

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN BURUNG
RAKIT UNTUK PERKEMBANGAN MOTORIK
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA AL-AMIN BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh:

Melinda Okta Viani
NIM 1911250068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAJ USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2023**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU**

FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinufsbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Melinda Okta Viani

NIM : 1911250068

Kepada

Yth. Dekan Fakultas tarbiyah dan tadrīs UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya,
maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr/i :

Nama : Melinda Okta Viani

NIM : 1911250068

Judul : Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk
Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA
Al-Amin Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu tadrīs,
demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih

wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I

Dr. Ahmad Suradi, M.Pd
NIP. 197601192007011018

Bengkulu, 2023

Pembimbing II

Salamah, SE., M.Pd
NIP. 197305052000052004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uisbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Amin Bengkulu** yang disusun oleh : **Melinda Okta Viani NIM. 1911250068** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada Hari Selasa Tanggal 8 Februari 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan/Tarbiyah **PLAUD**.

Ketua

Dr. Ahmad Suradi, M.Ag

NIP. 197601192007011018

Sekretaris

Budrianto, M.Sn

NIDN.2028089103

Penguji I

Dr. Deni Febrini, M.Pd

NIP. 197502042000032001

Penguji II

Asmara Yumarni, M.Ag

NIP. 197108272005012003

Bengkulu, Februari 2023

Dekan,

Dr. Muz Mulvadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Melinda Okta Viani
NIM : 1911250068
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya berjudul “ Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 -6 Tahun di RA AL – AMIN Bengkulu “.Adalah asli karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sangsi akademik.

Bengkulu, Januari 2023

Yang Menyatakan,



Melinda Okta Viani
NIM. 1911250068

MOTTO

" Orang berilmu di anggap dewasa walaupun umurnya masih belia, sebaliknya orang bodoh di anggap anak kecil walaupun umurnya sudah tua

(imam Syafi'i) "



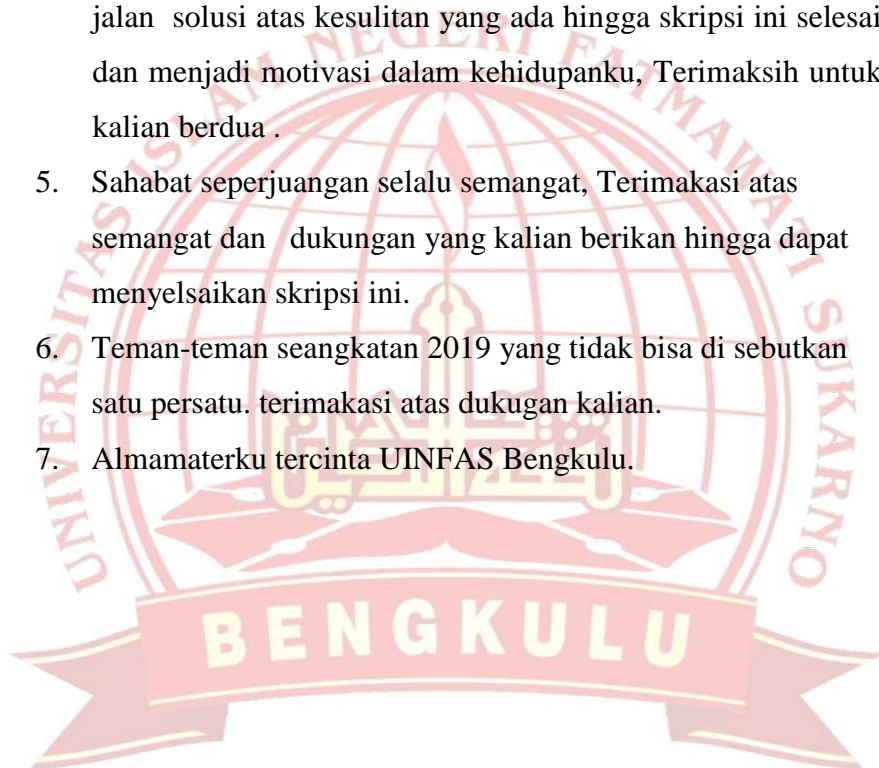
PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil ‘alamin Segala puji bagi Allah SWT atas izin dan rahmat-Nya peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beriring salam tak lupa kepada Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi pedoman dan suri tauladan untuk ummatnya, saya persembahkan karya kecil ini kepada :

1. Kedua Orang Tua : Ayahanda (Harianto) dan ibu (Pitri susanti) terimakasih aku ucapkan atas segala pengorbanan yang tak akan pernah terbayarkan. telah mendukung saya sepenuhnya, berjuang dengan keikhlasan, memberikan semua kebutuhan moral, material dan menyayangi dengan sepenuh hati.terutama atas nasihat dan do'a yang selalu kalian ucapkan untuk kebahagiaan anakmu ini.
2. Saudara-Saudara dan Keluarga :kaka kandung dan adek (Agung Tri Laksono, Fiona Dwi Yanti, dan Saqila) , yang siap dan selalu menerima semua dengan penuh rasa syukur, semoga kita semua sukses dan selalu rukun dalam keadaan apapun. Semua sanak saudara tanpa terkecuali yang telah mendoakan saya. Terimakasih telah mendoakan yang terbaik dan mendukung semua perjuangan saya selama kuliah.
3. Pembimbing : Pembimbing saya Bapak Dr.Ahmad Suradi, M.Ag. dan Ibu Salamah,SE, M.Pd. yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam setiap kesibukannya. Terimakasih telah memberikan motivasi, bantuan, dan

semangat yang selalu dan senantiasa diberikan hingga saya berhasil menyelesaikan skripsi ini.

4. Suamiku (M. Thatho ABD Wahid) dan anakku (Mikayla Putri Wahid) yang selalu menemani, membantu, mencari jalan solusi atas kesulitan yang ada hingga skripsi ini selesai dan menjadi motivasi dalam kehidupanku, Terimakasih untuk kalian berdua .
5. Sahabat seperjuangan selalu semangat, Terimakasih atas semangat dan dukungan yang kalian berikan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman seangkatan 2019 yang tidak bisa di sebutkan satu persatu. terimakasih atas dukugan kalian.
7. Almamaterku tercinta UINFAS Bengkulu.



ABSTRAK

Melinda Okta Viani, 2022, **Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit untuk Perkembangan Motorik pada Anak Usia 5 – 6 tahun di RA Al-Amin Bengkulu.** Skripsi : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Pembimbing I : Dr. A. Suradi, M.Ag, dan Pembimbing II : Salamah, M.Pd.

Kata Kunci: *Penggunaan, Permainan Burung Rakit, Perkembangan Motorik*

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk: 1) Untuk mendeskripsikan penggunaan alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5 – 6 tahun di RA Al-Amin Kota Bengkulu. 2) Untuk mendeskripsikan respon dari guru terhadap alat permainan burung rakit dapat perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Kota Bengkulu. Skripsi ini menggunakan penelitian kualitatif, sumber data diperoleh dari data primer yaitu hasil penelitian lapangan adalah wawancara, tanya jawab kepada guru. Data sekunder (data pendukung) yaitu dari literatur-literatur yang berkaitan dengan pokok permasalahan penelitian. Metode pengumpulan data yaitu dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Penggunaan alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5-6 di RA Al-Amin Kota Bengkulu, tahapan dalam penggunaan alat permainan burung rakit ini adalah menyanyikan lagu burung ciptaan tuhan, anak bisa merakit/ menempelkan bagian burung, dan Menirukan suara burung serta menirukan gerakan sayap burung yang mengepap-gepapkan. 2) Respon dari guru terhadap alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Kota Bengkulu adalah alat permainan burung rakit dianggap efektif karena telah disusun oleh penulis yang selanjutnya telah diukur keefektifannya. Dengan kata lain, dalam permainan edukatif burung rakit dapat mengembangkan motorik anak. Anak usia dini, setelah penggunaan alat permainan burung rakit pokok bahasan dapat peningkatan motorik sesudah anak didik menggunakan alat permainan burung rakit pada RA Al-Amin Kota Bengkulu dan karena hal tersebut media dikatakan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan taufik serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul **Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit untuk Perkembangan Motorik pada Anak Usia 5 – 6 tahun di RA Al-Amin Bengkulu**” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya, serta berbagai pihak yang lainnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zulkarnain D, M.Pd selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang mendorong keberhasilan penulis.
3. Ibu Azizah Aryati, M.Ag selaku Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

5. Bapak Dr. Ahmad Suradi, M.Ag pembimbing I dan Ibu Salamah, M.Pd pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Kepala RA Al-Amin Kota Bengkulu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Selain itu, Penulis berharap semoga apa yang disajikan dalam skripsi ini memberikan manfaat bagi kita semua, amin.

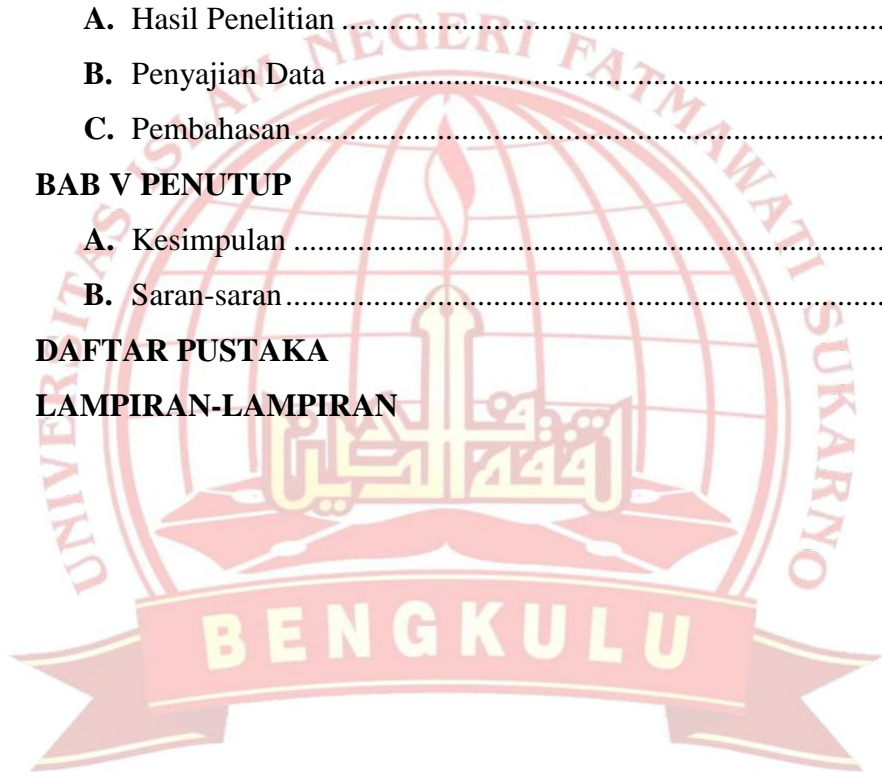
Bengkulu, 30
Januari 2023
Disusun Oleh

Melinda okta Viani
Nim 1911250068

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Alat Permainan.....	7
B. Permainan Burung Rakit.....	16
C. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	19
D. Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Setting Penelitian	30
C. Sumber Data	30

D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Teknik Keabsahan Data	31
F. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	35
B. Penyajian Data	38
C. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran-saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Pendidikan pada anak usia dini sangat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam membentuk berbagai aspek perkembangan anak agar siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

¹ Pasal 1 Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

Anak usia dini adalah sosok individu yang bersifat unik.² Anak merupakan individu yang unik di mana masing-masing anak memiliki perilaku dan minat yang berbeda-beda. Anak usia dini itu dimulai, dari sejak anak masih dalam kandungan atau sebelum dilahirkan (Pranatal) sampai usia 6 tahun. Pada usia ini, harus diperkuat rangsangan psikososial, karena bila tidak akan mengalami penyusutan (atrofi) dan musnah. Inilah yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkatan kecerdasan anak.³ Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan mengalami perubahan yang cepat dan hebat dalam berbagai aspek perkembangan, karena pada masa ini anak mudah menerima setiap informasi dari berbagai pengalaman.

Anak usia dini memiliki tumbuh dan kembang secara berbeda-beda dari masing-masing individu. Perkembangan

² Muhiyatul Huliyah, "Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, Volume 1 Nomor 1 (2016) <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/193/195>

³ Mardyawati yunus, *PAUD, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Orbit Publishing, 2016), h. 5

tersebut meliputi aspek agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik, dan terakhir seni. Aspek perkembangan tersebut tidak akan maksimal bila tidak ada stimulus yang diberikan, maka dengan hal ini, untuk mencapai tujuan setiap perkembangan anak sesuai dengan usianya, memiliki suatu cara atau teknik dalam meningkatkan perkembangan anak, cara tersebut dapat dilakukan dengan memberikan stimulus atau aktivitas berupa permainan yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.⁴ Anak usia dini merupakan saat yang tepat untuk mengajarkan tentang berbagai keterampilan fisik atau motorik. Kegiatan pengembangan motorik atau fisik mengarahkan pada aktivitas melatih gerakan jalan, lari, lompat, senam, keterampilan dengan bola dan lain sebagainya.

