sebanyak 25 buah.
- d. Setelah itu gunting kain flanel dan kain perca berbentuk ular, tangga, angka, dan beberapa kalimat instruksi, lalu tempelkan diatas alas yang telah disediakan.
- e. Untuk membuat dadu, siapkan kain perca, lalu bagi menjadi 4 bagian dengan masing-masing bagian berukuran 30 cm.
- f. Siapkan kain flanel, lalu gunting berbentuk angka 1 sampai 6.
- g. Jahit angka 1 sampai 6 pada setiap sisi kain perca.
- h. Selanjutnya, jahit kain perca dengan cara menggabungkan 4 bagian yang sudah digunting tadi menjadi bentuk persegi, lalu masukkan busa kain kedalamnya.

Penggunaan Ular Tangga Kreatif

Berikut ini cara penggunaan media pembelajaran ular tangga kreatif:

1. Guru menyuruh anak untuk berkumpul.
2. Guru memberi penjelasan mengenai tata cara permainan ular tangga kreatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Guru membimbing anak untuk berdoa sebelum bermain.
4. Setelah itu anak melakukan hompimpa untuk menentukan giliran pada saat bermain.
5. Setelah itu, anak yang mendapat giliran pertama memulai permainan dengan melemparkan dadu. Jika angka dadu sudah keluar, maka anak melangkah pada alas bermain.
6. Terdapat 3 pilihan yakni turun (ular), naik (tangga), dan melakukan tantangan.
7. Setelah itu, giliran anak yang selanjutnya yang bermain hingga permainan selesai pada garis *finish*.

J. Rincian Proses Pembuatan Ular Tangga Kreatif

Terdapat 3 tahapan dalam proses pembuatan ular tangga kreatif. 3 tahapan ini merupakan tahap revisi yang dilakukan untuk menyempurnakan permainan ular tangga kreatif. Adapun tahapan dalam proses pembuatan permainan ular tangga kreatif, sebagai berikut:

1. Tahap 1

- a. Aspek yang Dikembangkan
 - a. Motorik kasar (pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan melaksanakan tantangan).
 - b. Motorik halus (pada saat anak menggunakan tangannya untuk melempar dadu).
 - c. Bahasa (pada saat anak membaca instruksi pada alas bermain).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

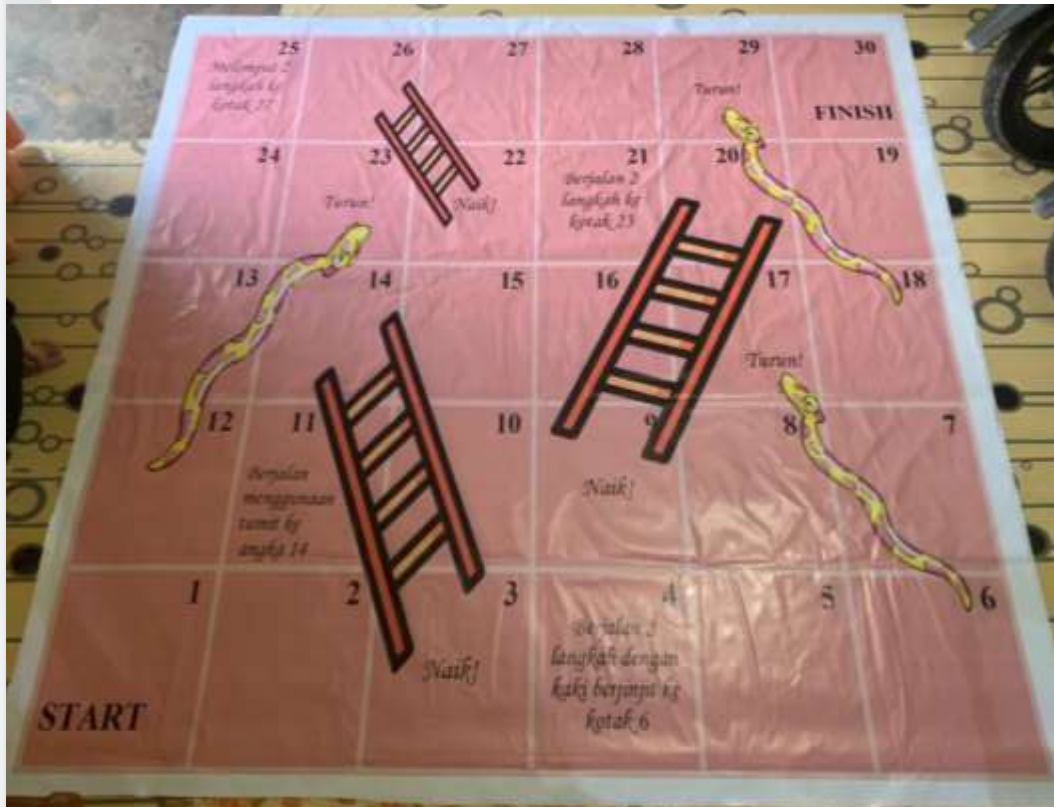
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Kognitif (pada saat anak menghitung jumlah langkah).
- b. Kelebihan dan Kekurangan
 - 1) Kelebihan
Permainan ini tidak hanya dapat mengembangkan satu aspek perkembangan saja (motorik kasar), tetapi juga motorik halus, bahasa, dan kognitif.
 - 2) Kekurangan
 - a) Tidak adanya kejelasan pada saat permainan awal dimulai yang seharusnya jelas siapa yang melakukan permainan awal, contohnya dengan melakukan hompimpa.
 - b) Tidak berdoa sebelum bermain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 2.2
Pembuatan Ular Tangga Kreatif Tahap I



2. Tahap 2

- a. Aspek yang Dikembangkan
 - 1) Motorik kasar (pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan melaksanakan tantangan).
 - 2) Motorik halus (pada saat anak menggunakan tangannya untuk melempar dadu).
 - 3) Bahasa (pada saat anak membaca instruksi pada alas bermain).
 - 4) Kognitif (pada saat anak menghitung jumlah langkah).
 - 5) Moral dan agama (pada saat anak berdoa sebelum bermain).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

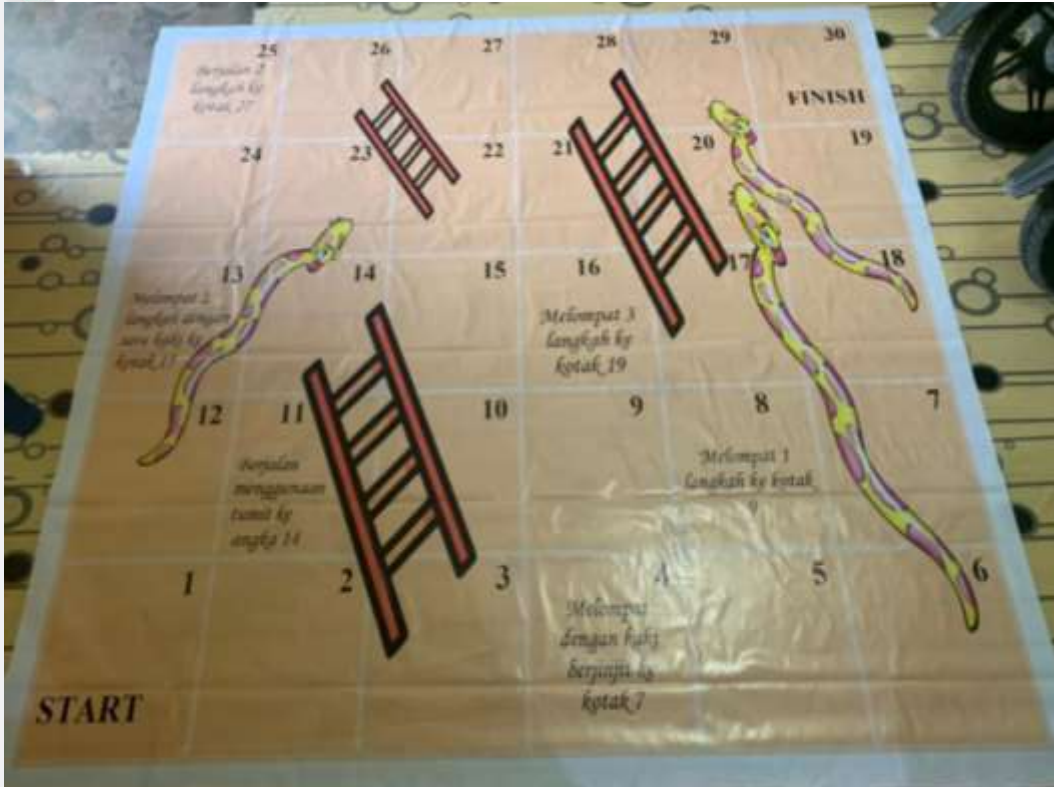
- 6) Sosial-emosional (pada saat anak berinteraksi dengan teman-temannya).
- b. Kelebihan dan Kekurangan
 - 1) Kelebihan

Permainan ini tidak hanya dapat mengembangkan satu aspek perkembangan saja (motorik kasar), tetapi juga motorik halus, bahasa, kognitif, moral dan agama, serta sosial-emosional.
 - 2) Kekurangan
 - a) Permainan ini hanya melakukan kegiatan bergerak saja, tidak ada unsur seni seperti bernyanyi didalamnya sehingga terlihat masih kurang menarik.
 - b) Warna pada alas bermain kurang bervariasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 2.3
Pembuatan Ular Tangga Kreatif Tahap II



3. Tahap 3

a. Aspek yang Dikembangkan

- 1) Motorik kasar (pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan melaksanakan tantangan).
- 2) Motorik halus (pada saat anak menggunakan tangannya untuk melempar dadu).
- 3) Bahasa (pada saat anak membaca instruksi pada alas bermain).
- 4) Kognitif (pada saat anak menghitung jumlah langkah).
- 5) Moral dan agama (pada saat anak berdoa sebelum bermain).