Anak usia dini memiliki tumbuh dan kembang secara berbeda-beda dari masing-masing individu. Perkembangan tersebut meliputi aspek agama dan moral, sosial emosional,

⁴ Sukatin, Qomariyyah, Yolanda Horin, Alda Afrilianti, Alivia, Rosa Bella, "Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini", *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 4 Nomor 2 (2019). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/index>

kognitif, bahasa, motorik, dan terakhir seni. Aspek perkembangan tersebut tidak akan maksimal bila tidak ada stimulus yang diberikan, maka dengan hal ini, untuk mencapai tujuan setiap perkembangan anak sesuai dengan usianya, memiliki suatu cara atau teknik dalam meningkatkan perkembangan anak, cara tersebut dapat dilakukan dengan memberikan stimulus atau aktivitas berupa permainan yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak, serta seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang berlangsung secara berulang-ulang dan

melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Karena anak merupakan pribadi yang unik maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua hendaknya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, juga memberikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadiannya.⁵ Anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka, anak-anak memiliki konsep yang lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari interaksi anak dengan orang lain. Sehingga pada prosesnya, anak memerlukan dukungan dari lingkungan yang dapat membuatnya kualitas yang baik.⁶

Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru yang meliputi orangtua,

⁵Samsul Hadi, dkk., *Pengembangan Kurikulum Tematik Anak Usia Dini*, (Klaten: Tahta Media, 2021), h. 15

⁶Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia, 2020), h.1

pendidik di lembaga pendidikan, sebagai pemerhati pendidikan, mampu merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan edukatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa masa usia 0-6 tahun ini merupakan masa keemasan dimasa ini merupakan tempat yang terbaik untuk pemberian rangsangan karena masa-masa ini anak sangat mudah untuk menangkap pembelajaran yang diberikan. Dimasa ini juga tempat penanaman karakter, moral, sopan santun serta etika di ajarkan untuk anak sebagai persiapan di masa depan. Jika hal-hal ini tidak dilakukan maka akan terbentuklah jiwa yang krisis moral yang terjadi pada saat ini.

Bermain sambil belajar adalah dunia anak, dengan bermain anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, perkembangan fisik dan kecerdasan pada anak. Alat permainan edukatif (APE) anak adalah suatu bentuk pelajaran, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat belajar anak melalui permainan.

Di sini penulis membuat sebuah permainan yaitu permainan burung rakit adalah permainan tradisional yang lebih menunjukkan nilai seni didalamnya. Serta dengan adanya permainan ini bisa melatih motorik anak pada anak karena ada kegiatan menempel/merakit dan mengenal warna pada bagian burung. Dalam permainan burung rakit langkahnya guru mencontohkan origami lipat, dimana anak diajarkan buat burung lipat dari origami. Dari hasil wawancara dengan salah satu guru RA Al-Amin Kota Bengkulu bahwa, permainan burung lipat bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar anak, yakni agar bisa melipat dan bisa menirukan suara burung.

Berdasarkan studi awal bahwa permainan burung rakit dengan langkah melipat origami, masih banyak anak belum memahami lipat kertas tersebut. Berdasarkan data dari RA Al-Amin Kota Bengkulu bahwa rombongan belajar sebanyak 2 rombel dan berjumlah 17 anak keseluruhannya. Anak yang belum berkembang (BB) dari aspek kreativitas, keberanian dan kebersihan 20%, anak mulai berkembang (MB) dari aspek

kreativitas, keberanian dan kebersihan 20%, anak berkembang sesuai harapan 30%, dan anak berkebang sangat baik 30%.⁷

Permainan ini menggunakan bahan baku utama yang ramah lingkungan karena menggunakan bahan origami dan tentunya juga dengan menggunakan bahan yang murah dan tidak sulit di dapat. Permainan yang sederhana tetapi bisa menjadi permainan yang bagus dan indah jika kita bisa memanfaatkan dengan tepat dan sesuai. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit untuk Mengembangkan perkembangan motorik pada anak Usia 5- 6 Tahun di RA Al-Amin Kota Bengkulu).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah adalah

⁷Dokumen RA Al-Amin Kota Bengkulu, 2022

1. Bagaimana penggunaan alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5-6 di RA Al-Amin Kota Bengkulu?
2. Bagaimana respon dari guru terhadap alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5 – 6 tahun di RA Al-Amin Kota Bengkulu.
2. Untuk mendeskripsikan respon dari guru terhadap alat permainan burung rakit dapat perkembangan motorik pada anak usia 5 – 6 tahun di RA Al-Amin Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang teori alat permainan burung

rakit untuk mengembangkan perkembangan motoric pada anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Meningkatkan motoric anak, kreatifitas, imajinasi, dan kecerdasan pada anak.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan pengetahuan dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- 2) Mendapatkan kepekaan dalam menemukan permasalahan pembelajaran serta dapat menentukan tindakan dan memecahkan masalah tersebut.

c. Bagi kepala sekolah

Menjadi masukan yang positif bagi kepala sekolah, guna pembinaan bagi guru-guru lain untuk bersama-sama ikut serta meningkatkan perkembangan motorik pada anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Alat Permainan

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang didesain untuk meningkatkan kemampuan anak dan memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan

pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.⁸

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalahtempatkan, maka akan berakibat buru terhadap psikis maupun fisik siswa.⁹

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka pendek, Jangka pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi trampil, energik, dan

⁸Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, h. 80

⁹Hijriati, *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Volume 3 Nomor 2 (2017).

tangkas. Sedangkan jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya. Misalnya, seorang siswa menjadi penyabar, teliti dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan, mudah memahami kondisi orang lain, memiliki rasa kasih sayang dan empati, dan lain sebagainya.¹⁰

Kunci pertama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab, permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Di sinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung

¹⁰ Hijriati, *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*

terwujutnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa.¹¹

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya, sesuai dengan kekuatan, minat, kebutuhan setiap individu anak.¹²

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi,

¹¹ Hijriati, *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*

¹² Otib Satibi Hidayat, *Pendidikan Karakter Anak, Sesuai Pembelajaran Abad ke-21* (Jakarta: Edura UNJ, 2020), h. 68

bermain bersama, berimajinasi dan kreatifitas. Sehingga, anak didik aktif bereksplorasi, bertanya dan mengemukakan gagasan.¹³

Pada setiap anak, terutama anak kecil, bermain itu adalah belajar. Memang dunia anak adalah bermain, dengan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan edukatif, kita sebagai orangtua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak, serta seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman

¹³ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 61

belajar yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Karena anak merupakan pribadi yang unik maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua hendaknya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, juga memberikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadiannya.¹⁴

Menurut Sumiyati dalam bukunya pendidikan anak usia dini dalam Islam, menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka, anak-anak memiliki konsep yang lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari interaksi anak dengan orang lain.¹⁵

Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Dengan pemahaman yang cukup

¹⁴ Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia, 2020), h. 1

¹⁵ Samsul Hadi, dkk., *Pengembangan Kurikulum Tematik Anak Usia Dini*, h. 19

mendalam atas proses tersebut diharapkan guru yang meliputi orangtua, pendidik di lembaga pendidikan, sebagai pemerhati pendidikan, mampu merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan edukatif.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Sedangkan menurut Shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak”.¹⁶

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru

¹⁶ Shofiatun A Rahman, Samsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Tamakanak-Kanakpaud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupatenbone*, Publikasi, Volume II No. 1 Februari-Mei 2012, (Palu: Tadulako University Press, 2010), h. 17

dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak.

2. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadang-kadang orangtua komplain dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa prasekolah adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.¹⁷

¹⁷ Abdul Khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2019, h. 197

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan social ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

Adapun Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai berikut :¹⁸

a. APE untuk pengembangan fisik motorik

Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar

¹⁸ Hijriati, *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Volume 3 Nomor 2 (2017), h. 61

alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun dengan papan keseimbangan dan sebagainya.

b. APE untuk pengembangan kognitif

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara dan nada.

Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif di antaranya papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya.

c. APE untuk pengembangan kreatifitas

Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. APE semacam tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.

d. APE untuk pengembangan bahasa

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang bisa langsung didengar anak. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahasa ekspresif, meliputi benda-benda yang ada di sekitar anak, baik benda, kata kerja maupun kata sifat atau keadaan. Sedang kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain, yang dapat dilakukan

antara lain dengan bermain sosiodrama atau dengan bermain peran. APE untuk kemampuan berbahasa dapat dilihat dari apa yang telah dikembangkan oleh peabody. APE yang dikembangkan oleh kakak beradik Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan uang berfungsi sebagai tokoh mediator. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap. Karya ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak.

e. APE untuk pengembangan sosial

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah buku cerita, buku bergambar, bahan teka-teki, kuda-kudaan, dan telepon mainan. Peralatan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi

dan bekerjasama dengan anak yang lain, dengan teman-teman disekolah maupun dilingkungan mereka.

f. APE untuk pengembangan emosional

Bahan dan pelatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain tanah liat dan lumpur, balok-balok, hewan piaraan, bermain drama, dan buku cerita yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak. Oleh karena itu, tema-tema yang dipilih dan diramu haruslah relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat, atau lingkungan di mana anak tinggal.

3. Jenis-Jenis Alat Pembelajaran

Alat belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

- a. Visual
- b. Audio
- c. Audio visual
- a. Alat visual

Alat Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.

Kelebihan dan kekurangan alat visual

Kelebihan :

- 1) Dapat di analisis lebih mudah, selain itu media visual juga dapat mempermudah ppeserta didik dalam memahami materi dan juga membuat peserta didik untuk berfikir lebih kritis, dan juga materi yang disajikan dengan menggunakan media visual akan lebih mudah diingat oleh peserta didik.
- 2) Dapat megatasi keterbatasan pengetahuan yang di miliki oleh peserta didik.

- 3) Dapat membagikan keinginan dan minat baru untuk belajar.
- 4) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang di sajikan dengan menggunakan media visual.
- 5) Mudah untuk diaplikasikan.
- 6) Tahan lama sehingga peserta didik dapat membaca atau melihatnya berkali kali.

Kekurangan :

- 1) Kurang praktis dalam penggunaannya.
- 2) Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media ini tidak dapat di terapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus, salah satunya adalah tunanetra. Media ini tidak di lengkapi dengan suara jadi kurang menarik.
- 3) Biaya produks cukup mahal karena sebelum menggunakan media ini harus menyetak atau membuat dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh

masyarakat.¹⁹

b. Alat audio

Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

Kelebihan dan kekurangan alat audio

Kelebihan :

- 1) Biaya yang harus dikeluarkan hanya sedikit (harganya murah)
- 2) Media mudah dibawa dan dipindahkan, sehingga mudah dalam penggunaanya.
- 3) Materi dapat diputar kembali
- 4) Dapat merangsang keaktifan pendegaran peserta didik, dan juga dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

¹⁹<https://christianyonathanlokas.wordpress.com/2013/10/09/pemilihan-dan-pengembangan-media-pembelajaran/>

Kekurangan:

- 1) Media ini bersifat abstrak karena hanya berupa suara saja sehingga pada hal hal tertentu juga memerlukan bantuan visual.
- 2) Karena media audio ini bersifat abstrak pemahaman pengertiannya hanya bisa di kontrol melalui kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- 3) Alat ini akan berhasil jika diterapkan bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.
- 4) Alat ini tidak dapat diterapkan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus lebih tepatnya bagi mereka yang tidak bisa mendengar (tuna rungu)

c. Audio visual

Audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Macam-macam alat audio visual

Menurut Djamarah, alat audio visual dibagi menjadi 2 :

- 1) Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara.
- 2) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.²⁰

Kelebihan dan kekurangan alat audio visual

Kelebihan :

- 1) Pemakaian tidak terikat waktu
- 2) Sangat praktis dan menarik
- 3) Harganya relative tidak mahal, karena bisa digunakan berkali-kali
- 4) Menghemat waktu dan video atau film dapat diputar kembali

Kekurangan :

- 1) Jika memutar film terlalu cepat, siswa tidak dapat

²⁰ Fahyuni, Eni Fariyatul dan Nurdiansyah, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016) hal 34

mengikuti

- 2) Untuk media film bingkai suara, harus memerlukan ruangang yang gelap
- 3) Untuk televisi, tidak bisa dibawa kemana-mana karena cenderung ditempat tertentu.
- 4) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar audio visual, karena media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini cenderung lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.

B. Permainan Burung Rakit

1. Pengertian Burung Rakit

Permainan burung rakit adalah permainan tradisional yang lebih menunjukkan nilai seni didalamnya. Serta dengan adanya permainan ini bisa melatih motorik anak pada anak karena ada kegiatan menempel/merakit dan menyusun kembali anggota bagian tubuh pada burung

sesuai dengan bentuknya serta di dalam permainan ini anak juga dapat melatih dan mengenal warna pada bagian anggota tubuh burung rakit.²¹

Dengan demikian, alat permainan edukatif burung rakit merupakan suatu bentuk permainan yang memiliki nilai edukatif (edukatif) dan dapat digunakan sebagai edukasi yang dapat mengembangkan kemampuan dan perkembangan psikomotorik semua anak. Karena perlu diketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Karena dengan sebuah permainan nantinya akan juga memberikan stimulus atau respon positif terhadap pengertian permainan.