- 6) Sosial-emosional (pada saat anak berinteraksi dengan teman-temannya).
 - 7) Seni (pada saat anak melakukan tantangan bernyanyi ataupun bertepuk tangan, dan mengenal warna merah, kuning, hijau, serta biru pada alas bermain).
- b. Kelebihan dan Kekurangan
- a. Kelebihan
Permainan ini tidak hanya dapat mengembangkan satu aspek perkembangan saja (motorik kasar), tetapi juga motorik halus, bahasa, kognitif, moral dan agama, sosial-emosional, serta seni.
 - b. Kekurangan
-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 2.4
Pembuatan Ular Tangga Kreatif Tahap III



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Kreatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono, penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut⁵².

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Borg and Gall berpendapat bahwa, pendekatan *Research and Development (R & D)* dalam pendidikan meliputi 10 langkah. Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan⁵³.

Peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan pada level 3 yaitu meneliti dan menguji produk dalam rangka mengembangkan produk yang telah ada. Melalui pengembangan diharapkan produk yang telah ada menjadi semakin efektif, efisien, praktis, menarik dan memuaskan.

⁵² Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2013), Hal. 752

⁵³ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelompok B (usia 5-6 tahun) Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru sejak tanggal 9 Januari 2021, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga kreatif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok B usia 5-6 tahun.

Subjek dan Objek Penelitian

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), yang dimaksud subjek penelitian adalah orang tempat atau benda yang diamati dalam rangka pembumbutan sebagai sasaran.⁵⁴ Subjek yang dimaksud pada penelitian ini yakni media pembelajaran ular tangga kreatif yang akan diteliti kelayakannya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia yang dimaksud dengan objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran saat penelitian.⁵⁵ Objek pada penelitian ini adalah masalah yang ingin diteliti yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran ular tangga kreatif di kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru.

⁵⁴ KBBI Daring, “*Subjek Penelitian*”, (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>, Diakses pada 26 Februari 2021, 21:50)

⁵⁵ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh tahap.

Berdasarkan tahapan dalam penelitian dan pengembangan, peneliti membatasi tahapan hanya sampai tujuh tahapan saja. Adapun hal yang menyebabkan penyederhanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

Penelitian dan pengembangan ini disederhanakan menjadi tujuh tahapan saja, mengingat jika menggunakan sepuluh tahapan akan membutuhkan waktu yang lebih banyak. Jadi, jika disederhanakan menjadi tujuh tahapan, akan membuat waktu penelitian ini menjadi lebih efisien dan efektif.

2. Keterbatasan Dana

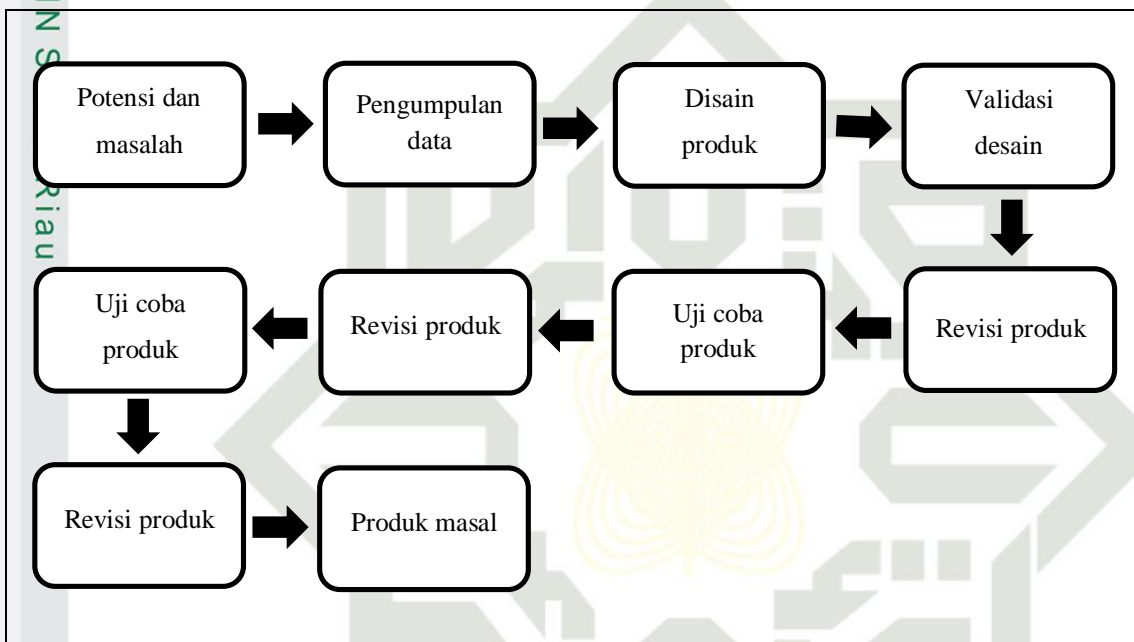
Faktor keterbatasan biaya juga menjadi salah satu alasan dalam penyederhanaan tahapan dalam penelitian ini. Mengingat jika menggunakan sepuluh tahapan akan memerlukan biaya yang besar, oleh karena itu penyederhanaan ini diharapkan dapat diselesaikan sesuai dengan harga yang terjangkau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun sepuluh tahapan dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall adalah sebagai berikut⁵⁶:

Gambar 3.1
Langkah-langkah penggunaan Metode Reseach and Development (R&D)
menurut Borg dan Gall



Selanjutnya untuk dapat memahami setiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut⁵⁷:

a. Potensi dan Masalah

Menurut Sugiyono, potensi adalah segala sesuatu yang bila didaya gunakan akan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi dan dapat

⁵⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2013), Hal. 762

⁵⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2013), Hlm. 762

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disimpulkan masalah bisa menjadi potensi apabila dapat mendayagunakannya.⁵⁸

b. Pengumpulan data

Setelah potensi masalah ditemukan maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi atau data. Peneliti dalam penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran ular tangga kreatif dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar di Taman Kanak-kanak.

c. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) sangat beragam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktifitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari kain flanel dan bahan bekas yaitu kain perca.

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi fungsi media pembelajaran ular tangga kreatif dan menyimpulkan hasil evaluasi media

⁵⁸ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran ular tangga kreatif yang telah ada. Peneliti mendapatkan ide untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran ular tangga kreatif untuk meningkatkan motorik kasar anak.

d. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari bahan ajar yang sekarang ini sudah beredar atau tidak. Validasi desain adalah penilaian yang bersifat rasional, karena tahap ini masih berdasarkan kepada pemikiran rasional, belum fakta di lapangan.

Validasi dalam penelitian ini menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain media pembelajaran ular tangga kreatif ini, sehingga dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan yang sudah diidentifikasi tersebut kemudian direvisi agar menghasilkan produk yang diharapkan dan layak sesuai dengan kebutuhan. Adapun yang menjadi validator harus memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Validator	Kriteria
1.	Ahli media pembelajaran	a. Minimal lulus S2 b. Pengalaman mengajar lebih dari 2 tahun c. Guru
2.	Ahli materi	a. Minimal lulus S2 b. Pengalaman mengajar lebih dari 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		tahun c. Guru
--	--	------------------

Tabel 3.2
Daftar Nama Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Validator	Nama validator
1.	Ahli media pembelajaran	Heldanita, S.Pd.I., M. Pd.
2.	Ahli materi	Nurkamelia Mukhtar, AH. S.Pd.I., M. Pd.

e. Revisi Desain

Setelah desain produk di validasi melalui penilaian ahli media dan ahli materi atas media yang dikembangkan, peneliti melakukan perbaikan pada desain produk yang sudah dibuat berdasar dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

f. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perbaikan desain dan merevisinya, maka langkah berikutnya peneliti melakukan uji coba produk. Menurut Emzir, uji coba dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok yang terbatas⁵⁹.

⁵⁹ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), Hlm. 273

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g. Revisi Produk

Menurut Emzir, revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: (a) uji coba dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (b) dalam uji coba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan, (c) data untuk merevisi produk dapat dijangkau melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran pengguna produk.⁶⁰

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrumen penelitian berdasarkan pendapat Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad mengenai kriteria penilaian.⁶¹ Instrumen atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan dengan guru utama dan guru pendamping yang mengajar di kelas kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru untuk memperhatikan dan mengamati aktivitas bermain anak saat menggunakan permainan Ular Tangga Kreatif.

⁶⁰ *Ibid*, hal 273.

⁶¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), Hal. 175

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Observasi dilakukan secara terstruktur yaitu pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti terhadap subjek atau objek penelitian di mana yang diamati itu sesuatu yang bersifat terstruktur.⁶² Menggunakan instrument pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar dikelas menggunakan ular tangga kreatif dan menganalisa media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan kemudian melihat secara langsung sikap anak terhadap media pembelajaran yang digunakan.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara⁶³. Wawancara berfungsi untuk mendapatkan informasi yang hendak dicari oleh para peneliti. Kegiatan wawancara dilakukan oleh seorang peneliti melalui sampel dari populasi responden yang tersedia sebagai subjek penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru, dengan menggunakan jenis wawancara terstruktur.

Materi atau bahan yang akan menjadi bahan wawancara terstruktur adalah; produk, kegunaan produk, pengembangan produk ular tangga

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), Hlm. 762

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), Hal. 155.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kreatif, dan pengaruh antara produk dengan perkembangan motorik kasar anak.

Wawancara dalam peneliti menggunakan tape recorder sebagai alat bantu untuk melancarkan pelaksanaan wawancara. Wawancara bertujuan agar peneliti mengetahui kebutuhan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga kreatif dalam meningkatkan bahasa anak usia dini.