Permainan ini menggunakan bahan baku utama yang ramah lingkungan karena menggunakan bahan yang tidak terpakai lagi yaitu origami dan tentunya juga dengan menggunakan bahan yang murah dan tidak sulit di dapat. Permainan yang sederhana tetapi bisa menjadi permainan yang bagus dan indah jika kita bisa memanfaatkan dengan tepat dan sesuai. Oleh karena itu, penulis mencoba meneliti

²¹<https://www.kompasiana.com/annisamuzammil/617f555f06310e3eb547a032/alat-permainan-edukatif-merupakan-alat-media-pembelajaran>

tentang penggunaan alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak Usia 5- 6 Tahun RA Al-Amin di Bengkulu.

2. Proses Pembuatan Burung Rakit

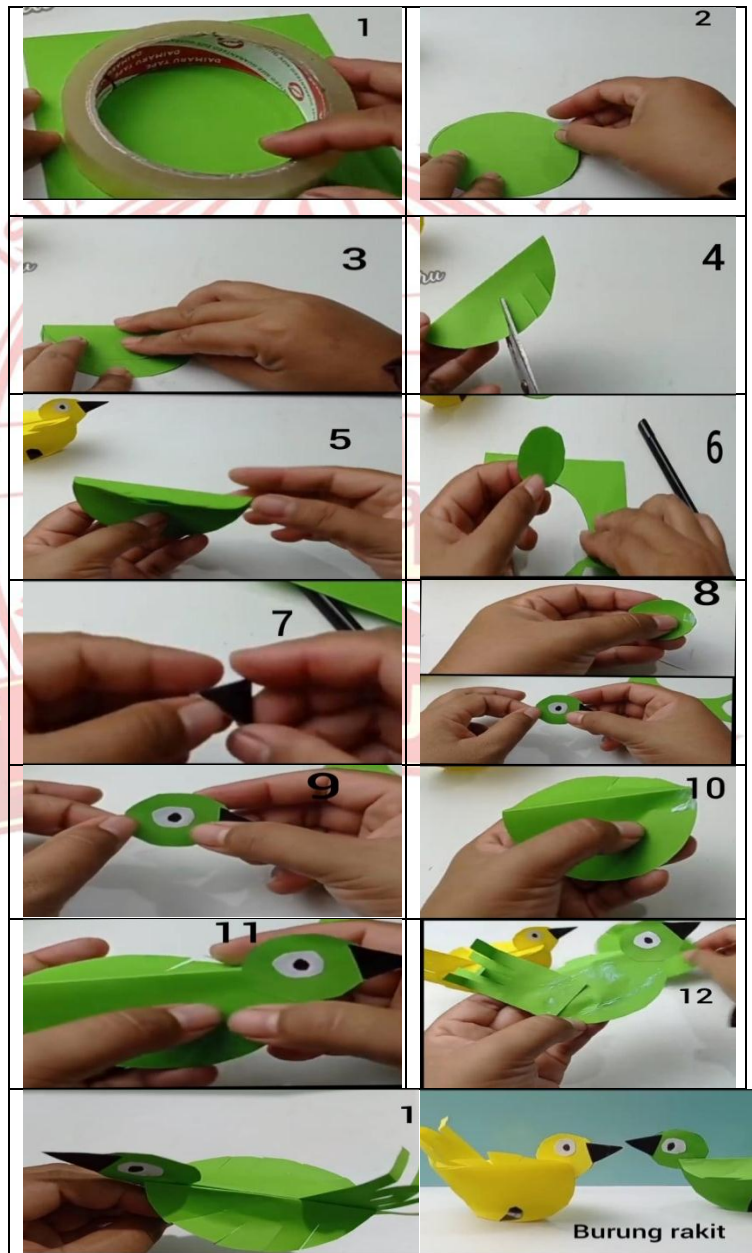
Alat permainan edukatif burung rakit ini telah diteliti oleh Nurwahyuni Rahayu, dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Burung Rakit di Taman Kanak-Kanak.²² Dari hasil penelitiannya, bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 85% dari 20 anak memiliki keberhasilan dalam permainan burung rakit dengan kriteria berkembang sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan burung rakit anak dapat mengembangkan kreativitas anak dan meningkat setelah adanya tindakan melalui origami. Pada siklus I pertemuan 1 presentasi kreativitas anak sebesar 5 % yang berkembang sangat baik. Pada siklus I pertemuan 2 persentasi anak sebesar 30 %

²²Nurwahyuni Rahayu, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Burung Rakit di Taman Kanak-Kanak", *Jurnal PAUD 5* (1), 2022.

yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan I presentasi kreativitas anak sebesar 50% yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan 2 presentasi anak sebesar 85% yang berkembang sangat baik. Perolehan presentase tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B2 dengan kriteria sangat baik telah mencapai keberhasilan sebesar 85%.

Pada dasarnya, permainan burung rakit itu bukanlah pekerjaan tangan yang sulit untuk dilakukan, asalkan memiliki panduan yang tepat, siapapun bisa membuatnya, termasuk anak-anak. Tidak bisa dipungkiri, anak-anak memang memiliki daya imajinasi yang cukup tinggi. Hal ini bisa menjadi bekal, untuk membuat berbagai macam Origami yang unik dan lucu. Guru taman kanak-kanak berperan sebagai Fasilitator dalam pengembangan potensi yang dimiliki anak usia dini. Keterampilan merupakan salah satu potensi dasar anak sebagai bentuk dari kecerdasan anak.

Proses pembuatan burung rakit adalah dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 1: Permainan Burung Rakit

Berdasarkan gambar di atas, langkah-langkah pembuatan burung rakit adalah:

- a. Siapkan 2 lembar kertas origami
- b. Cetak bentuk lingkaran untuk badan burung
- c. Lipat kedua kertas menjadi dua bagian (seperti bentuk daun)
- d. Gunting kedua kertas hingga menyerupai bentuk sayap
- e. Buka kertas dan gunakan gunting untuk menaikan kertas supaya kertas menjadi naik menyerupai sayap burung
- f. Buat lingkaran untuk kepala
- g. Buat guntingan segitiga untuk paruhnya
- h. Ambil guntingan kertas bentuk kepala tadi lalu diberi sedikit lem untuk menempelkan paruh burung
- i. Buat lingkaran putih untuk mata burung lalu ditempelkan di kepala
- j. Ambil 1 potongan kertas bentuk badan burung lalu diberi sedikit lem di ujungnya di badang burung.

- k. Anak sudah mulai merakit bagian kepala burung untuk ditempelkan ke badan burung
- l. Buat guntingan persegi untuk ekor burung lalu tempelkan pada badan burung
- m. Ambil satu potongan guntingan kertas badan burung tadi lalu tempelkan pada sisi badan burung
- n. Burung sudah siap dimainkan oleh anak-anak.

3. Langkah-langkah permainan burung rakit

Cara memainkan

- a. Guru dan anak bersama – sama menyanyikan lagu burung ciptaan tuhan
- b. Bermain merentangkan tangan menirukan gerakan burung terbang
- c. Anak bisa merakit/menempelkan bagian burung terlebih dahulu dari bagian leher, sayap, kepala, ekor, kaki dan badan burung merpati.
- d. Anak sudah bisa memainkan lagu tentang burung dan menyebutkan warna– warna

- e. Anak dan guru bisa menirukan suara burung serta menirukan gerakan sayap burung yang mengepang-kepapkan.

C. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

1. Pengertian perkembangan motorik

Motorik berasal dari bahasa Inggris yaitu Motor *Ability*, gerak (motor) merupakan suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan gerak (motor) manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya. Kemampuan motorik adalah kapasitas seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak.²³

Elizabeth B Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan

²³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 4

menjadi gerak kasar dan halus.²⁴ Menurut Wiyani bahwa perkembangan motorik adalah sesuatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pemyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses pemyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.²⁵

Perkembangan keterampilan motorik pada anak sangat erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak, sehingga setiap gerakan yang dilakukan oleh anak merupakan hasil dari pola interaksi dari berbagai bagian sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Sejalan dengan pendapat di atas bahwa perkembangan motorik adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan

²⁴Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan FisikMotorik Anak Usia Dini* (Gresik: Caremedia, 2020), h. 6

²⁵Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan FisikMotorik Anak Usia Dini*, h.

tidak terampil ke arah penampilan keterampilan yang kompleks dan terorganisasi dengan baik.²⁶

Perkembangan motorik berhubungan dengan kemampuan gerak pada anak, karena gerak pada anak merupakan unsur yang utama dalam pengembangan motorik anak. Anak yang perkembangan motoriknya baik akan terlihat jelas ketika anak tersebut melakukan berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukan. Menurut Corbin dalam Sumiyati, bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi.²⁷

Berdasarkan beberapa pengertian perkembangan motorik di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses terjadinya perubahan gerak setiap individu, di mana proses

²⁶Choirun Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Motorik Halos Anak Usia Dini*, (Sidoarjo: Umnida Press, 2017), h. 2.

²⁷ *Ibid*

perubahan tersebut berjalan secara bertahap sesuai dengan bertambahnya usia. Pada perkembangan motorik tersebut, unsur yang paling utama ialah kemampuan gerak anak.

2. Jenis-Jenis Perkembangan Motorik

Kemampuan motorik anak di usia dini merupakan salah satu aspek dalam perkembangan anak usia dini yang perlu diperhatikan. Kemampuan motorik dibagi menjadi dua yaitu kemampuan motorik kasar dan halus.

Merupakan proses perkembangan gerak pada anak. Pada umumnya gerakan-gerakan tersebut di dasari oleh kematangan fisik dan syaraf pada anak. Perkembangan motorik dibagi menjadi 2 yaitu :

- a. Perkembangan motorik kasar, yaitu perkembangannya mengarah pada gerak otot anak dan keseimbangannya. Contohnya seperti berjalan, duduk, menendang dan berlari.
- b. Perkembangan motorik halus, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan

otot kecil dan koordinasi mata- tangan. Contohnya seperti menyusun puzzle.²⁸

- a. Anak menirukan gerakan burung terbang
- b. Anak lincah merakit bagian tubuh burung
- c. Anak bisa menyebutkan warna pada burung

Menurut Magill Richard A, (1989) adalah berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerak keterampilan dibagi menjadi dua yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*).

- a. Keterampilan Motorik Kasar (*gross motor skill*)

Keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar, tujuan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang paling penting. Motorik kasar meliputi melompat,

²⁸Samsul Hadi, et al., *Pengembangan kurikulum tematik anak usia dini: Penyusunan kegiatan harian pembelajaran Raudhatul Athfal*, (Jawa Tengah: Tahta, 2021), h. 22

memelempar, berjalan, dan meloncat.

b. Keterampilan Motorik Halus (*fine motor skill*)

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan motorik halus yang merupakan keterampilan yang memerlukan control dari otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum keterampilan motorik halus meliputi koordinasi mata dan tangan keterampilan ini membutuhkan kecermatan yang tinggi. contoh motorik halus adalah: melukis, menjahit, dan mengancingkan baju.

Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang

cermat serta teliti.²⁹

Motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Sedangkan menurut Kartini Kartono motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat pada wajah.³⁰ Dengan demikian, motorik halus adalah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik.

Motorik halus yaitu aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk melakukan gerakan pada bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Elizabeth B. Hurlock mengemukakan bahwa

²⁹ Choirun Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Motorik Halos Anak Usia Dini*, h. 7

³⁰ Kartini Kartono, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)

perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuhnya).³¹

Berdasarkan kutipan-kutipan diatas, maka pengertian motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan koordinasi mata dan tangan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan peningkatan motorik halus ini diantaranya untuk meningkatkan kemampuan anak agar dapat mengembangkan kemampuan motorik halus khususnya jari tangan dan optimal ke arah yang lebih baik. Dengan

³¹Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta. 2003), h. 35

anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus jari tanganya kearah yang lebih baik.

3. Manfaat Perkembangan Motorik

Pengembangan kemampuan motorik memiliki manfaat antara lain, melatih anak gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelolah, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat.³² Sejalan dengan pendapat di atas Depdiknas menjabarkan manfaat perkembangan motorik :

- a. Melatih kelenturan dan koodinasi otot jari dan tangan
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani, dan kesehatan anak
- c. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
- d. Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berfikir anak
- e. Meningkatkan perkembangan emosional anak
- f. Meningkatkan sosial anak

³²Syamsu Yusuf dan Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Rajawali Press, 2018), h. 60

- g. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

D. Penelitian Terdahulu

1. Hilda Wardani: Dengan judul: pengembangan permainan burung rakit untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4 – 5 tahun di desa suradadi kecamatan terara kabupaten Lombok timur tahun 2020.

Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui permainan burung rakit yang tepat untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Desa Suradadi Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini menggunakan dua belas langkah-langkah dalam bermain ular tangga yang mampu meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 Tahun di Desa Suradadi Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur Tahun 2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada pendapat Borg & Gall yaitu penelitian untuk merancang produk pengembangan secara sistematis disekolah. Subjek penelitian ialah anak usia 4-5 tahun di Desa Suradadi

Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur tahun 2020. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian menggunakan tiga tahap pengembangan dengan enam kali pertemuan. Setiap tahap terjadi peningkatan dengan cara memodifikasi alat dan bahan, langkah-langkah main, serta aturan main. Hasil yang diperoleh pada tahap pengembangan I (pertemuan I) memperoleh nilai persentase sebesar (31,7%). terjadi peningkatan di tahap I (pertemuan II) sebesar (40,2%), pada tahap pengembangan II (pertemuan III) meningkat lagi mencapai (56,1%), pada tahap pengembangan II (pertemuan IV) sebesar (62,8%), di tahap pengembangan III (pertemuan V) sebesar (78,5%), tahap pengembangan III (pertemuan VI atau terakhir) sebesar (85,8%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui dua belas langkah bermain permainan ular tangga dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5

Tahun di Desa Suradadi Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur, NTB Tahun 2020.³³

Disini persamaanya: peneliti sama-sama mengembangkan jenis pelatihan kualitatif dan juga membahas tentang perkembangan motorik pada anak pada motorik kasar.

Pembedanya: pada jenis pelatihan saya, saya membahas tentang permainan burung ralat untuk mengembangkan perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun. Pada pelatihan saya juga menjelaskan secara detail tentang pengertian. Cara bermain, respon yang guru berikan manfaat permainan untuk perkembangan anak penelitian hilda wardana meneliti usia 4-5 tahun.

2. Dwi Imam Efendi : dengan judul : permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini.

Berdasarkan analisis di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek

³³ <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/article/view/2884> (diunduh pada tanggal 05-juni 2022)

perkembangan fisik motorik anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan anak yang antusias dengan permainan yang dilakukan di R.A Khoiriyatus Sibyan. Anak senantiasa melakukan aktivitas fisik, dimana anak melakukan gerakan kasar yang merupakan fisik motorik anak. Sehingga permainan tradisional mampu menstimulasi perkembangan motorik anak.³⁴

Disini persamaanya: peneliti sama-sama mengembangkan jenis pelatihan kualitatif dan juga membahas tentang perkembangan motorik pada anak pada motorik kasar. Perbedaanya: Pada Jenis Penelitian, Saya Membahas 2 Perkembangan Motorik Yaitu Kasar Dan Halusnya. Pada Penelitian Dwi Imam Efendi Hanya Membahas 1 Perkembangan Motorik Yaitu Motorik Kasar.

3. Meti Artika : dengan judul : upaya penerapan permainan burung rakit dalam mengembangkan motorik kasar anak kelas A1 di Taman Kanak- kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

³⁴ <http://digilib.unmuhjember.ac.id/files/disk1/68/umj-1x-dwiimamefe-3395-1-2.imam.pdf> (diunduh pada tanggal 05-juni 2022)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya penerapan permainan burung rakit dalam mengembangkan motorik kasar anak kelas A1 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan kualitatif yang melibatkan 2 orang guru di kelas A1 data yang dikumpulkan penulis melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara display data, reduksi data dan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional sebagai berikut: 1) guru menentukan tema, jenis dan tujuan kegiatan permainan. 2) Guru memilih tempat dan ruang yang memadai dalam melakukan permainan 3) Guru menyiapkan bahan dan peralatan sebelum memulai kegiatan permainan 4) Guru memberikan contoh dan menjelaskan urutan langkah-

langlah permainan 5) Guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan kurikulum saat ini 6) Guru melakukan evaluasi.³⁵

Disini persamaanya: peneliti sama-sama melakukan penerapan permainan tradisional untuk perkembangan anak. Perbedaanya: - pada jenis penelitian saya, lebih mengedepankan jenis permainan tradisional dan juga membahas 2 perkembangan yaitu kasar dan halus. - pada penelitian meti artika hanya 1 membahas perkembangan motorik kasar saja dan tidak menyebutkan meneliti usia berapa yang dituju pada penelitian ini sedangkan saya tujuan sasaran penelitian jelas yaitu 5-6 tahun.

4. Dewi Maharani : dengan judul : identifikasi pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) untuk mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK se-kecamatan Selong Lombok Timur Tahun pelajaran 2014/2015.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui alat permainan edukatif (APE) yang digunakan, dominan dan efektif dalam mengembangkan motorik halus anak usia

³⁵ <http://repository.radenintan.ac.id/9717/> (diunduh pada tanggal 05-juni 2022)

5-6 tahun di TK se-Kecamatan Selong Lombok Timur tahun pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian survey. Populasi yang ada di TK se-Kecamatan Selong adalah 64 guru dengan penarikan sampel jumlah guru sebanyak 22 orang yang diwakili dari 6 lembaga. Teknik pengambilan sampel menggunakan Simple Random Sampling. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode observasi dan wawancara, dengan menganalisa data secara deskriptif kualitatif.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh adalah APE yang digunakan dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebanyak 8 APE atau 57,14%. APE yang dominan digunakan dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun tidak ada atau 0% dan APE yang efektif digunakan dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebanyak 7 APE atau 50%. Persamaanya: - sama-sama membahas tentang media permainan (APE) yang berguna untuk membantu proses pembelajaran. Sama-sama jenis penelitian kualitatif. Perbedaan:- penelitiannya

menjelaskan apa media yang digunakan pada media permainan untuk membantu perkembangan motorik kasar dan halus anak. Sasaran penelitian jelas pada usia 5-6; Sedangkan penelitian dewi maharani hanya membahas tentang jenis media permainan anak usia dini ini sangat banyak yang dapat mengembangkan motorik anak.

4. Irawati : dengan judul : pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) burung rakit dalam pembelajaran anak usia dini (penelitian kualitatif di TK Kelurahan Lopang Kecamatan Serang.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) burung rakit dalam pembelajaran anak usia dini di TK A dan TK B tidak dimanfaatkan dengan baik, alat permainan edukatif (APE) yang dimiliki sekolah hanya beberapa yang digunakan. Hal ini terlihat pada saat istirahat anak-anak di TK A bermain ayunan, perosotan, tangga pelangi, mangkok putar, dan balok saja. Sedangkan anak-anak di TK B hanya bermain ayunan, perosotan, jungkitan tangga pelangi, dilengkapi,

tangga majemuk, balok dan kepingan geometri. Kegiatan pembelajaran pun tidak menggunakan alat permainan edukatif, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa kertas atau lembar kerja.³⁶

Persamaan: - sama-sama membahas tentang media permainan untuk anak. -Sama-sama penelitian kualitatif.

Perbedaanya: - penelitian ini saya menjelaskan tentang media permainan burung rakit untuk meningkatkan perkembangan motorik anak. -Penelitian irwanti menjelaskan tentang apa saja jenis permainan untuk anak TK dan banyak jenis permainan yang kurang terpakai disuatu sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Permainan burung rakit adalah permainan yang bisa melatih motorik anak pada anak karena ada kegiatan menempel / merakit dan mengenal warna pada bagian burung. Dalam permainan burung rakit langkahnya guru mencontohkan origami lipat, dimana anak diajarkan buat

³⁶ <https://eprints.untirta.ac.id/8162/> (diunduh pada tanggal 05-juni 2022)

burung lipat dari origami. Dari hasil wawancara dengan salah satu guru RA Al-Amin Kota Bengkulu bahwa, permainan burung lipat bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar anak, yakni agar bisa melipat dan bisa menirukan suara burung.



Gambar 2

Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (sebagaimana yang di kutip oleh Moleng), metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.³⁷

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Sedangkan penelitian yang ia lakukan adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena

³⁷Lexi Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2010). h. 78

penelitiannya dilakukan pada kondisi yang sebenarnya dan alamiah (*natural setting*).

B. Setting penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini RA Al – Amin Bengkulu, berlokasi di Jalan Jeruk Ujung Nomor 67 RT 27 Kelurahan Lingkar Timur Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu

2. Waktu penelitian

Penelitian kualitatif dilaksanakan setelah adanya surat penelitian dan penelitiannya dilaksanakan dalam 1 bulan, yakni dari tanggal 1 Desember samapai dengan 30 Desember 2022.

C. Sumber Data

1. Data Primer. Data primer dalam penelitian ini adalah 3 orang guru di kelas B berdasarkan wawancara dan obeservasi dalam kegiatan pembelajaran di RA Al – Amin Bengkulu.

2. Data sekunder. Data sekunder berasal dari ketua yayasan, siswa 10 orang, dan yang berasal dari bahan bacaan, seperti buku, jurnal dan dokumen lainnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan pembahasan yang diteliti, penulisan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari proses biologis dan psikologis.

Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dari pelaksanaan metode ini digunakan untuk mengamati dan mengumpulkan data langsung di lapangan tentang penggunaan alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak di RA Al-Amin Bengkulu.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data di mana pewawancara (peneliti atau yang di beri tugas melakukan

pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang di wawancara.³⁸

Metode ini digunakan untuk mencari data yang berhubungan dengan penggunaan alat permainan burung raket untuk perkembangan motorik pada anak di RA Al-Amin Bengkulu. Dalam teknik ini, peneliti melakukan wawancara langsung kepada sumber data responden penelitian di sekolah.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan mencatat, meneliti pengalaman atau dokumentasi baik menyangkut langkah-langkah yang di tempuh maupun catatan lain yang berhubungan dengan masalah yang di teliti. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, sketsa dan lain-lain.³⁹

³⁸Lexi Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2010). h. 78

³⁹Lexi Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 79

E. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini meliputi uji credibility data (validitas internal), uji transferability (validitas eksternal), uji dependability (reliabilitas) dan uji confirmability (obyektifitas). Diantaranya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Uji credibility data (validitas internal)

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan. Peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, dan member check. Suatu data penelitian kualitatif dapat dikatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek diteliti. Dalam proses pengecekan keabsahan data pada penelitian harus melalui beberapa teknik pengumpulan data.

2. Uji transferability (validitas eksternal)

Nilai transfer ini berkenaan dengan pertanyaan, hingga manakah hasil penelitian itu dapat diaplikasikan atau

digunakan dalam situasi-situasi lain.⁴⁰ Konsep ini merupakan pengganti dari validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Bagi peneliti, transferability bergantung pada si pemakai, yakni sampai manakah hasil penelitian ini dapat digunakan dalam konteks dan situasi tertentu. Peneliti telah memberikan deskripsi yang terperinci bagaimana peneliti mencapai hasil penelitian ini, apakah hasil penelitian itu dapat diterapkan, diserahkan kepada para pembaca dan pemakai. Bila pembaca laporan penelitian mampu memperoleh gambaran yang sedemikian jelas dari hasil penelitian maka laporan tersebut memenuhi standar transferabilitas.

3. Uji dependability (reliabilitas)

Dependability menurut istilah konvensional disebut “reliability” atau realitas. Suatu penelitian yang reliable adalah apabila orang lain dapat mengulangi atau mereplikasikan proses penelitian tersebut. Mengaudit keseluruhan aktifitas peneliti dalam melakukan penelitian.

⁴⁰Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2007), h.128

Dalam melakukan penelitian, ada berbagai hal yang harus di audit oleh peneliti, meliputi: masalah atau fokus yang ada di lapangan, sumber datanya, analisis data, uji keabsahan data, serta kesimpulan dari penelitian.

4. Uji confirmability (obyektifitas)

Uji confirmability ini merupakan pengganti konsep obyektivitas dalam penelitian kualitatif: pada penelitian kualitatif, obyektivitas diukur melalui orangnya atau peneliti sendiri. Bagi peneliti kualitatif, uji confirmability mirip dengan dependability, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji confirmability berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses penelitian yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan hasil fungsi dari proses peneliti yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar confirmability diperoleh dari hasil yang dilakukan peneliti mengenai sumber data, analisis data dan uji keabsahan data.

E. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis data yaitu, mendeskripsikan dan menganalisa semua hal yang menjadi focus dalam peneliti. Adapun analisis yang akan dipakai oleh penulis adalah metode yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, adapun langkah-langkahnya.

1. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal – hal pokok, memfokuskan pada hal – hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah penulis untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila di perlukan khususnya yang berkaitan dengan peran.⁴¹

2. Data *Display* (penyajian Data)

Setelah di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif, bisa dilakukan

⁴¹ Lexi Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 125

dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori ataupun dengan teks yang bersifat naratif atau deskriptif.