Tabel 3.3
Indikator Wawancara

No.	Teks Wawancara Kepala Sekolah Dan Guru
1.	Apakah nama produk yang peneliti buat sudah menarik?
2.	Apakah produk yang peneliti buat aman untuk anak usia dini?
3.	Apakah produk yang peneliti buat dapat membuat anak menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung?
4.	Apakah materi yang terdapat pada permainan ular tangga kreatif sudah sesuai dengan anak usia 5-6 tahun?
5.	Apakah prosedur penggunaan permainan ular tangga kreatif yang dibuat oleh peneliti dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini?
6.	Apakah dalam penggunaan produk yang peneliti buat untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini terdapat kekurangan? Dan apa saja yang perlu ditingkatkan pada produk yang peneliti buat?
7.	Apakah kelebihan dari produk yang peneliti buat dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini?

3. Angket (Kuisisioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Pengisian angket dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada ahli media, ahli materi, kepala sekolah, guru dan orang tua di Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan penggunaan. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan isi dan tampilan ular tangga kreatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Angket menggunakan format respon check list, sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda check list pada kolom yang sesuai dengan indikator angket penelitian.

Tabel 3.4
Indikator Angket Penelitian

Isi Angket	Indikator	Waktu
Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas produk 2. Kualitas produk 3. Keamanan produk 4. Kegunaan produk 	Selama penelitian
Penggunaan produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prosedur penggunaan 2. Kelebihan dalam menggunakan produk 3. Kekurangan dalam menggunakan produk 	Selama penelitian
Aspek perkembangan motorik kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang ada pada media pembelajaran ular tangga kreatif dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini 2. Pengaruh produk dan materi dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini 	Selama penelitian

a. Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang Alat Permainan Edukatif (APE). Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran ular tangga kreatif. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran siswa di sekolah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Angket Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli bidang strategi pembelajaran anak usia dini. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan materi pembelajaran ular tangga kreatif. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran siswa di sekolah.

c. Angket Tanggapan Kepala Sekolah Dan Guru

Instrument kuesioner untuk orang tua dan guru diisi ketika melakukan uji coba lapangan yang akan menilai kelayakan pada aspek penggunaan pada pengembangan ular tangga kreatif. Angket tanggapan berisi pertanyaan dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari responden, petunjuk pengisian, dan item pertanyaan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran.

Tabel 3.5
Instrument Penelitian

No.	Instrument	Tujuan	Sumber	Waktu
1.	Angket validasi media	Memperoleh saran dan kelayakan desain	Ahli media	Selama penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.	Angket validasi materi	Memperoleh saran dan kelayakan materi	Ahli materi	Selama penelitian
3.	Angket tanggapan kepala sekolah	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media pembelajaran yang digunakan	Peserta didik usia 5-6 tahun kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda	Selama penelitian
4.	Angket tanggapan guru	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media pembelajaran yang digunakan	Peserta didik usia 5-6 tahun kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda	Selama penelitian

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku arsip dokumen tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Penelitian ini menggunakan dokumen berupa daftar nama anak kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda dan foto kegiatan anak saat melakukan kegiatan permainan ular tangga kreatif.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran ular tangga kreatif. Data yang diperoleh melalui instrumen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.

Angket tanggapan diisi oleh guru. Angket tanggapan berisi pertanyaan dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari responden, petunjuk pengisian, dan item pertanyaan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respon, bisa dicari dengan rumus:

$$\bar{\chi} = \frac{\sum \chi_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{\chi}$ = Rata-rata penilaian dari para validator

χ_i = Rata-rata skor hasil penilaian validator ke i

n = Banyaknya validator

Dengan:

$$\bar{\chi} = \frac{\text{Jumlah skor} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan⁶⁴. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dapat diberi skor tabel berikut:

Tabel 3.6
Analisis Kuantitatif

No.	Analisis kuantitatif	Skor
1.	Sangat setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak setuju	2
4.	Sangat tidak setuju	1

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang menggambarkan posisi yang sangat negatif ke posisi yang sangat positif. Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Respon netral sengaja dihilangkan, sehingga responden dapat menunjukkan sikap ataupun pendapatnya terhadap pernyataan yang diajukan oleh kuesioner. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden.

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

⁶⁴ Riduwan, Dasar-dasar Statistika, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hal. 39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.7
Pengonversian Skor

Skor persentase (%)	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat layak
$61\% < p \leq 80\%$	Layak
$41\% < p \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang layak
$p \leq 20\%$	Sangat kurang layak

Berdasarkan data tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media dan kualitas pada ular tangga kreatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini usia 5-6 tahun untuk meningkatkan motorik kasar dikategori sangat layak atau layak.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang terdiri dari 2 validator, yakni validator ahli materi dan validator ahli media, diperoleh bahwa media pembelajaran ular tangga kreatif dinyatakan layak dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan rincian presentase yang didapat dari ahli materi sebesar 95,83%, sedangkan presentase kelayakan yang didapat dari validator ahli media sebesar 97,91%. Kemudian rata-rata presentase yang didapat dari hasil penilaian guru sebesar 93,75%. Dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga kreatif sangat layak dalam meningkatkan motorik kasar anak.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini dikelompok B bisa dinyatakan berkembang karna anak mampu melakukan gerakan-gerakan seperti melompat menggunakan dua kaki, melompat menggunakan satu kaki, berjalan sambil berjinjit, melompat sambil berjinjit, berjalan menggunakan tumit, dan melakukan gerakan serta instruksi lainnya dengan baik dan benar.

B. Saran

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga kreatif masih memerlukan beberapa saran sebagai upaya dalam meningkatkan penelitian lebih lanjut, oleh karena itu peneliti menyarankan sebagai berikut.

1. Bagi pendidik, dapat menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga kreatif sehingga anak dapat berkembang dengan optimal
2. Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menggunakan media ular tangga kreatif agar dapat menghasilkan produk yang lebih kreatif dan inovatif untuk anak usia dini
3. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media pembelajaran berupa ular tangga kreatif dengan tema atau inovasi lainnya sehingga dapat meningkatkan eektivitas pembelajaran

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Asyad. Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Burlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Dr. Khadijah M. Ag dan Nurul Amelia M.Pd. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Medan: Kencana
- Eka Setia Wati, Desri, Elih Solihatulmilah. 2015. Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Moral Anak. *Jurnal IPTEK*, Vol. 5 No. 1, hal. 89-90
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi
- John W, Santrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Kementerian Agama Republik Indonesia Direktorat Jendral Pend. Islam (STPPA)
- KBBI Daring. *Subjek Penelitian*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, Diakses pada 26 Februari 2021
- Khadijah dan Armanila. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Lani Dewi, Tipani. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 2
- Meke O. Mandagi, Ni Luh Putri. *Assesment Pembelajaran AUD dan TK*, Perpustakaan Nasional Di Akses Pada [Https://Books.Google.Co.Id/](https://Books.Google.Co.Id/)
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 1 Hal. 100-101
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Purwokerto: Penerbit Gava
- Mursid, M. Ag. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Nurhafizah. 2018. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Jurnal Early Childhood*. Vol. 2, Hal. 3-4



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nuryanti, Robandi Roni, Helmi Ismail. 2015. Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria. *Dalam Jurnal Cakrawala Dini*. Vol. 5, Hal. 104
- Riduawan. 2009. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Roevena, Ita. 2017. Peningkatan Motorik Kasar Melalui Senam Irama Bagi Anak Usia 4-5 Tahun. *Dalam Jurnal Ijiece*. Vol.2, Hal. 140
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri. 2015. *Metode Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zahrotul Maulida, Indah. 2018. Skripsi Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Paku Sari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018. Jember: Universitas jember
- Zudhah Ferryka, Putri. Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*. Vol. 29 No. 100, hal. 58-64

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI

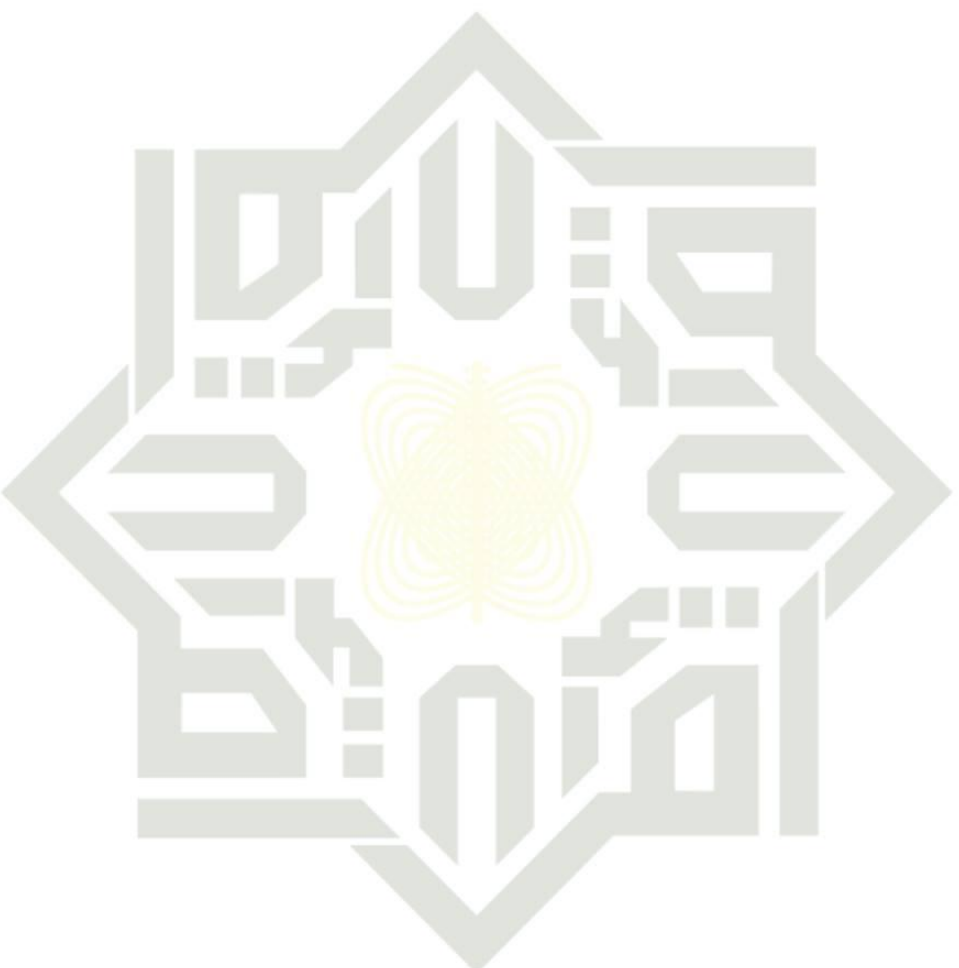
Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