3. *Verification* (verifikasi)

Kesimpulan awal adalah yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat, yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulannya yang dikemukakan pada awall didukung oleh bukti – bukti yang valid dan konsesten saat penulisan kembali pada kertas di lapangan guna mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kridebel.⁴²

⁴²Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan.*, h.129

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Al-Amin

RA Al-Amin Kota Bengkulu didirikan pada tahun 2002 dengan nama lembaga pada waktu itu adalah RA Al-Amin untuk anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya pada tahun 2008 RA Al-Amin merubah nama menjadi RA Al-Amin. Tujuan perubahan ini adalah karena sekolah-sekolah di daerah tersebut adalah sekolah berbasis agama seperti adanya MI dan MTs. Pada tahun 2009 RA ini mendapat bantuan dari Bank Dunia untuk membangun gedung dan fasilitas yang memadai. Dengan adanya bantuan tersebut pada tanggal 06 Juni 2011 RA Al-Amin Kota Bengkulu akhirnya merubah namanya menjadi Lembaga RA Al-Amin Kota Bengkulu dan membuka 2 kelompok jenis pendidikan yaitu kelompok B1 (usia 4-5 tahun) dan kelompok B2 (usia 5-6 tahun).

Perkembangan RA tersebut terus memusat seiring dengan meningkatnya minat orang tua dalam menyekolahkan anak hingga saat ini. Hal ini terbukti dari meningkatnya jumlah anak dari setiap tahunnya. Adapun saat ini lembaga RA tersebut dikelola oleh Ibu Airin Martina selaku ketua, Ibu Sipiah selaku sekretaris dan Ibu Dalyani selaku Bendahara sekaligus kepala sekolah.

2. Visi dan Misi RA Al-Amin Kota Bengkulu

Adapun visi dari RA Al-Amin Kota Bengkulu adalah menjadikan Lembaga RA Al-Amin yang sehat, berkembang, ceria, terpercaya dan berakhlakul karimah serta memiliki kesiapan baik fisik maupun mental dalam memasuki pendidikan lanjut.

Sedangkan misi RA Al-Amin Kota Bengkulu adalah menjadikan lembaga RA sebagai sarana gerakan pemberdayaan dan gerakan keadilan sehingga terwujud kualitas anak usia dini yang cerdas, sehat, ceria dan berakhlak mulia serta memiliki kesiapan baik fisik maupun mental dalam memasuki pendidikan lanjut.

3. Situasi dan Kondisi RA Al-Amin Kota Bengkulu

RA Al-Amin Kota Bengkulu terletak di Kelurahan Lingkar Timur Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu. Tepatnya beralamat Jalan Salak No 09 Lingkar Timur, kurang lebih 500 M dari Jalan Raya dan 100 m masuk gang kemudian belok kiri 50 m dengan batas wilayah sebagai berikut:

- 1) Sebelah Timur berbatasan dengan perumahan warga
- 2) Sebelah barat berbatasan dengan rumah warga
- 3) Sebelah selatan berbatasan dengan perumahan dan
- 4) Sebelah utara berbatasan dengan rumah warga.

4. Penggunaan Sarana dan Pemeliharaan Fasilitas RA Al Amin

Berdasarkan prosedur maka penggunaan fasilitas sekolah RA Al Amin sudah cukup bagus, namun pada pemeliharaannya masih perlu diperhatikan kembali, karena belum terkoordinir cukup rapi seperti kondisi kamar mandi yang tidak terawat. Berikut beberapa Sarana yang telah dimiliki oleh lembaga tersebut.

Tabel 4.1**Sarana dan Prasarana RA Al Amin**

No	Jenis	Nama	Jumlah	Keterangan
1	Luas	Tanah	200 m ²	Baik
		Bangunan 114 m ²	3 ruang	Baik
2	Rincian bangunan	Ruang Kantor 18 m ²	1 ruang	Baik
			2 ruang	Baik
		Ruang Belajar 96 m ²	1 ruang	Baik
			1 unit	Kurang baik
		Ruang Bermain Toilet/kamar mandi		
3	Sarana/fasilitas pembelajaran an	Kursi tamu	1 unit	Baik
		Meja guru	2 unit	Baik
		Kursi guru	4 unit	Baik
		Meja anak	25 unit	Baik
		Kursi anak	20 unit	Baik
		Karpet	2 unit	Baik
		Lemari	2 unit	Baik
		Papan tulis	2 unit	Baik
		APE dalam	24 unit	Baik
		APE luar	5 unit	Baik
Laptop	2 unit	Baik		

Sumber. Hasil Penelitian dan Observasi, 2022

5. Data Guru

Adapun data guru-guru yang mengajar di RA Al-Amin Kota Bengkulu ini tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 4 orang guru. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2

Data Guru RA Al-Amin Kota Bengkulu

No	Nama	Alamat	Status	Pendidikan terakhir
1	Aliah, S.Pd	Panca mukti	Kepala Sekolah	S1
2	Fitriani, S.Pd	Panca Mukti	GTY	S1
3	Muzaroah, S.Pd	Panca Mukti	GTY	S1
4	Nurhayati, S.Pd	Panca Mukti	GTY	S1

Sumber. Hasil Penelitian dan Observasi, 2022

6. Data Siswa RA Al-Amin Kota Bengkulu

1) Jumlah siswa

Adapun jumlah siswa RA Al-Amin Kota Bengkulu tahun ajaran 2022/2023 ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3

Data Anak RA Al-Amin Kota Bengkulu

No	Ruang Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1	Kelompok B1	4	11	15 anak
2	Kelompok B2	7	13	20 anak
Jumlah keseluruhan		11	24	35 anak

Sumber. Hasil Penelitian dan Observasi, 2022

2) Kegiatan Siswa

Siswa lembaga RA ini menyelenggarakan proses pembelajaran setiap hari senin sampai jum'at untuk kelas A dan senin sampai sabtu untuk kelas B. Dimulai sejak pukul 07.30 sampai dengan pukul 11.00 WIB untuk kelas B dan 7.30-10.00 untuk kelas A. Dengan kegiatan pembukaan 30 menit, inti 60 menit dan penutup 30 menit.

B. Analisis Data

1. Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak

Ketersediaan alat permainan edukatif di RA Al-Amin Kota Bengkulu sudah memadai. Adapun alat permainan yang tersedia antara lain balok, lego, APE sholat laki-laki, APE sholat wanita, peraga whudu, peraga balok, puzzle geometri bentuk, jam bundar, bowling, gitar, menara bulat, pohon berhitung, latto, mainan meronce, *flash card*, mobil bongkar pasang, boneka bayi. Sedangkan yang berada di outdoor yaitu rumah prosotan, mangkuk putar, ayunan, panjatan laba-laba, pelangi, bola dunia. Alat permainan edukatif yang tersedia memiliki jumlah yang terbatas karena guru hanya menggunakan alat permainan edukatif siap pakai saja saja.

Hasil penelitian ini, telah diperoleh yaitu sebagai berikut:

a. Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, proses penggunaan alat permainan burung rakit ini mengikuti ketujuh tahap berikut.

1) Identifikasi Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan penggunaan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat peneliti ke lapangan Desember 2022. Observasi pada saat pertemuan pertama kegiatan dan selama mengajar. Hasil yang didapat peneliti ketika melakukan observasi adalah minimnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sehingga anak didik lebih cepat bosan dan tidak fokus pada materi pelajaran yang sedang diajarkan dan untuk mata pelajaran tertentu seperti berhitung.

Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi praktik dengan

jelas dan lengkap. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah kartu angka pelangi, maka perlu adanya penggunaan kartu angka pelangi yang dapat membantu proses pembelajaran agar anak didik lebih mudah untuk memahami materi yang sedang diajarkan.

Langkah pertama dalam penelitian dan penggunaan ini adalah identifikasi masalah. Adapun masalah pertama yang ditemukan oleh peneliti adalah kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini di RA Al-Amin Kota Bengkulu masih lemah ketika belajar dengan metode ceramah. Sedangkan masalah yang kedua adalah belum adanya media pembelajaran yang menarik. Adapun masalah ketiga berkaitan dengan masalah kedua yaitu ditemukan beberapa masalah dalam penelitian ini terkait sulit dipahami lambang bilangan oleh anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan diatas maka, jelas bahwa terdapat tiga identifikasi masalah yang ditemukan dalam

penelitian penggunaan ini yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini RA Al-Amin Kota Bengkulu yang rendah, dan belum adanya media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran berhitung.

2) Pengumpulan Informasi

Setelah potensi masalah telah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan informasi kebutuhan atau analisis kebutuhan masyarakat atau guru sebagai pemakai produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan penggunaan ini. Dalam penelitian ini peneliti melakukan proses pengumpulan informasi produk yang akan peneliti kembangkan pada guru-guru RA Al-Amin Kota Bengkulu.

Penggunaan media permainan burung rakit untuk perkembangan motorik, anak didik terlebih dulu menyanyikan lagu burung ciptaan tuhan, dan menyanyikan lagu burung ciptaan tuhan. Aktivitas berikutnya adalah anak merakit/menempelakan bagian burung, kemudian mereka memainkan lagu tentang

burung dan menyebutkan warna-warna. Yang terakhir adalah menirukan suara burung serta menirukan gerakan sayap burung yang mengepap-engepapkan.

Dengan demikian, setelah analisis kegiatan dalam permainan burung rakit secara lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang penggunaan alat penggunaan alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak.

Ada beberapa prinsip-prinsip yang dijadikan sebagai penyusunan alat permainan burung rakit adalah pemaparannya.

1) Peta Kompetensi

Merupakan bagan atau alur kompetensi dari materi pokok mengenal lambang bilangan. Pembuatan peta materi dilakukan dengan cara menguraikan secara terperinci materi pokok mengenal lambang bilangan kedalam bentuk pokok bahasan, topik, sub topik dan sub-sub topik. Materi

ini ditujukan untuk anak kelompok A di RA Al-Amin Kota Bengkulu mata pelajaran berhitung. Materi diambil atau dipilih menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang disusun.

2). Peta Materi

Merupakan bagan atau alur materi yang ada pada alat permainan burung rakit. Peta materi bertujuan supaya materi yang akan dimasukan di dalam media adalah poin-poin utama dari sumber belajar yang akan dipelajari. Jadi anak didik lebih mudah memahami materi yang ada pada media yang akan diterapkan.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai penggunaan alat permainan edukatif burung rakit di dalam pembelajaran peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru sudah menggunakan alat permainan edukatif. Guru memiliki cara tersendiri dalam menggunakan alat permainan edukatif yang hendak digunakan agar anak merasa

senang dan tidak bosan. Guru juga mengenalkan alat permainan edukatif burung rakit yang akan digunakan oleh anak. Dalam menggunakan alat permainan edukatif guru menyesuaikan tema dan sub tema. Cara guru dalam memainkan alat permainan edukatif burung rakit cukup menarik dan kreatif. Akan tetapi dalam penggunaannya guru hanya memanfaatkan alat permainan edukatif burung rakit, guru tidak merancang sendiri alat permainan edukatif tersebut. Dalam penggunaannya juga guru bisa menyesuaikan cara bermain dengan jumlah anak karena ketersediaan alat permainan edukatif itu sendiri tidak sesuai dengan jumlah anak.

Tujuan penggunaan alat permainan edukatif burung rakit terhadap Perkembangan motorik anak Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai tujuan dari alat permainan edukatif untuk mendukung perkembangan anak peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan

edukatif burung rakit dapat mendukung perkembangan motorik anak, karena anak merasa tertarik, tidak bosan dan ingin tahunya besar ketika guru hendak menggunakannya. Melalui permainan edukatif burung rakit itu juga anak dapat bereksplorasi dan mengasah kemampuannya karena dalam penggunaannya itu sendiri anak lebih aktif karena ia sendiri yang memainkannya. Respon anak ketika guru menggunakan alat permainan edukatif anak merasa senang dan sangat bersemangat karena guru mengajak anak menggunakannya dengan cara melakukan permainan yang sangat menarik.

Alat permainan edukatif burung rakit memang dapat mendukung perkembangan anak, anak juga mudah dalam memahami apa yang di sampaikan karena anak belajar dari benda nyata atau konkret. Dalam penggunaan alat permainan edukatif guru juga menstimulus perkembangan motorik sehingga anak dapat mengasah kemampuannya melalui alat permainan

edukatif tersebut. Adapun tujuan alat permainan edukatif bagi anak setelah guru menggunakan yaitu aspek perkembangan motorik anak sudah berkembang sesuai dengan harapan, untuk aspek perkembangan bahasa anak mulai bisa mengerti beberapa perintah secara bersamaan, aspek perkembangan fisik motorik anak sudah berkembang sesuai harapan, Untuk perkembangan kognitif anak mulai bisa mengelompokkan benda berdasarkan, warna, bentuk dan ukuran, anak juga sudah mulai bisa mengelompokkan bentuk geometri namun masih dibantu dengan guru, perkembangan sosial emosional anak sudah berkembang sesuai harapan, dan yang terakhir perkembangan seni anak sudah mulai berkembang karena anak sudah bisa membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan seperti balok, plastisin atau dari kertas, anak juga bisa bersenandung ketika sedang mengerjakan sesuatu misalnya pada saat bermain ayunan guru menyuruh anak

bernyanyi. Namun anak masih belum bisa memainkan alat musik/ instrument atau benda bersama teman.

b. Penyusunan Media

Media dalam penggunaan ini adalah alat permainan burung rakit serupa dengan media kartu dan audio penyebutan. Media tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru, Ibu Fitriani mengungkapkan bahwa:

Anak-anak dalam menyusun dalam membuat permainan burung rakit dilakukan secara serius, sehingga mereka dapat menyusun dengan baik sampai menjadi bentuk burung. Dengan demikian, anak menjadi kreatif membuat permainan burung rakit yang terbuat dari origami.⁴³

Selain itu, hasil wawancara dengan Ibu Muzaroah, terungkap bahwa:

⁴³Hasil wawancara dengan Fitriani, Guru RA Al Amin Kota Bengkulu, tanggal 16 Desember 2022.