Kelas : Kelompok B PAUD Bhakti Bunda

Tanggal : 21 Oktober 2021

No.	Fokus Observasi	Jenis Kegiatan Yang Di Observasi	Kualifikasi	
			Ada	Tidak
1.	Media pembelajaran ular tangga kreatif dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) di Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru	1. Perangkat pendukung media pembelajaran ular tangga kreatif:	X	
		a. Sarana dan prasarana		
		b. Lingkungan	X	
		c. Waktu	X	
		2. Pengembangan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif:	X	
		a. Prosedur permainan		
	Media pembelajaran ular tangga kreatif dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) di Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru	b. Alat dan bahan yang digunakan	X	
		c. Menggunakan media pembelajaran	X	
		d. Intruksi yang diberikan saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran	X	
		e. Metode pembelajaran yang tepat saat menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif	X	
		f. Teknik mengajar tepat dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif	X	

	g. Motivasi untuk selalu semangat agar motorik anak berkembang	X	
--	--	---	--



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET PENELITIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

I. Identitas Responden

Nama : Heldanita, S. Pd. I, M. Pd.
Jabatan : Dosen PIAUD/ Validator Ahli Media
Jenis Kelamin : Perempuan

II. Isilah pernyataan di bawah ini yang menyangkut penilaian anda tentang Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru dengan memberikan tanda (x) pada kolom yang menurut anda paling sesuai.

III. Kriteria penilaian

SS: Sangat Setuju, dengan nilai skor 4

S: Setuju, dengan nilai skor 3

TS: Tidak setuju, dengan nilai skor 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

STS: Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1

IV. Pernyataan

Pembuatan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif

Indikator Penilaian	Materi	Skor			
		SS	S	TS	STS
Cover	1. Tampilan menarik	X			
Segi Estetika Atau Keindahan	2. Kesesuaian ukuran	X			
	3. Kombinasi warna yang sesuai	X			
Teknik Pembuatan	4. Keawetan		X		
	5. Ketahanan	X			
	6. Keamanan	X			
	7. Kesesuaian prosedur permainan	X			

Pekanbaru, 28 Juni 2021
Mengetahui,
Validator Media



Helda S. Pd.I., M. Pd.
NIP. 199307052019082001

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET PENELITIAN

AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

I. Identitas Responden

Nama : Dr. Hj. Nurhasnawati, M. Pd.
Jabatan : Dosen PIAUD/ Validator Ahli Materi
Jenis Kelamin : Perempuan

- II. Isilah pernyataan di bawah ini yang menyangkut penilaian anda tentang Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru dengan memberikan tanda (x) pada kolom yang menurut anda paling sesuai.

III. Kriteria penilaian

SS: Sangat Setuju, dengan nilai skor 4

S: Setuju, dengan nilai skor 3

TS: Tidak setuju, dengan nilai skor 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

STS: Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1

IV. Pernyataan

Materi Untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator Penilaian	Materi	Pernyataan			
		SS	S	TS	STS
Tema/ Edukatif Segi	1. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	X			
	2. Dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar anak		X		
	3. Membantu kelaancaran kegiatan belajar dan mengajar	X			
	4. Media ular tangga kreatif dapat memberikan pembelajaran bagi perkembangan AUD	X			
Isi Ular Kreatif Tangga	5. Materi pada ular tangga kreatif berkaitan dengan perkembangan motorik kasar	X			
	6. Desain disajikan dengan jelas		X		
	7. Kesesuaian media dengan materi	X			
	8. Materi berhubungan dengan motorik kasar	X			
Penyajian	9. Media pembelajaran menarik untuk anak-anak	X			
	10. Tantangan pada ular tangga sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak	X			
	11. Warna pada media menarik untuk anak-anak	X			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

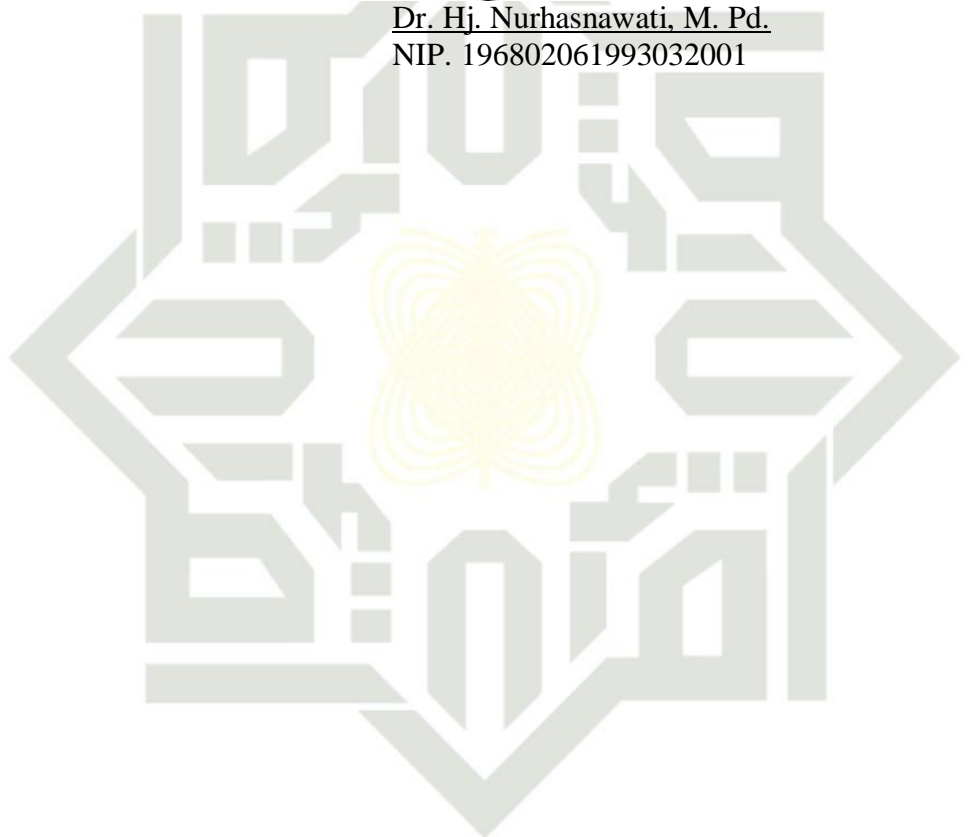
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	12. Media pembelajaran mudah digunakan	X			
--	--	---	--	--	--

Pekanbaru, 21 Juni 2022
Mengetahui,
Validator Materi



Dr. Hj. Nurhasnawati, M. Pd.
NIP. 196802061993032001



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET KEPALA SEKOLAH

ANGKET PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

I. Identitas Responden

Nama : Widyawati, SE.

Jabatan : Kepala Sekolah

Jenis Kelamin : Perempuan

Isilah pernyataan di bawah ini yang menyangkut penilaian anda tentang Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru dengan memberikan tanda (x) pada kolom yang menurut anda paling sesuai.

Kriteria penilaian

SS: Sangat Setuju, dengan nilai skor 4

S: Setuju, dengan nilai skor 3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TS: Tidak setuju, dengan nilai skor 2

STS: Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1

Pernyataan

Produk Pengembangan Ular Tangga Kreatif

Indikator Penilaian	Materi	Pernyataan			
		SS	S	TS	STS
Materi	1. Ular tangga kreatif ini dapat meningkatkan motorik kasar anak	X			
	2. Materi pada ular tangga kreatif ini dapat meningkatkan kreativitas anak	X			
	3. Desain yang digunakan menarik	X			
Penyajian	4. Huruf dan angka pada ular tangga jelas	X			
	5. Warna media menarik		X		
	6. Proses yang dilakukan saat bermain jelas dan tidak membosankan		X		
	7. Tantangan sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak	X			

Pekanbaru, 14 Maret 2022
Menyetujui,



Widyawati, SE.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET GURU

ANGKET PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

V. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Rivi Chairani

Jabatan : Guru

Jenis Kelamin : Perempuan

Isilah pernyataan di bawah ini yang menyangkut penilaian anda tentang Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru dengan memberikan tanda (x) pada kolom yang menurut anda paling sesuai.

Kriteria penilaian

SS: Sangat Setuju, dengan nilai skor 4

S: Setuju, dengan nilai skor 3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TS: Tidak setuju, dengan nilai skor 2

STS: Sangat tidak setuju, dengan nilai skor 1

Pernyataan

Produk Pengembangan Ular Tangga Kreatif

Indikator Penilaian	Materi	Pernyataan			
		SS	S	TS	STS
Materi	1. Ular tangga kreatif ini dapat meningkatkan motorik kasar anak	X			
	3. Materi pada ular tangga kreatif ini dapat meningkatkan kreativitas anak	X			
	4. Desain yang digunakan menarik	X			
Penyajian	5. Huruf dan angka pada ular tangga jelas	X			
	6. Warna media menarik		X		
	7. Proses yang dilakukan saat bermain jelas dan tidak membosankan		X		
	8. Tantangan sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak	X			

Pekanbaru, 14 Maret 2022

Menyetujui,

Guru Kelas

 Rivi Chairani

LEMBAR DOKUMENTASI

Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

Tabel Data Tenaga Pengajar Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

No.	Nama Pendidik	Jabatan
1.	Widyawati, SE.	Kepala Sekolah
2.	Sulastri	Guru
3.	Rivi Chairani	Guru dan Sekretaris
4.	Syafriwal	Bendahara

Tabel Data Murid Kelompok B Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

No.	Nama Murid	Jenis Kelamin	Alamat
1.	Araya Ramadhani	P	Gg. Karya Makmur
2.	Ashraf Khair Runako	L	Jl. Rahmat No. 34
3.	Muhammad Nazar	L	Jl. Abadi
4.	M. Fathir Alkhalifi	L	Jl. Mahardika
5.	Muhammad Al-Farizy	L	Gg. Karya Makmur
6.	Ervin Lin	P	Jl. Rambutan Komp. 30
7.	Anjerya Trixie	P	Jl. Rambutan Komp. 30
8.	Sakya Winarta	P	Gg. Karya Bakti
9.	Vinsen Lim	L	Perum. Arengka Lestari
10.	Rajendra Favian Fawwas Pangestu	L	Gg. Karya Bakti

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Foto Dokumentasi Pada Saat Penelitian Pada Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

Tata Tertib Sekolah



Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Visi, Misi dan Tujuan Sekolah



4. Struktur Organisasi Pendidik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Foto Dokumentasi Sekolah



Dokumentasi Proses Pembelajaran dan Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : Araya Ramadhani

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan mencontohkan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : Ashraf Khair Runako

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mencontohkan gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : Muhammad Nazar

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mencontohkan gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : M. Fathir Alkhalifi

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mencontohkan gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : Muhammad Al-Farizy

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mencontohkan gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : Ervin Lin

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mencontohkan gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : Anjerya Trixie

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mencontohkan gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : Sakya Winarta

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mencontohkan gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : Vinsen Lim

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mencontohkan gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Format Penilaian Test Performa

Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota

Pekanbaru

Nama : Rajendra Favian Fawwas Pangestu

Kelas : B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Kegiatan
1	Kamis, 3 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap I	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui macam-macam gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar) sehingga perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.
2	Senin, 7 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap II	Perkembangan motorik kasar anak (pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui dan mengingat gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasar. Anak mampu menyebutkan nama gerakan dan	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mencontohkan gerakan tersebut) sehingga perkembangan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan.	
3	Senin, 14 Maret 2021	Demonstrasi penerapan tahap III	Perkembangan motorik kasar (anak sudah mampu mencontohkan berbagai gerakan, menyebutkan nama gerakan, memberitahukan kepada teman-temannya mengenai gerakan yang diketahui, dan mampu melakukan gerakan dengan baik), sehingga perkembangan anak berkembang dengan sangat baik.	Anak belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga kreatif dengan tahap awal melempar dadu lalu melangkah pada alas bermain dan menyelesaikan tantangan yang didapat.

Lembar Hasil Wawancara

Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif
Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Anak Kelompok B (Usia 5-6
Tahun)

Hari/ Tanggal : Kamis, 3 Maret 2021

Narasumber I : Widyawati, SE.

Narasumber II : Rivi Chairani

Tahap I

Pewawancara: Assalamu'alaikum bu, selamat pagi

Narasumber I: Wa'alaikumussalam nak

Narasumber II: Wa'alaikumussalam nak

Pewawancara: Maaf bu mengganggu waktunya, sebelumnya ibu apa kabar?

Narasumber I: Alhamdulillah baik

Narasumber II: Sehat nak alhamdulillah

Pewawancara: Baik bu seperti yang sudah saya katakan kemarin bahwa hari ini
saya izin untuk mewawancarai ibu, apakah boleh bu?

Narasumber I: Iya boleh nak

Narasumber II: Dengan senang hati

Pewawancara: Sebelumnya saya ingin bertanya mengenai perkembangan motorik
kasar anak bu. Menurut ibu perkembangan motorik kasar anak itu

bagaimana ya?

Narasumber I: Baik, kalau menurut ibu perkembangan motorik kasar anak itu berkenaan dengan perkembangan saraf motor, dimana perkembangan anak tersebut berkembang apabila anak melakukan gerakan-gerakan tertentu

Pewawancara: Baik bu, kalau menurut bu Rivi bagaimana?

Narasumber II: Menurut saya perkembangan motorik kasar anak sangat berpengaruh terhadap sistem gerak, jadi apabila anak melakukan aktivitas, disitu pula perkembangan motorik kasarnya terbentuk

Pewawancara: Baik, terimakasih bu Widya dan bu Rivi atas jawabannya.

Selanjutnya saya ingin bertanya keterkaitan motorik kasar anak dengan proses pembelajaran disekolah. Menurut ibu, apakah motorik kasar dan proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak?

Narasumber I: Menurut saya sangat berpengaruh, karna anak TK biasanya belajar sambil bermain, dan aktivitas anak itu sangat banyak yang melakukan pergerakan, jadi proses pembelajaran sangat mempengaruhi motorik kasar anak

Pewawancara: Baik ibu. Bagaimana dengan Ibu Rivi, apakah menurut ibu apakah pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak?

Narasumber II: Ya, menurut saya sangat berpengaruh. Terlebih lagi apabila media

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran yang digunakan tepat. Karna pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat tentu sangat mempengaruhi keefektivitasan anak dalam belajar. Contohnya permainan diluar ruangan, itu saja sudah bisa membuat anak bergerak lebih leluasa, apalagi jika ada sebuah “media” yang menjadi alat bantu anak untuk belajar.

Pewawancara: Baik bu, berarti kesimpulannya media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak ya bu?

Narasumber I: Iya nak benar sekali

Narasumber II: Benar nak

Pewawancara: Lalu menurut ibu, apakah media pembelajaran ular tangga kreatif ini dapat memudahkan anak dalam mengembangkan motorik kasar?

Narasumber I: Menurut saya sangat memudahkan, karena ada tantangan didalamnya anak jadi mengetahui hal-hal baru yang belum ia ketahui

Narasumber II: Ya benar sekali, terlebih lagi unsur tantangan ini terdapat beberapa aspek yang ada kaitannya dengan perkembangan motorik kasar anak

Pewawancara: Apakah ada yang perlu saya revisi dari media pembelajaran ini bu?

Narasumber I: Menurut saya tidak ada

Narasumber II: Mungkin ditambahkan lagi tantangannya agar anak tidak mudah bosan pada saat bermain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pewawancara: Baik ibu terimakasih atas jawaban dan sarannya

Narasumber I: Iya nak sama-sama sukses selalu

Narasumber II: Sama-sama nak

Pewawancara: Assalamu'alaikum bu

Narasumber I: Wa'alaikumussalam nak

Narasumber II: Wa'alaikumussalam nak



UIN SUSKA RIAU

Lembar Hasil Wawancara

Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif
Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Anak Kelompok B (Usia 5-6
Tahun)

Hari/ Tanggal : Senin, 7 Maret 2021

Narasumber I : Widyawati, SE.

Narasumber II : Rivi Chairani

Tahap II

Pewawancara: Assalamu'alaikum bu, hari ini saya izin mau mewawancarai ibu
lagi apakah boleh bu?

Narasumber I: Wa'alaikumussalam monggo nak

Narasumber II: Wa'alaikumussalam silahkan nak boleh saja

Pewawancara: Alhamdulillah. Baik bu bagaimana kabarnya hari ini?

Narasumber II: Alhamdulillah baik

Pewawancara: Bu Widya bagaimana kabarnya?

Narasumber I: Alhamdulillah baik nak

Pewawancara: Baik ibu, hari ini saya ingin bertanya mengenai perubahan dari
permainan ular tangga kreatif yang saya buat. Menurut ibu apakah
ular tangga kreatif tahap II ini lebih baik daripada yang tahap
sebelumnya?



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Narasumber I: Menurut ibu jauh lebih baik, apalagi sudah ada revisi tambahan tantangannya

Narasumber II: Ya menurut ibu juga sudah lebih baik dan makin baik

Pewawancara: Alhamdulillah, bagaimana dengan keefektifitasannya bu? Apakah media pembelajaran ini sudah bisa dikatakan dapat mengembangkan motorik kasar anak?

Narasumber I: Sudah nak, pada tahap sebelumnya juga sudah, namun pada tahap ini karna ada perubahan jadi lebih menarik

Pewawancara: Baik bu alhamdulillah. Lalu menurut bu Widya, apakah materi yang terdapat dalam media pembelajaran ular tangga kreatif ini sesuai dengan aspek yang dapat meningkatkan motorik kasar anak?

Narasumber II: Menurut saya sudah, keterkaitan tantangan yang ada didalam dan aspek yang terkandung didalam ular tangga kreatif ini sudah sangat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini

Pewawancara: Alhamdulillah, jadi bisa dikatakan modifikasi tahap II ini lebih bagus dari tahap I ya bu?

Narasumber I: Ya nak benar

Narasumber II: Iya benar nak

Pewawancara: Baik bu kalau begitu, terimakasih atas waktunya

Narasumber I: Iya nak sama-sama

Narasumber II: Sama-sama nak, sukses yaa

Pewawancara: Terimakasih bu, assalamu'alaikum

Narasumber I: Wa'alaikumussalam nak

Lembar Hasil Wawancara

Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif
Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Anak Kelompok B (Usia 5-6
Tahun)

Hari/ Tanggal : Senin, 14 Maret 2021

Narasumber I : Widyawati, SE.