Anak-anak dalam membuat burung rakit, mereka terlebih dahulu menyiapkan bahan, diantaranya kertas origami, lem dan gunting. Dalam pembuatan burung, anak-anak mencetak bentuk lingkaran untuk badan burung, kemudian mereka melipat kedua kertas menjadi dua bagian. Lalu mereka menggunting kedua kertas hingga menyerupai bentuk sayap, serta kepala, dan akhirnya dapat menyerupai burung.⁴⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas, maka dapat dikatakan bahwa anak-anak didik di RA Al Amin dapat membuat atau merakit burung yang berbahan origami. Dengan hal ini, kreatifitas anak-anak menjadi menjadi baik, sehingga dapat motorik kasar dan halus anak dapat berkembang dengan baik pula.

Terkait dengan anak-anak dalam memainkan permainan burung rakit, sebagaimana hasil wawancara dengan guru, Ibu Nurhayati, yaitu:

⁴⁴Hasil wawancara dengan Muzaroah, Guru RA Al Amin Kota Bengkulu, tanggal 16 Desember 2022.

Setelah anak didik membuat permainan burung rakit, lalu mereka memainkan burung rakit sambil menyanyikan lagu berjudul “Burung ciptaan Tuhan”. Sambil merentangkan kedua tangan mereka seperti burung terbang.⁴⁵

Sebagaimana juga, hasil wawancara dengan Ibu Fitriani, terungkap bahwa:

Hasil permainan burung rakit dibuat oleh anak didik, mereka juga dapat memainkannya sambil bernyanyi dan menirukan seperti gerakan burung terbang. Disamping itu, mereka juga dapat menyebutkan warna-warna burung yang telah mereka buat dan mainkan.⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas, terungkap bahwa anak-anak didik di RA Al Amin Kota Bengkulu, selain dapat membuat permainan burung rakit, mereka juga dapat memainkannya sambil bernyanyi dan

⁴⁵Hasil wawancara dengan Nurhayati, Guru RA Al Amin Kota Bengkulu, tanggal 18 Desember 2022.

⁴⁶Hasil wawancara dengan Fitriani, Guru RA Al Amin Kota Bengkulu, tanggal 16 Desember 2022.

menirukan gerakan burung yang sedang terbang. Dengan demikian, kreativitas anak-anak didik di RA Al Amin Kota Bengkulu membuat dan memainkan burung rakit, menunjukkan bahwa mereka telah dapat berkembang motorik mereka.

2. Respon dari Guru Terhadap Alat Permainan Burung Rakit untuk Perkembangan Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun

Pada tahapan ini alat permainan burung rakit telah mulai diterapkan dalam pembelajaran. Sebanyak 10 anak usia dini di kelas A dengan menggunakan program ini secara kelompok. Dalam proses penerapan ini sebelum menggunakan media, anak didik terlebih dahulu melakukan pembuatan alat kemudian penerapan media yang dilakukan sebanyak dua kali.

Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah alat yang dihasilkan dalam hal ini adalah alat permainan burung rakit dapat meningkatkan perkembangan motorik anak kelas A. Teknik untuk mengetahui alat permainan

burung rakit ini dapat meningkatkan meningkatkan perkembangan motorik anak dengan metode drill. Metode ini dilakukan dengan memberikan penjelasan sebelum penerapan alat permainan burung rakit. Setelah itu nilai tersebut dibandingkan dengan nilai posttest dimana anak didik telah menggunakan alat permainan burung rakit. Sehingga melalui hasil tersebut didapatkan keefektifan program alat permainan burung rakit.

Proses evaluasi ini juga menentukan pengambilan keputusan yang diambil berdasarkan atas data yang lengkap, benar, dan akurat mengenai hal-hal yang terkait dengan permasalahan. Beberapa kemungkinan keputusan yang diambil yaitu:

- 1) Dilanjutkan, karena menunjukkan manfaat yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang diterapkan.
- 2) Dilanjutkan dengan melakukan perubahan, penambahan atau penyempurnaan seperlunya.

3) Dihentikan, karena dari hasil evaluasi media pembelajaran tersebut menunjukkan tidak adanya manfaat.

Produk yang telah divalidasi dan diperbaiki oleh dosen ahli dan guru kemudian diujicobakan di RA Al-Amin Kota Bengkulu, dengan jumlah anak sebanyak 10 orang. Adapun tujuan dari kegiatan ini untuk mengetahui sejauh mana produk penggunaan ini berpengaruh terhadap perkembangan psikomotorik anak, khususnya perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Kenyataan empirik memperlihatkan bahwa dalam penggunaan APE lebih umum digunakan pada pelaksanaan kegiatan inti. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan awal dan akhir lebih didominasi dengan kegiatan bernyanyi dan membaca doa. Saat pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan APE, guru terlebih dahulu menyediakan alat-alat yang dibutuhkan oleh anak saat melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru senantiasa bertindak sebagai

fasilitator antara kebutuhan anak dengan bentuk permainan. Setelah menyediakan permainan, guru akan memberikan pemahaman dan penjelasan awal kepada anak mengenai jenis permainan dan fungsi dari alat permainan yang disediakan.

Keterbatasan akan ketersediaan alat permainan yang ada di taman kanak-kanak pertiwi senantiasa menjadi perhatian bagi pengelola. Beberapa upaya dilakukan pengelola untuk memenuhi kebutuhan bermain anak dalam bentuk penggalakan kerjasama dengan masyarakat dan beberapa pihak terkait khususnya pengadaan alat permainan. Disamping itu, pengelola juga senantiasa menerapkan sistem pembelajaran inovatif dimana guru diharapkan dapat menggunakan alat dan bahan permainan yang mudah didapat.

Berdasarkan pengamatan yang ada di taman kanak-kanak memperlihatkan bahwa keterlibatan anak dalam penggunaan APE tidak hanya pada saat pelaksanaan kegiatan, akan tetapi pada saat selesai menggunakan alat

permainan tersebut, anak juga diharapkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakannya. “Setelah selesai bermain balok, guru meminta kepada anak untuk merapikan balok yang telah dipakainya. Satu per satu anak merapikan baloknya dan mengembalikan ke tempat sebelumnya.

Ketepatan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam melaksanakan kegiatan didasarkan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai. Aspek tersebut meliputi perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan bahasa, kemampuan fisik-motorik, kemampuan berhitung permulaan dan kemampuan baca-tulis. Pencapaian tujuan dari enam perkembangan tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan APE karena guru menganggap bahwa dengan penggunaan alat peraga anak lebih cepat menangkap materi/tema pengajaran yang diberikan. Disamping itu, penggunaan alat permainan juga tidak memberikan beban belajar kepada anak.

Alat permainan burung rakit yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar dan perkembangan motorik anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan wawancara sala satu guru bahwa fungsi-fungsi tersebut adalah:

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif Dalam suasana yang

menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan motorik mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan motorik anak melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut.
- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif burung rakit berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan temantemannya. Ada alat-alat permainan burung rakit yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain.

C. Pembahasan

Kunci pertama suatu media permainan dapat dikatakan edukatif adalah permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan evisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat

dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab, permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Di sinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa.⁴⁷

Berdasarkan hasil penggunaan dapat diketahui bahwa alat permainan burung rakit untuk meningkatkan perkembangan motorik anak pada anak usia dini. Penggunaan untuk memotivasi kemampuan motorik pada anak usia dini yang didukung oleh alat permainan burung mengacu pada naskah yang telah dibuat. Produk yang ada bisa dikatakan layak dan bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengajar di dalam kelas. Proses alat permainan burung rakit melalui beberapa tahap penggunaan dan validasi dari para ahli

⁴⁷ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*...h. 30

sehingga diperoleh produk alat permainan burung rakit masuk pada kategori layak. Proses penggunaan ini melalui beberapa tahap pengujian .

1. Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit untuk Perkembangan Motorik pada Anak Usia 5-6

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan alat permainan burung rakit, bisa diketahui bahwa produk tersebut pembelajaran dinyatakan bisa dilakukan pembuatan burung rakit di dalam perkembangan motorik pada anak usia 5-6. Berdasarkan pada data hasil penelitian alat permainan burung rakit untuk menilai kelayakannya di dalam proses pembelajaran.

Tahap pembuatan dapat dikatakan sebagai kulminasi atau puncak dari tahap-tahap lain dalam pengembangan media permainan burung rakit. Hal tersebut mengingat produk akhir dalam proses pengembangan alat permainan burung rakit adalah dihasilkannya media sebagaimana yang telah direncanakan untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran. Sebagus apapun desain yang dirancang pada

akhirnya akan sangat bergantung pada sejauhmana produk media jadi yang dihasilkan dan siap digunakan.

Dalam pembuatan media pembelajaran permainan burung rakit ada beberapa prinsip yang diperhatikan:

e. Media pembelajaran yang dibuat multi guna. Multiguna disini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contoh media pembelajaran tersebut adalah alat permainan dalam bentuk permainan burung rakit. Bola suara dapat digunakan untuk pengembangan motorik anak dengan cara anak menggunakannya untuk saling melemparkan bola tersebut. Selain untuk perkembangan motorik alat permainan tersebut bisa dikembangkan untuk pengembangan aspek kognitif/pengetahuan anak. Misalnya bola tersebut dirancang dengan menggunakan berbagai warna. Aspek perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut adalah

anak dapat mengenal berbagai macam bunyi-bunyian, dan lain-lain.

- f. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar sekolah dan murah atau bisa dibuat dari bahan origami. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya.
- g. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru. Misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi anak.
- h. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat

digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Alat permainan konstruktif seperti origami merupakan salah satu contoh alat permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.

- i. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan
- j. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok atau secara klasikal.
- k. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

Hal ini dipahami bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ini sesuai dengan

teori yang dikemukakan oleh Sadiman, bahwa tujuan pembelajaran dapat memberi arah kemana anak didik akan pergi, bagaimana ana harus ke sana dan bagaimana anak didik tahu bahwa telah sampai tujuan.⁴⁸ Hal ini juga didukung dengan konsep Daryanto, bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.⁴⁹

Selanjutnya melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa dari aspek alat permainan burung rakit memiliki kategori sangat baik. Dari aspek tampilan hasil program dengan berkategori baik. Sedangkan aspek ketiga mengenai kualitas teknis dan keefektifan dinyatakan sangat baik. Hasil tersebut didasarkan pada rentang acuan kategori

⁴⁸AS. Sadiman, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. RajaGrafindo, 2010), h. 32

⁴⁹Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h.

produk masuk kedalam kategori baik dan dikatakan memadai untuk bisa dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa alat permainan burung rakit pokok bahasan mengenal lambang bilangan dikatakan sangat baik dari segi kualitas media. Aspek tampilan program dinyatakan baik dan aspek keefektifan dinyatakan baik. Sehingga alat permainan burung rakit pokok bahasan mengenal lambang bilangan sudah dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pernyataan diatas diperkuat dengan penjabaran analisis secara kualitatif pada aspek kelengkapan beberapa media mendapatkan skor kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan teori Daryanto, yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran harus memiliki lebih dari satu media yang konvergen.⁵⁰ Aspek tampilan program terdiri dari kesesuaian dengan karakter anak didik mendapatkan

⁵⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h.

skor baik sesuai dengan teori yang dinyatakan Sadiman, bahwa dalam penggunaan media harus diperhatikan karakteristik pengguna dalam mengembangkan media karena dalam mengembangkan media untuk anak didik usia dini berbeda dengan anak didik SD.⁵¹

Berdasarkan pada data alat permainan burung rakit pokok bahasan perkembangan motorik pada anak usia 5-6. Hasil ini sesuai dengan konsep Sadiman yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak didik.⁵² Berdasarkan deskripsi mengenai kalayakan program, program yang dibuat termasuk kedalam kategori baik dan bisa dikatakan layak untuk bisa digunakan di dalam proses pembelajaran karena alat permainan burung rakit perkembangan motorik pada anak usia 5-6.

⁵¹AS. Sadiman, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. RajaGrafindo, 2010), h. 47

⁵²AS. Sadiman, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. RajaGrafindo, 2010), h. 32

2. Respon dari Guru Terhadap Alat Permainan Burung

Rakit untuk Perkembangan Motorik pada Anak Usia 5-

6

Berdasarkan hasil penelitian bahwa respon dari guru terhadap media permainan burung rakit untuk perkembangan motorik anak usia dini dapat diuraikan:

a. Media Permainan Burung Rakit Penarik Perhatian Anak Didik

Awal pembelajaran adalah momen penting bagi guru. Dalam momen ini, guru mendapatkan kesempatan untuk menarik perhatian anak-anak didiknya. Salah satu hal yang bisa menarik perhatian anak didik adalah keberadaan media pembelajaran. Anak-anak akan lebih mampu berkonsentrasi saat mereka melihat media pembelajaran yang ditunjukkan gurunya, sehingga mereka akan lebih mampu fokus di tahap pembelajaran selanjutnya.

b. Media Menyampaikan Materi

Anak-anak yang membutuhkan stimulasi tidak hanya dari suara (saat guru berceramah), akan menjadi lebih bisa memahami pelajaran saat mereka mendapatkan stimulasi secara visual. Anak-anak akan menjadi lebih memahami dan mengingat pelajaran yang baru saja dipelajari.

c. Lebih Efektif dan Efisien

Bila guru menggunakan media dalam pembelajaran, maka ia akan membutuhkan banyak kartu agar bisa mengajar dengan tema berbeda-beda. Namun, bila kita berbicara tentang alat pembelajaran, tentu saja ada banyak, salah satunya adalah media pembelajaran dalam bentuk rakitan. Ada banyak media yang bisa kita temukan di platform penyedia video gratis. Kita tidak perlu membeli atau bahkan menggunakan alat secara langsung agar anak bisa belajar dengan menggunakan media pembelajaran.

d. Pembelajaran yang Interaktif

Saat guru menggunakan suatu benda sebagai alat pembelajaran, ia bisa bertanya jawab dengan anak-anak didiknya. Anak-anak pun biasanya akan sangat antusias menanggapi dengan bertanya atau memberikan pendapatnya. Pembelajaran yang interaktif akan lebih menyenangkan, karena anak-anak tidak hanya diam dan mendengarkan, tapi bisa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, bahkan bisa memberikan penjelasan kepada teman-temannya.

e. Mengatasi Kebosanan

Media pembelajaran bisa menjadi cara mengatasi kebosanan. Namun, bukan berarti penggunaan media pembelajaran perlu digunakan selama pembelajaran berlangsung. Gunakan media pembelajaran seefektif mungkin dan tidak dalam jangka waktu yang terlalu lama. Kita bisa memberikan variasi pembelajaran dengan berceramah, membuat karya, mengeksplorasi alam, dan lainnya.

Dengan demikian, menggunakan alat permainan burung rakit pada RA Al-Amin Kota Bengkulu dan karena hal tersebut media dikatakan efektif.

Berdasarkan data dan deskripsi diatas disimpulkan bahwa alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5-6 digunakan dalam proses pembelajaran karena setelah menggunakan media yang baru hasil belajar anak didik meningkat. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Sugiyono bahwa indikator keefektifan metode mengajar baru adalah kecepatan pemahaman murid pada pelajaran lebih tinggi, murid bertambah kreatif, dan hasil belajar meningkat.⁵³ Diperkuat juga dengan teori menurut Arsyad yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.⁵⁴

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010) , h. 72

⁵⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 71

Pengamatan dalam pembelajaran dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon anak didik sebagai objek dalam mempelajari alat permainan burung rakit pokok bahasan mengenal lambang bilangan. Proses pengamatan dilakukan selama dua kali sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan burung rakit. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum menggunakan alat permainan burung rakit pembelajaran kurang kondusif dimana anak didik merasa takut dan mudah bosan dengan pelajaran berhitung, anak didik lebih banyak diam ketika diajak menghitung dengan cara abstrak, ini menyebabkan banyak anak didik yang tidak fokus dan bercerita dengan teman di sebelahnya. Setelah menggunakan alat permainan burung rakit anak didik semangat dalam belajar, anak didik bergembira dan fokus anak didik tertuju pada media pembelajaran berhitung.

Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich, Molenda, dan Russel (1982) dalam Sadiman yang menyatakan bahwa alat-alat pembelajaran dalam membelajarkan dapat

mengkonkretkan ide-ide atau gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman anak didik dalam mempelajarinya dan memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata merangsang aktifitas dirisendiri untuk belajar, sehingga anak didik tergugah untuk melakukan kegiatan belajar.⁵⁵ Dengan keaktifan anak didik ini akan meningkatkan motivasi pada anak didik untuk belajar, yang pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar anak didik.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh ahli psikologi Jerome Burner dalam Sadiman bahwa kalau dalam belajar anak didik dapat diberi pengalaman langsung (melalui media, demonstrasi, *Field trip*, dramatisasi), maka situasi pembelajarannya itu akan meningkatkan kegairahan dan minat anak didik tersebut dalam belajar.⁵⁶ Dengan demikian, media pembelajaran memberikan pengalaman konkrit yang memudahkan anak

⁵⁵Arief Sadiman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Press, 2014), h. 82

⁵⁶Arief Sadiman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Press, 2014), h. 82

didik belajar, yaitu dalam mencapai penguasaan, mengingat dan memahami simbol-simbol yang abstrak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5-6 di RA Al-Amin Kota Bengkulu, tahapan dalam penggunaan alat permainan burung rakit ini adalah menyanyikan lagu burung ciptaan tuhan, anak bisa merakit/ menempelakan bagian burung, dan Menirukan suara burung serta menirukan gerakan sayap burung yang mengepap-gepapkan.
2. Respon dari guru terhadap alat permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Kota Bengkulu adalah alat permainan burung rakit dianggap efektif karena telah disusun oleh penulis yang selanjutnya telah diukur keefektifannya. Dengan kata lain, dalam permainan edukatif burung rakit dapat mengembangkan motorik anak. Anak usia dini, setelah

penggunaan alat permainan burung rakit pokok bahasan dapat peningkatan motorik sesudah anak didik menggunakan alat permainan burung rakit pada RA Al-Amin Kota Bengkulu dan karena hal tersebut media dikatakan efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya belajar dan lebih memanfaatkan kemampuan dalam bidang teknologi, karena seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia pendidikan juga akan membutuhkan teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran.
2. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan alat permainan burung rakit apakah dapat digunakan untuk mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang lain.
3. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang bermanfaat bagi pembelajaran anak didik, penggunaan program media pembelajaran dilakukan oleh pengembang

teknologi pendidikan dan guru melalui tahapan pada metode yang efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Artika, Meti. *Upaya Penerapan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelas A1 di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan, 2020. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/9717/>.
- Aulina, Choirun Nisak. *Metodologi Pengembangan Motorik Halos Anak Usia Dini*. Sidoarjo: Umnida Press, 2017.
- Efendi, Dwi Imam. *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. <http://digilib.unmuhjember.ac.id/files/disk1/68/umj-1x-dwiimamefe-3395-1-2.imam.pdf> .
- Fatmawati, Fitri Ayu. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia, 2020.
- Hadi, Samsul, et al. *Pengembangan kurikulum tematik anak usia dini: Penyusunan kegiatan harian pembelajaran Raudhatul Athfal*. Jawa Tengah: Tahta, 2021.
- Hidayat, Otib Satibi. *Pendidikan Karakter Anak, Sesuai Pembelajaran Abad ke-21*. Jakarta: Edura UNJ, 2020.
- Hijriati, *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Volume 3 Nomor 2 (2017).
- Huliyah, Muhiyatul. "Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, Volume 1 Nomor 1 (2016) <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/193/195>

Irawati, Eri. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Penelitian Kualitatif di TK Kelurahan Lopang Kecamatan Serang)*. S1 thesis, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 2019. <https://eprints.untirta.ac.id/8162/>

Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Khobir, Abdul. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2019, h. 197

Moleong, Lexi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, 2010.

Mulyasa. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2017.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Safira, Ajeng Rizki. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia, 2020.

Samsuardi, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tamankanak-Kanakpaud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten bone", *Publikasi*, Volume II No. 1 Februari-Mei 2012

Sariani, Novita. *Belajar dan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2021.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003

Sukatin, Qomariyyah, Yolanda Horin, Alda Afrilianti, Alivia, dan Rosa Bella, “Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”, *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 4 Nomor 2 (2019). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/index>

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya, 2007.

Suradi, A. “Sistem Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Konsep Islam (Analisis dalam Teoritis dan Praktis)”. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 4 Nomor 1, (2018): 61-84. https://www.researchgate.net/profile/Al-Athfal-2/publication/330410959_Sistem_Pendidikan_Anak_Usia_Dini_dalam_Konsep_Islam_Analisis_dalam_Teoritis_dan_Praktis.pdf.

Suradi, A. “Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam”. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 7, No. 1, (2018). <https://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/84/67>.

Hadi, Samsul, et.el. *Pengembangan kurikulum tematik anak usia dini: Penyusunan kegiatan harian pembelajaran Raudhatul Athfal*. 2021.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2020.

Yunus, Mardyawati . *PAUD, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Orbit Publishing, 2016.

Yusuf, Syamsu dan Nani M. Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Press, 2018.

L

A

M

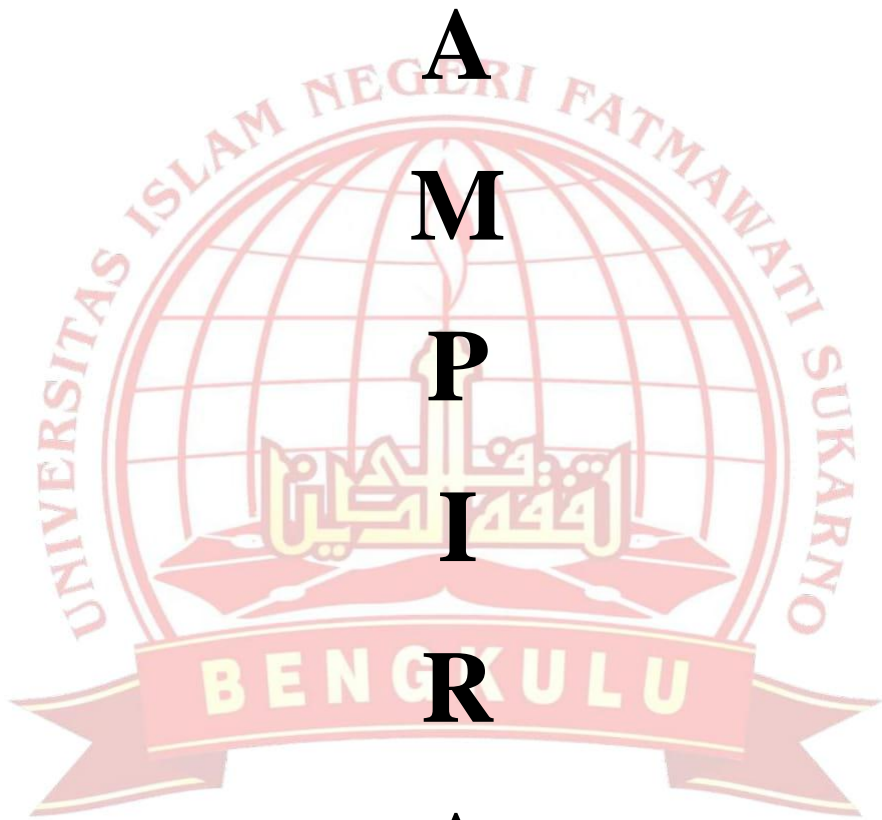
P

I

R

A

N





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telp. (0736) 51276, 51171-51172,
Fax. (0736) 51171-51172, Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/I Melinda Okta Viani

Nim : 1911250068

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Di Bengkulu

Assamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/I:

Nama : Melinda Okta Viani

NIM : 1911250068

Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk
Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun
di RA Al – AMIN Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam (S. Pd) dalam bidang ilmu Tadris. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih .

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu,

202

Pembimbing I

Dr. Ahmad Suradi, M.Pd.
NIP. 197601192007011018

Pembimbing II

Salamah, SE, M.Pd.
NIP. 197305052000052004

NOTA DINAS

Bengkulu, November 2022

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu

Di

Bengkulu

Assalamualaikum, wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa tim Penyeminar proposal telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah proposal pasca ujian seminar proposal dengan:

Judul : Penggunaan media permainan burung rakit untuk perkembangan motorik pada anak usia 5 - 6 tahun di RA AL - AMIN BENGKULU
Nama : Melinda Okta Viani
NIM : 1911250068
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris
Prodi : Piaud

Kami memandang bahwa naskah proposal tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu untuk dilanjutkan ke penunjukan pembimbing.

Wassalam'alaikum, wr. wb.

Penyeminar I

(DR. A Suradi. M. Pd)

NIP 197601192007011018

Penyeminar II

(Salamah. SE. M. Pd)

NIP 19730505200005200



**SURAT PERNYATAAN PENGGANTIAN
JUDUL PROPOSAL SKRIPSI**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Melinda Okta Viani
NTM : 1911250068
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Dengan ini saya mengajukan penggantian judul proposal skripsi

Judul Lama: Implementasi Media Permainan Burung Rakit Untuk Mengembangkan
Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di RA AL – AMIN.