Narasumber II : Rivi Chairani

Tahap III

Pewawancara: Assalamu'alaikum bu, selamat pagi

Narasumber I: Wa'alaikumussalam nak, selamat paagi

Narasumber II: Wa'alaikumussalam nak, pagi

Pewawancara: Bagaimana kabarnya hari ini bu?

Narasumber I: Alhamdulillah baik nak

Narasumber II: Alhamdulillah sehat nak

Pewawancara: Baik ibu alhamdulillah

Narasumber I: Rani apa kabar nak?

Pewawancara: Alhamdulillah sehat bu

Pewawancara: Baik bu, hari ini saya ingin mewawancarai mengenai media
pembelajaran tahap III yang saya buat, apakah boleh bu?

Narasumber I: Boleh nak

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Narasumber II: Boleh, silahkan nak

Pewawancara: Menurut ibu, apakah media pembelajaran ular tangga kreatif tahap III ini sudah lebih bagus dibandingkan dengan tahap sebelumnya?

Narasumber I: Menurut saya sudah jauh lebih baik, terlebih lagi media pembelajaran yang digunakan ini terbuat dari bahan kain, jadi jauh lebih awet dari yang sebelumnya

Narasumber II: Ya menurut saya juga sudah jauh lebih baik dan bagus, apalagi media berbahan dasar kain dapat dicuci dan lebih tahan lama

Pewawancara: Baik ibu, bagaimana dari segi tampilan, apakah sudah menarik bu?

Narasumber I: Sudah jauh lebih menarik karena warnanya juga bervariasi dan dapat menarik perhatian anak-anak

Pewawancara: Untuk segi tantangan apakah sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak bu?

Narasumber I: Sudah nak, menurut saya pada tahap III ini media pembelajarannya sudah jauh lebih menarik dan banyak unsur-unsur tambahan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak

Narasumber II: Ya, menurut saya juga ini sudah jauh lebih baik nak, baik dari segi pemilihan warna, tantangan baru didalamnya, dan tampilan yang menarik menurut saya sangat bagus untuk anak usia dini

Pewawancara: Alhamdulillah, lalu menurut ibu apakah media pembelajaran ini dapat diperjual belikan?

Narasumber I: Menurut ibu sangat layak, jadi sangat bagus apabila diperjual belikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

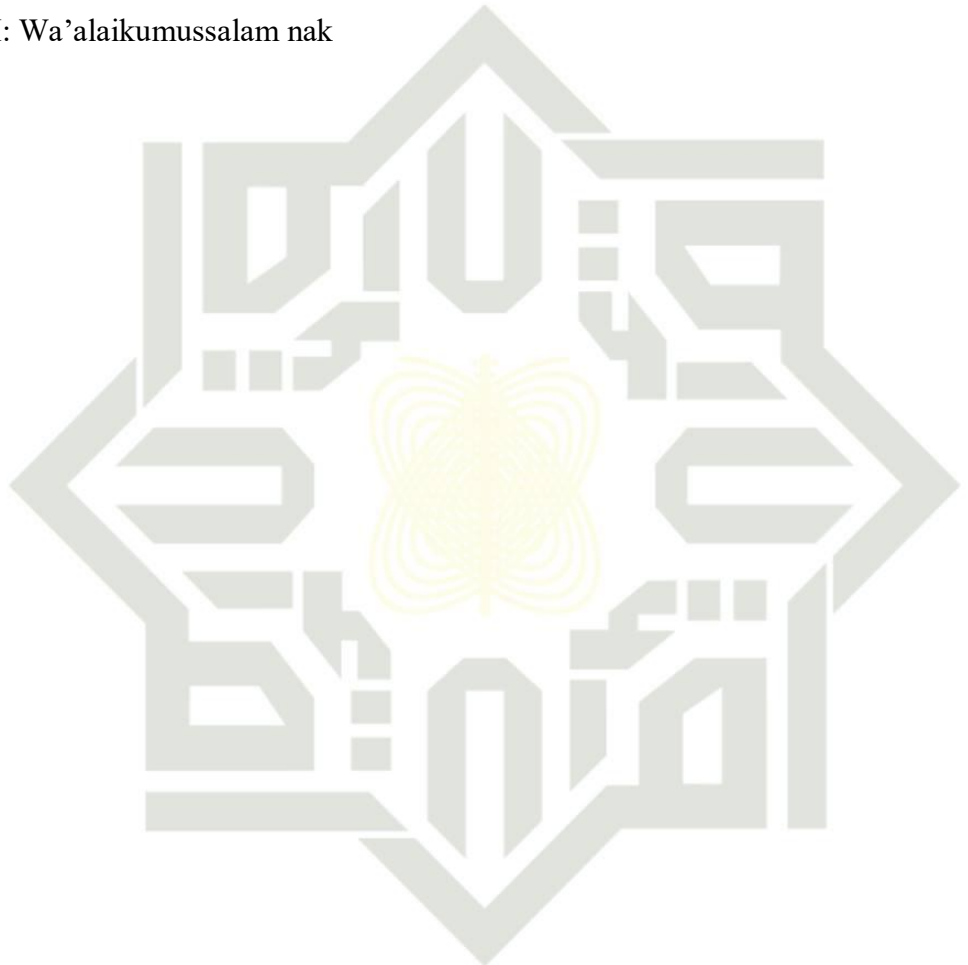
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Narasumber II: Dari segi estetika maupun keefisienan produk menurut ibu sangat bagus, jadi sangat layak untuk diperjual belikan

Pewawancara: Baik ibu terimakasih atas waktunya, assalamu'alaikum

Narasumber I: Iya nak sama-sama sukses selalu, wa'alaikumussalam

Narasumber II: Wa'alaikumussalam nak



UIN SUSKA RIAU

RPPH PENERAPAN TAHAP I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM 2013

YAYASAN AS-SYUKRI PAUD BHAKTI BUNDA

Tema	: Diri Sendiri
Sub Tema	: Anggota Tubuh
Sub-sub Tema	: Tangan dan Kaki
Model Pembelajaran	: Demonstrasi
Semester/ Bulan/ Minggu Ke	: I/ Maret/ I
Kelompok/ Usia	: B/ 5-6 Tahun
Hari dan Tanggal	: Kamis, 3 Maret 2022
Alokasi Waktu	: 60 menit

I. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
	NAM (3.1-4.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	1. Mengucapkan doa sebelum dan sesudah belajar 2. Anak mampu mengetahui bagaimana menghargai sesama teman 3. Anak mampu mengetahui bagaimana bersikap	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah belajar, anak mampu mengetahui bagaimana menghargai sesama teman, serta anak mampu mengetahui bagaimana bersikap baik dengan teman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		baik dengan teman	
	FM (3.3-4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melompat pada alas bermain sesuai dengan instruksi 2. Melempar dadu menggunakan otot pada kedua tangan 	Anak mampu melompat pada alas bermain sesuai dengan instruksi dan mampu melempar dadu menggunakan otot pada kedua tangan.
	Kognitif (4.6) Menyampaikan apa dan bagaimana kegiatan yang ada disekitarnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar 2. Mengetahui gerakan yang dipelajari 3. Mengetahui instruksi yang diberikan 4. Mengetahui warna, huruf, dan angka yang ada pada media pembelajaran 	Anak mampu mengetahui gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar, anak mampu mengetahui gerakan yang dipelajari, anak mampu mengetahui instruksi yang diberikan, dan anak mampu mengetahui warna, huruf, serta angka yang ada pada media pembelajaran.
4.	Bahasa (3.12-4.12) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan jenis gerakan yang sedang diperagakan 2. Mampu menyebutkan jenis-jenis warna, angka dan huruf 3. Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru 	Anak mampu menyebutkan jenis gerakan yang sedang diperagakan, anak mampu menyebutkan jenis warna, angka, dan huruf, serta anak mampu mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan guru.
	SOSEM (2.5) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya 2. Mampu sabar pada saat antri bermain ular tangga kreatif 	Anak mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya, serta anak mampu sabar pada saat antri bermain ular tangga kreatif.
	Seni (3.15-4.15) Menunjukkan aktivitas seni dengan menggunakan	Mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan ular tangga kreatif	Anak mampu mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan ular

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbagai media		tangga kreatif.
----------------	--	-----------------

A. Materi Pembelajaran

1. Doa sebelum belajar
2. Mengenalkan gerakan motorik kasar
3. Mengetahui macam-macam gerakan yang mengandung unsur motorik kasar (berjalan, melompat, berjinjit, dsb.)
4. Mengetahui huruf, angka dan warna yang ada pada permainan
5. Mengetahui instruksi yang ada pada permainan
6. Mengetahui manfaat dari gerakan dan instruksi yang ada

B. Media Sumber Belajar

Media pembelajaran:

Ular tangga kreatif.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan 30 menit

- a. Duduk melingkar
- b. Menyapa anak-anak
- c. Menyanyi bersama
- d. Berdoa (membaca surat al-fatiha, doa mau belajar, dan doa sehari-hari)
- e. Membahas tentang materi yang akan dipelajari

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Inti 60 menit

- a. Memanggil anak (absen)
- b. Bercakap-cakap dan bercerita tentang bagian dari tubuh
- c. Bertanya jawab tentang fungsi dari tangan dan kaki
- d. Menjelaskan tentang manfaat dari tangan dan kaki
- e. Bernyanyi dengan tema “tubuhku”
- f. Anak mengamati media pembelajaran
- g. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan bagaimana cara penggunaan media ular tangga kreatif
- h. Guru menertibkan anak, dan memilih anak yang duduknya paling rapi yang akan bermain
- i. Pembiasaan membaca *bismillahirrahmanirrahim* sebelum bermain, dan *alhamdulillah* ketika selesai bermain
- j. Merapikan kegiatan bermain
- k. Sesi tanya jawab
- l. Menceritakan perasaan pada saat bermain
- m. Menjelaskan pengalaman pada saat bermain

3. Istirahat 15 menit

- a. Mencuci tangan
- b. Bernyanyi sebelum makan
- c. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- d. Merapikan tempat makan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Bermain bebas

4. Penutup 15 menit

- a. Guru menanyakan perasaan anak selama belajar
- b. Guru meminta anak menceritakan kembali tentang gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar
- c. Guru dan anak menyanyi lagu “tubuhku”
- d. Menginformasikan kegiatan esok hari
- e. Doa, salam, dan selesai

D. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

- a. NAM
 - 1) Mengucapkan doa sebelum dan sesudah belajar
 - 2) Anak mampu mengetahui bagaimana menghargai sesama teman
 - 3) Anak mampu mengetahui bagaimana bersikap baik dengan teman
- b. FM
 - 1) Melompat pada alas bermain sesuai dengan instruksi
 - 2) Melempar dadu menggunakan otot pada kedua tangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Kognitif

- 1) Mengetahui gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar
- 2) Mengetahui gerakan yang dipelajari
- 3) Mengetahui instruksi yang diberikan
- 4) Mengetahui warna, huruf, dan angka yang ada pada media pembelajaran

d. Bahasa

- 1) Anak dapat menyebutkan jenis gerakan yang sedang diperagakan
- 2) Mampu menyebutkan jenis-jenis warna, angka dan huruf
- 3) Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru

e. SOSEM

- 1) Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya
- 2) Mampu sabar pada saat antri bermain ular tangga kreatif

f. Seni

Mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan ular tangga kreatif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Teknik Penilaian

- a. Daftar ceklis
- b. Hasil karya

Pekanbaru, 3 Maret 2022

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Widyawati, SE.

Guru Kelas

Rivi Chairani

UIN SUSKA RIAU

RPPH PENERAPAN TAHAP II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM 2013

YAYASAN AS-SYUKRI PAUD BHAKTI BUNDA

Tema	: Diri Sendiri
Sub Tema	: Anggota Tubuh
Sub-sub Tema	: Panca Indera
Model Pembelajaran	: Demonstrasi
Semester/ Bulan/ Minggu Ke	: I/ Maret/ I
Kelompok/ Usia	: B/ 5-6 Tahun
Hari dan Tanggal	: Senin, 7 Maret 2022
Alokasi Waktu	: 60 menit

I. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
	NAM (3.1-4.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	1. Mengucapkan doa sebelum dan sesudah belajar 2. Anak mampu mengetahui bagaimana menghargai sesama teman 3. Anak mampu mengetahui bagaimana bersikap	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah belajar, anak mampu mengetahui bagaimana menghargai sesama teman, serta anak mampu mengetahui bagaimana bersikap baik dengan teman.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		baik dengan teman	
	FM (3.3-4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melompat pada alas bermain sesuai dengan instruksi 2. Melempar dadu menggunakan otot pada kedua tangan 	Anak mampu melompat pada alas bermain sesuai dengan instruksi dan mampu melempar dadu menggunakan otot pada kedua tangan.
	Kognitif (4.6) Menyampaikan apa dan bagaimana kegiatan yang ada disekitarnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar 2. Mengetahui gerakan yang dipelajari 3. Mengetahui instruksi yang diberikan 4. Mengetahui warna, huruf, dan angka yang ada pada media pembelajaran 	Anak mampu mengetahui gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar, anak mampu mengetahui gerakan yang dipelajari, anak mampu mengetahui instruksi yang diberikan, dan anak mampu mengetahui warna, huruf, serta angka yang ada pada media pembelajaran.
4.	Bahasa (3.12-4.12) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan jenis gerakan yang sedang diperagakan 2. Mampu menyebutkan jenis-jenis warna, angka dan huruf 3. Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru 	Anak mampu menyebutkan jenis gerakan yang sedang diperagakan, anak mampu menyebutkan jenis warna, angka, dan huruf, serta anak mampu mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan guru.
	SOSEM (2.5) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya 2. Mampu sabar pada saat antri bermain ular tangga kreatif 	Anak mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya, serta anak mampu sabar pada saat antri bermain ular tangga kreatif.
	Seni (3.15-4.15) Menunjukkan aktivitas seni dengan menggunakan	Mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan ular tangga kreatif	Anak mampu mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan ular

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbagai media		tangga kreatif.
----------------	--	-----------------

E. Materi Pembelajaran

1. Doa sebelum belajar
2. Mengenalkan gerakan motorik kasar
3. Mengetahui macam-macam gerakan yang mengandung unsur motorik kasar (berjalan, melompat, berjinjit, dsb.)
4. Mengetahui huruf, angka dan warna yang ada pada permainan
5. Mengetahui instruksi yang ada pada permainan
6. Mengetahui manfaat dari gerakan dan instruksi yang ada

F. Media Sumber Belajar

Media pembelajaran:

Ular tangga kreatif.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan 30 menit

- a. Duduk melingkar
- b. Menyapa anak-anak
- c. Menyanyi bersama
- d. Berdoa (membaca surat al-fatiha, doa mau belajar, dan doa sehari-hari)
- e. Membahas tentang materi yang akan dipelajari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Inti 60 menit

- a. Memanggil anak (absen)
- b. Bercakap-cakap dan bercerita tentang bagian dari panca indera
- c. Bertanya jawab tentang fungsi dari panca indera
- d. Menjelaskan tentang manfaat dari panca indera
- e. Bernyanyi dengan tema “tubuhku”
- f. Anak mengamati media pembelajaran
- g. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan bagaimana cara penggunaan media ular tangga kreatif
- h. Guru menertibkan anak, dan memilih anak yang duduknya paling rapi yang akan bermain
- i. Pembiasaan membaca *bismillahirrahmanirrahim* sebelum bermain, dan *alhamdulillah* ketika selesai bermain
- j. Merapikan kegiatan bermain
- k. Sesi tanya jawab
- l. Menceritakan perasaan pada saat bermain
- m. Menjelaskan pengalaman pada saat bermain

3. Istirahat 15 menit

- a. Mencuci tangan
- b. Bernyanyi sebelum makan
- c. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- d. Merapikan tempat makan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Bermain bebas

4. Penutup 15 menit

- a. Guru menanyakan perasaan anak selama belajar
- b. Guru meminta anak menceritakan kembali tentang gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar
- c. Guru dan anak menyanyi lagu “tubuhku”
- d. Menginformasikan kegiatan esok hari
- e. Doa, salam, dan selesai

H. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

- a. NAM
 - 1) Mengucapkan doa sebelum dan sesudah belajar
 - 2) Anak mampu mengetahui bagaimana menghargai sesama teman
 - 3) Anak mampu mengetahui bagaimana bersikap baik dengan teman
- b. FM
 - 1) Melompat pada alas bermain sesuai dengan instruksi
 - 2) Melempar dadu menggunakan otot pada kedua tangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Kognitif

- 1) Mengetahui gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar
- 2) Mengetahui gerakan yang dipelajari
- 3) Mengetahui instruksi yang diberikan
- 4) Mengetahui warna, huruf, dan angka yang ada pada media pembelajaran

d. Bahasa

- 1) Anak dapat menyebutkan jenis gerakan yang sedang diperagakan
- 2) Mampu menyebutkan jenis-jenis warna, angka dan huruf
- 3) Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru

e. SOSEM

- 1) Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya
- 2) Mampu sabar pada saat antri bermain ular tangga kreatif

f. Seni

Mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan ular tangga kreatif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Teknik Penilaian

- a. Daftar ceklis
- b. Hasil karya

Pekanbaru, 7 Maret 2022

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Widyawati, SE.

Guru Kelas

Rivi Chairani

UIN SUSKA RIAU

RPPH PENERAPAN TAHAP III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM 2013

YAYASAN AS-SYUKRI PAUD BHAKTI BUNDA

Tema	: Diri Sendiri
Sub Tema	: Anggota Tubuh
Sub-sub Tema	: Bagian-bagian Tubuh
Model Pembelajaran	: Demonstrasi
Semester/ Bulan/ Minggu Ke	: I/ Maret/ I
Kelompok/ Usia	: B/ 5-6 Tahun
Hari dan Tanggal	: Senin, 14 Maret 2022
Alokasi Waktu	: 60 menit

I. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
	NAM (3.1-4.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	1. Mengucapkan doa sebelum dan sesudah belajar 2. Anak mampu mengetahui bagaimana menghargai sesama teman 3. Anak mampu mengetahui bagaimana bersikap	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah belajar, anak mampu mengetahui bagaimana menghargai sesama teman, serta anak mampu mengetahui bagaimana bersikap baik dengan teman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		baik dengan teman	
	FM (3.3-4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melompat pada alas bermain sesuai dengan instruksi 2. Melempar dadu menggunakan otot pada kedua tangan 	Anak mampu melompat pada alas bermain sesuai dengan instruksi dan mampu melempar dadu menggunakan otot pada kedua tangan.
	Kognitif (4.6) Menyampaikan apa dan bagaimana kegiatan yang ada disekitarnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar 2. Mengetahui gerakan yang dipelajari 3. Mengetahui instruksi yang diberikan 4. Mengetahui warna, huruf, dan angka yang ada pada media pembelajaran 	Anak mampu mengetahui gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar, anak mampu mengetahui gerakan yang dipelajari, anak mampu mengetahui instruksi yang diberikan, dan anak mampu mengetahui warna, huruf, serta angka yang ada pada media pembelajaran.
4.	Bahasa (3.12-4.12) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan jenis gerakan yang sedang diperagakan 2. Mampu menyebutkan jenis-jenis warna, angka dan huruf 3. Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru 	Anak mampu menyebutkan jenis gerakan yang sedang diperagakan, anak mampu menyebutkan jenis warna, angka, dan huruf, serta anak mampu mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan guru.
	SOSEM (2.5) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya 2. Mampu sabar pada saat antri bermain ular tangga kreatif 	Anak mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya, serta anak mampu sabar pada saat antri bermain ular tangga kreatif.
	Seni (3.15-4.15) Menunjukkan aktivitas seni dengan menggunakan	Mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan ular tangga kreatif	Anak mampu mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan ular

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbagai media		tangga kreatif.
----------------	--	-----------------

I. Materi Pembelajaran

1. Doa sebelum belajar
2. Mengenalkan gerakan motorik kasar
3. Mengetahui macam-macam gerakan yang mengandung unsur motorik kasar (berjalan, melompat, berjinjit, dsb.)
4. Mengetahui huruf, angka dan warna yang ada pada permainan
5. Mengetahui instruksi yang ada pada permainan
6. Mengetahui manfaat dari gerakan dan instruksi yang ada

J. Media Sumber Belajar

Media pembelajaran:

Ular tangga kreatif.

K. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan 30 menit

- a. Duduk melingkar
- b. Menyapa anak-anak
- c. Menyanyi bersama
- d. Berdoa (membaca surat al-fatiha, doa mau belajar, dan doa sehari-hari)
- e. Membahas tentang materi yang akan dipelajari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Inti 60 menit

- a. Memanggil anak (absen)
- b. Bercakap-cakap dan bercerita tentang bagian dari tubuh
- c. Bertanya jawab tentang fungsi dari bagian tubuh (siku, lengan, bahu, dsb.)
- d. Menjelaskan tentang manfaat dari bagian tubuh
- e. Bernyanyi dengan tema “tubuhku”
- f. Anak mengamati media pembelajaran
- g. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan bagaimana cara penggunaan media ular tangga kreatif
- h. Guru menertibkan anak, dan memilih anak yang duduknya paling rapi yang akan bermain
- i. Pembiasaan membaca *bismillahirrahmanirrahim* sebelum bermain, dan *alhamdulillah* ketika selesai bermain
- j. Merapikan kegiatan bermain
- k. Sesi tanya jawab
- l. Menceritakan perasaan pada saat bermain
- m. Menjelaskan pengalaman pada saat bermain

3. Istirahat 15 menit

- a. Mencuci tangan
- b. Bernyanyi sebelum makan
- c. Berdoa sebelum dan sesudah makan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Merapikan tempat makan
- e. Bermain bebas

4. Penutup 15 menit

- a. Guru menanyakan perasaan anak selama belajar
- b. Guru meminta anak menceritakan kembali tentang gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar
- c. Guru dan anak menyanyi lagu “tubuhku”
- d. Menginformasikan kegiatan esok hari
- e. Doa, salam, dan selesai

L. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

- a. NAM
 - 1) Mengucapkan doa sebelum dan sesudah belajar
 - 2) Anak mampu mengetahui bagaimana menghargai sesama teman
 - 3) Anak mampu mengetahui bagaimana bersikap baik dengan teman
- b. FM
 - 1) Melompat pada alas bermain sesuai dengan instruksi
 - 2) Melempar dadu menggunakan otot pada kedua tangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Kognitif

- 1) Mengetahui gerakan yang dapat mengembangkan motorik kasar
- 2) Mengetahui gerakan yang dipelajari
- 3) Mengetahui instruksi yang diberikan
- 4) Mengetahui warna, huruf, dan angka yang ada pada media pembelajaran

d. Bahasa

- 1) Anak dapat menyebutkan jenis gerakan yang sedang diperagakan
- 2) Mampu menyebutkan jenis-jenis warna, angka dan huruf
- 3) Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru

e. SOSEM

- 1) Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya
- 2) Mampu sabar pada saat antri bermain ular tangga kreatif

f. Seni

Mengekspresikan hal-hal yang diketahuinya dari permainan ular tangga kreatif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Teknik Penilaian

- a. Daftar ceklis
- b. Hasil karya

Pekanbaru, 14 Maret 2022

Mengetahui,


 Kepala Sekolah Widyawati, SE.	 Guru Kelas Rivi Chairani
---	---

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
J. H. R. Soerabandj No.155 Km.16 Tampan Pekanbaru Riau 28283 P.O. BOX 1034 Telp. (0781) 561847
 Fax. (0781) 561847 Web: www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: efbk_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/1496/2022 Pekanbaru, 08 Februari 2022
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 Yayasan As-Syukri PAUD Bhakti Pekanbaru
 di
 Tempat .


Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

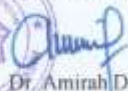
Nama	: RANI OKTAVIANI SIMATUPANG
NIM	: 11810922668
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2022
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Schubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



a.n. Dekan
 Wakil Dekan III

 Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP. 19751115 200312 2 001



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) NONFORMAL
KELOMPOK BERMAIN BHAKTI BUNDA
JL.RIAU UJUNG GG.KARYA BAKTI KELURAHAN AIR HITAM
KECAMATAN PAYUNG SEKAKI - KOTA PEKANBARU**

Nomor : 02 /KB.B.B/II/2022

Pekanbaru, 14 Februari 2022

Hal : Memberikan Izin Melakukan Pra Riset

Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan III

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengelola PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru

Nama : Widyawati, SE
 Jabatan : Pengelola KB Bhakti Bunda
 Alamat : Jl. Riau Ujung Gg. Karya Maju
 Nomor HP : 082390628144

Menerangkan bawah :

Nama : Rani Oktaviani Simatupang
 NIM : 11810922668
 Semester : VIII (Delapan) 2022
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

diizinkan untuk melakukan prariset di PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru.

Demikian Surat ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pengelola,



 Widyawati, SE



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmpstp@riau.go.id

REKOMENDASI
 Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/45248
 TENTANG
**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU, Nomor : Un.04/F.I/PP.00.9/1917/2022 Tanggal 15 Februari 2022**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama	: RANI OKTAVIANI SIMATUPANG
2. NIM/ KTP	: 118109226680
3. Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
4. Jenjang	: S1
5. Alamat	: PEKANBARU
6. Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KREATIF DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B) YAYASAN AS-SYUKRI PAUD BHAKTI BUNDA KECAMATAN PAYUNG SEKAKI KOTA PEKANBARU
7. Lokasi Penelitian	: YAYASAN AS-SYUKRI PAUD BHAKTI BUNDA KECAMATAN PAYUNG SEKAKI KOTA PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 16 Februari 2022



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 PROVINSI RIAU**


Tembusan :
Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. PIMPINAN YAYASAN AS-SYUKRI PAUD BHAKTI BUNDA KECAMATAN PAYUNG SEKAKI KOTA PEKANBARU
3. DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 <p>UIN SUSKA RIAU</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعليم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0751) 561647 Fax. (0751) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftk@uinsuska@yahoo.co.id</small></p>
---	--

Nomor	: Un.04/F.II.4/PP.00.9/3630/2021	Pekanbaru, 12 Maret 2021
Sifat	: Biasa	
Lamp.	: -	
Hal	: <i>Pembimbing Skripsi</i>	

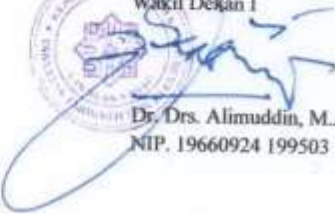
Kepada
Yth. Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama	: RANI OKTAVIANI SIMATUPANG
NIM	: 11810922668
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru
Waktu	: 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
an: Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag.
NIP. 19660924 199503 1 002



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 UIN SUSKA RIAU	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعاليم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Jl. H. R. Soebaritas No. 155 Km. 10 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 961647 Fax. (0761) 961642 Web: www.ik.uinsuska.ac.id, E-mail: ebaik_uinsuska@yahoo.co.id</small>
Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/192/2022	Pekanbaru, 10 Januari 2022
Sifat : Biasa	
Lamp. : -	
Hal : <i>Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)</i>	
 Kepada Yth. Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Pekanbaru <i>Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh</i> Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa : Nama : RANI OKTAVIANI SIMATUPANG NIM 11810922668 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Yayasan As-syukri PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih. Wassalam an. Dekan Wakil Dekan I  Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd. P. 19721017 199703 1 004	
Tembusan :	



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Rani Oktaviani Simatupang, anak kedua dari pasangan Ayahanda Albert Simatupang dan Ibunda Mahayati Harahap yang bertempat tinggal di Kelurahan Labuh Baru Timur, Kecamatan Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Penulis dilahirkan di Kota Pekanbaru, tanggal 21 Oktober 1998. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 012 Kota Pekanbaru (Tahun 2005 – 2011), melanjutkan sekolah di SMP Negeri 18 Kota Pekanbaru (Tahun 2011 – 2014), melanjutkan sekolah di SMK Negeri 1 Kota Pekanbaru (Tahun 2014 – 2017), setelah itu melanjutkan perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur ujian tertulis UM-PTKIN pada tahun 2018. Penulis diterima sebagai mahasiswi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kecamatan Tuah Madani tahun 2021 pada Bulan Juli – Agustus. Kemudian penulis menyelesaikan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK An-Namiroh Pusat Kota Pekanbaru pada Bulan September – Desember tahun 2021.

Pada tanggal 15 Juni 2022 setelah mempertahankan skripsi didepan dewan penguji, penulis dinyatakan “LULUS” dengan Predikat “Cumlaude” serta memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan judul skripsi **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kreatif Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru”**.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.