Judul Baru: Penggunaan Aiat Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan
Motorik Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di RA AL – AMIN Bengkulu.

Demikian judul penggantian proposal skripsi saya, sekian terima kasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Penyeminar I

Dr. A Suradi, M.Pd
NIP. 197601192007011018

Penyeminar II

Saianah, SE M.Pd
NIP. 19730505200005200

Mengetahui,
an. Kaprodi PLAUD

Azizah Arvati, M. Ag
NIP.1972122122005012007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telepon (0736) 512765117151172-
Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 5120/Un.23/F.II/PP.009/11/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Dr. Ahmad Suradi, M.Ag
NIP : 197601192007011018
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Salamah, SE., M.Pd
NIDN : 197305052000032004
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Melinda Okta Viani
NIM : 1911250068
Judul : Penggunaan Media Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Amin Bengkulu

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.



Bengkulu, 10 November 2022
Dekan,

Mus Mulyadi

Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfatbengkulu.ac.id

DAFTAR NILAI UJIAN KOMPREHENSIF

Nama Mahasiswa : Melinda Oktaviani
N I M : 1911250068
Program Studi : PIAUD

No	ASPEK	INDIKATOR	PENGUJI	NILAI	TANDA TANGAN
1	Kompetensi UIN	1. Kemampuan membaca Al-qur'an 2. Kemampuan menulis arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Adh-Dhuha s/d An-Naas)	Sutrian Efendi, M.Pd	86	
2	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan anak/pendidikan anak 2. Kemampuan memahami konsep dasar PAUD 3. Kemampuan memahami perkembangan AUD 4. Kemampuan memahami kurikulum PAUD 5. Kemampuan memahami media pembelajaran AUD 6. Kemampuan memahami evaluasi perkembangan/ assesment AUD	Dr. Basinun, M.Pd	80	
3	Kompetensi keguruan	1. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan system pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi profesional, pedagogik, sosial) 3. Kemampuan memahami etika profesi guru 4. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, RPP, desain pembelajaran, metodologi penelitian, media pembelajaran, dan sistem evaluasi pembelajaran	Dr. Ali Akbar Jono, M.Pd	72 24/11	
			JUMLAH		
			RATA-RATA		

Bengkulu, November 2022
Dekan.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 5446 / Un.23/F.II/PP.009/12/2022

6 / Desember 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala RA Al-Amin
Di – Kota Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**Penggunaan Alat permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Amin Bengkulu**"

Nama : Melinda Okta Viani
NIM : 1911250068
Prodi : PIAUD
Tempat Penelitian : RA Al-Amin Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 1 Desember – 30 Desember 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,



Mus Mulyadi





YAYASAN AL AMIN BENGKULU
RAUDHATUL ATHFAL (RA) AL-AMIN

Jl. Jeruk Ujung RT. 27 RW. 01 No. 67 Kel. Lingkar Timur Kec. Singaran Pati
Kota Bengkulu

يرفع الله الذين آمنوا منكم والذين أوتوا العلم الدرجات

Bengkulu, 09 Desember 2023

Nama : 094/RA-A/1/2023
Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
Di Tempat

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Menindak lanjuti surat dari Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu Fakultas Tarbiyah dan Tadris berkenaan dengan pelaksanaan penelitian, Maka dengan ini kami memberitahukan bahwa :

Nama : Melinda Okta Viani
Npm : 1911250068
Program Studi : PIAUD
Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 -6 Tahun di RA AL - AMIN Bengkulu.

Telah melaksanakan penelitian di RA AL - AMIN.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Kepala RA. Al-Amin
Kota Bengkulu



Desi Apriyani, SP



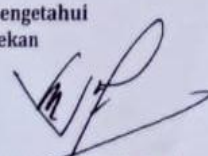
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

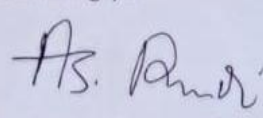
Nama : Melindaokta Viani Pembimbing I/II : Dr. Ahmad Suradi, M.Pd
NIM : 1911250068 Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan
Jurusan : Tarbiyah Burung Rakit untuk Perkembangan Motor
Prodi : PAUD Pada anak usia 5-6 tahun di PA Al-Amin Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	22 - 11 - 2022	Perencanaan skripsi dan proposal		A
	23 - 11 - 2022	Perbaikan latar belakang		A
	25 - 11 - 2022	Perbaikan landasan teori dan metode penelitian		AB
	29 - 11 - 2022	Buat daftar isi penelitian dan lanjutkan penelitian		AB

Mengetahui
Dekan


Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 29 November 2022
Pembimbing I/II


Dr. Ahmad Suradi, M.Pd
NIP. 197601192007011018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51270-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Melinda Okta Viani Pembimbing I/II : Salamah, SE, M.Pd
NIM : 1911250068 Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan
Jurusan : Tarbiyah Burung Rakit untuk Perkembangan motorik
Prodi : PAUD Pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	Senin, 14 Nop 22	Penyerahan sk Bimbingan		f
2.	Rabu 16 Nop 2022	Bab I Latar belakang Masalah Bab II. Penelitian relevan. Kerangka Berpikir	Hasil observasi lebih di perjelas data ² nya, fokus ke alat permainan kalimat di rumusan/ tujuan penelitian di perbaiki Teori ttg alat permainan burung, di perbaiki. Buat tahap proses pembuatannya alat permainan tsb. Buat matriks persamaan - perbedaannya. Buat skemanya.	f f

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 16 Nopember 2022
Pembimbing I/II

Salamah, SE, M.Pd
NIP. 197305052000032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Melinda Okta Viani Pembimbing II : Salamah, SE. M. Pd
NIM : 1911250068 Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun di RA AL - AMIN Bengkulu
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PIAUD

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	Senin 9 Januari 2023	Pembahasan Bab V kesimpulan Lengkap	Relevansi dengan teori ² (pendapat ahli) yg menyatakan ada pembulhan dg hasil penelitian. Diperbaiki, menjawab rumusan masalah yg ada. Foto-foto, dg komentar di setiap fotonya. foto ² nya sesuai dgn aktivitas penelitian atau judul skripsinya. Data ² responden, RPH Abstrak → k. kuncinya.	4 4
	Rabu 11 Januari 2023	Acc Lanjut ke pemb.	Unik diujikan	4

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu,
Pembimbing II

Salamah, SE. M. Pd
NIP. 197305052000032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Melinda Okta Viani Pembimbing I : DR. A Suradi, M. Pd
NIM : 1911250068 Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun di RA AL-AMIN Bengkulu
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PIAUD

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	12-1-2023	Perbaiki hasil penditfin, tambahkan argumen anda		
	16-1-2023	- Pembahasan hasil penditfin - Sertakan dengan teori		
	18-1-2023	- Kesimpulan disesuaikan dengan Rumusan masalah		
	19-1-2023	- Perbaiki abstrak dan file kembali penditfin		
	20/1/2023	- Lanjutkan ujian Skripsi		

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu,
Pembimbing I

DR. A Suradi, M. Pd
NIP. 1976601192007011018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimil (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Melinda Okta Viani Pembimbing II : Salamah, SE. M. Pd
NIM : 1911250068 Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun di RA AL - AMIN Bengkulu
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PIAUD

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	Senin 2 Januari 2023	Bab I. Penelitian Terdahulu Kerangka berfikir Bab III.	Perbaiki pengelompokan huruf, tanda baca nya Footnote dikahik sesuai petunjuk, konsisten dalam pengelompokannya. Tambahkan teori ttg perkembangan motoriknya, jelas manfaat dari perkembangan motorik. Paparakan persamaan - perbedaan dan penelitian yang di kutip. Perbaiki silemanya Teknik keabsahan data dan analisa data di lengkapi kutipannya, paparkan apa yang	4

M
D
NI
Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP 197005142000031004

Bengkulu,
Pembimbing II

Salamah, SE. M. Pd
NIP. 197305052000032004



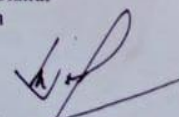
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI


Nama : Melinda Okta Vlani Pembimbing II : Salamah, SE. M. Pd
NIM : 1911250068 Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun di RA AL-AMIN Bengkulu
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PIAUD

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	Kamis 5 Januari 2023	Bab IV. Deskripsi wilayah penelitian Analisa Data/Hasil Penelitian	dilakukan saat penelitian sesuai dgn tahapan yang ada di awal data Uraikan secara jelas dan sistematis, singkat saja. Perbaiki pengisian tabelnya. Di persiapkan sesuai dg data yang di peroleh dari lapangan. Perbaiki pengisian hasil wawancara, lengkapi wa keterangan waktu pelaksanaannya. Data hasil wawancara sesuai dgn responden 1740.	4 /

Mengetahui
Dekan


Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu,
Pembimbing II


Salamah, SE. M. Pd
NIP. 197305052000032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0738) 51276-51171-53879 Faksimili (0738) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Melinda Okta Viani Pembimbing II : Salamah, SE. M. Pd
NIM : 1911250068 Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun di RA AL-AMIN Bengkulu
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PIAUD

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	Senin 9 Januari 2023	Pembahasan Bab V kesimpulan Lengkap	Relevansi kan dengan teori ² (pendapat ahli) yg menyatakan ada pembulahan dg hasil penelitian. Diperbaiki, menjawab rumusan masalah yg ada. Foto-foto, dg komentar di setiap fotonya. foto ² nya sesuai dgn alchivitas penelitian atau judul skripsinya. Data ² responden, RPH Abstrak → k. kuncinya.	f
	Rabu 11 Januari 2023	Acc Lanjut ke pemb.	Unbk diujikan	f

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Bengkulu,
Pembimbing II

Salamah, SE. M.Pd
NIP. 197305052000032004

KISI-KISI PENELITIAN

No.	Variabel	Indikator	Wawancara	Observasi
1.	Penggunaan media permainan burung raket untuk perkembangan motoric	Menyanyikan lagu burung ciptaan tuban Bermain merentangkan tangan menirukan gerakan burung terbang Anak bisa merakit/mempelakan bagian burung Anak memainkan lagu tentang burung dan menyebutkan warna-warna Memirukan suara burung serta menirukan gerakan sayap burung yang menggepap-gepapkan	Bagaimana anak-anak menyanyikan lagu burung ciptaan Tuban? Apa anak-anak bisa menyanyikan lagu burung ciptaan Tuban? Bagaimana anak-anak merentangkan tangannya menirukan gerakan burung, bisa seruanya? Apa anak-anak kompak menirukan gerakan burung? Bagaimana hasil rakitan anak-anak dalam mempelakan bagian burung? Bagaimana anak-anak memainkan burung yang telah ditempelkannya? Apa anak-anak dapat menyebutkan warna-warna burung? Apa anak-anak dapat menirukan suara burung dan menirukan gerakan sayap burung? Bagaimana pendapat Ibu terhadap kemampuan anak menyanyikan lagu ciptaan Tuban? Bagaimana tanggapan Ibu permainan?	Mengamati anak-anak ketika menyanyikan lagu burung ciptaan Tuban Mengamati anak-anak ketika merentangkan tangan menirukan gerakan burung terbang Mengamati anak-anak dalam merakit/mempelakan bagian burung Mengamati anak-anak memainkan lagu tentang burung dan menyebutkan warna-warna Mengamati anak-anak ketika menirukan suara burung serta menirukan gerakan sayap burung yang menggepap-gepapkan Mengamati respon guru ketika anak menyanyikan lagu burung ciptaan Tuban
2.	Respon terhadap permainan burung raket	Respon terhadap lagu burung ciptaan tuban Respon bermain		

Evaluasi = pengulangan →

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

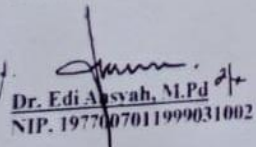
Nama : Melinda Okta Viani
NIM : 1911250068
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Burung Rakit
Untuk Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 5 - 6
Tahun di RA AL - AMIN Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <http://www.turnitin.com> dengan ID 1998970357 Skripsi ini memiliki plagiat sebesar 19% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan di lakukan peninjauan ulang kembali

Mengetahui,

Ketua Tim Verifikasi


Dr. Edi Asyiah, M.Pd
NIP. 197707011999031002

Bengkulu, Januari 2023

Yang Menyatakan



Melinda Okta Viani
NIM. 1911250068

Melinda

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ Endin Wicaksono, Titik Muti'ah. "RESILIENSI
PENDIDIK PAUD DI KECAMATAN SEMIN,
KABUPATEN GUNUNG KIDUL", JURNAL SPIRITS, 2017

Publication

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3 words



Gambar : Bersama anak – anak RA AL – AMIN



Gambar : Proses Pembuatan Burung Rakit



Gambar : Tempat Bermain Anak RA AL - AMIN



Gambar : Kantor Yayasan RA AL – AMIN



Gambar : Wawancara Dengan Bunda Muzahroah, S. Pd



Gambar : Wawancara Dengan Bunda Okti Nurhayati, S. Pd



Gambar : Wawancara Dengan Bunda Fitriana, S. Pd

