



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA
TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B PAUD ISLAM TERPADU BAITURRAHMAN
KECAMATAN PAKUSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

Oleh

Indah Zahrotul Maulida

NIM 140210205067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA
TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B PAUD ISLAM TERPADU BAITURRAHMAN
KECAMATAN PAKUSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Indah Zahrotul Maulida

NIM 140210205067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puja dan puji syukur keridhoan Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad S.A.W. Semoga untaian kata dalam karya tulis ini menjadi persembahan rasa hormat dan terima kasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda (Alm) Mochammad Abdullah Hasan, Ibunda Ummul Faricha dan keluarga besar yang telah mendo'akan, memberikan bimbingan dan semangat, serta kasih sayang yang tiada hentinya, sehingga menjadi penyemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak-kakak saya yang saya sayangi, Eko Nuro Abdussalam, Ahmad Fauzi Amrullah, Lailatus Shobariah dan Achmad Bukhori yang telah mendo'akan, memberi semangat dan kasih sayang.
3. Guru-guru penulis sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi yang telah membimbing dan mengantarkan saya menuju masa depan yang cerah.
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember khususnya Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

MOTTO

“Jika kamu tidak dapat menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan” (Imam Syafi’i)*¹



1.*) Disadur dari kitab *Kaifa Turabbi Waladan Shalihan* (Terj. *Begini Seharusnya Mendidik Anak*), Al-Maghrbi bin As-Said Al-Maghrabi, Darul Haq.
[Artikel Muslimah.or.id http://www.designdakwah.com/2014/08/motivasi-belajar-dari-imam-syafii.html](http://www.designdakwah.com/2014/08/motivasi-belajar-dari-imam-syafii.html) [Diakses 2 juli 2018 21:38]

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Indah Zahrotul Maulida

NIM : 140210205067

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media UlarTangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsaan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 4 Juli 2018

Yang Menyatakan

Indah Zahrotul Maulida

NIM 140210205067

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA
TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B PAUD ISLAM TERPADU BAITURRAHMAN
KECAMATAN PAKUSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2017-2018**

Oleh

Indah Zahrotul Maulida

140210205067

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Khutobah, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA
TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B PAUD ISLAM TERPADU BAITURRAHMAN
KECAMATAN PAKUSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan di Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama : Indah Zahrotul Maulida
NIM : 140210205067
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG. PAUD
Angkatan Tahun : 2014
Daerah Asal : Lumajang
Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 14 Agustus 1995

Disetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP: 19561003 198212 2 001

Luh Putu Indah B., S.Pd., M.Pd.
NIP. 19871211 201504 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018” telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Juli 2018

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Khutobah, M.Pd.

NIP: 19561003 198212 2 001

Luh Putu Indah B., S.Pd., M.Pd.

NIP. 19871211 201504 2 001

Anggota 1,

Anggota 2,

Drs. Misno A Latief M.Pd.

NIP. 19550813 198103 1 003

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP. 19610729 198802 2 001

Mengesahkan,
PLH Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Dr. Suratno, M.Si

NIP. 19670625 199203 1 003

RINGKASAN

PENGARUH PENGGUNAAN ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B PAUD ISLAM TERPADU BAITURRAHMAN KECAMATAN PAKUSARI KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2017-2018; Indah Zahrotul Maulida; 140210205067; 52 halaman; Program Studi S1 PG PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Anak usia dini berada pada masa keemasan, sehingga banyak aspek yang harus dikembangkan. Aspek-aspek tersebut meliputi bahasa, moral agama, seni, fisik motorik, kognitif dan sosial emosional. Pengembangan fisik motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Gerakan motorik kasar membutuhkan koordinasi kelompok otot-otot anak tertentu dan mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Diperlukan media yang menyenangkan untuk anak dalam mengembangkan gerakan motorik kasar. Salah satu media yang menyenangkan untuk anak adalah media ular tangga raksasa. Gerakan yang dapat dilakukan dengan menggunakan media ular tangga raksasa adalah melompat dan berjalan. Ular tangga raksasa berukuran 3x3m terdiri dari 30 kotak dan menggunakan anak sebagai “bidak”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018?”

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental kuantitatif. Pola penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* (pola eksperimental semu). Desain penelitian menggunakan bentuk *Non-Equivalent Control Group*. Penelitian dilaksanakan di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember. Metode pengambilan data menggunakan metode observasi dan metode dokumentasi.

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 4,586 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,074 artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif penggunaan ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember.

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah sebaiknya guru menggunakan media ular tangga raksasa sebagai alternatif untuk pembelajaran motorik kasar anak dan melakukan variasi kegiatan yang lain dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Bagi sekolah sebaiknya hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan evaluasi untuk pengembangan sekolah dan sekolah menambah sarana dan prasarana yang dapat memfasilitasi anak. Bagi peneliti lain hendaknya media ular tangga raksasa ini dapat disempurnakan oleh peneliti selanjutnya dan dapat meneliti aspek-aspek lain maupun aspek fisik motorik yang dapat dikembangkan melalui media tersebut.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu sebagai berikut:

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, dan dosen pembahas;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Jember, dan dosen pembimbing I;
5. Drs. Misno A. Latief, M.Pd selaku dosen penguji;
6. Luh Putu Indah Budyawati, M.Pd selaku dosen pembimbing II;
7. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
8. Kepala sekolah dan guru kelas di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember yang telah memberikan izin penelitian;
9. Keluarga besar ayah dan ibu atas do'a dan dukungan yang telah diberikan;
10. Teman-teman kos indria yang telah berkenan menerima selama di jember;
11. TK Kartika IV-73 Jember dan teman-teman KKMT yang telah bersedia membimbing dan bersedia menerima saya dalam program KKMT;

12. Semua teman-teman mahasiswa PG PAUD Universitas Jember angkatan 2014 yang telah memberikan motivasi, dukungan dan bantuan;
13. Semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan. Berkenaan dengan hal tersebut dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya akademisi di lingkungan Universitas Jember. Amin.

Jember, 24 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Ular Tangga Raksasa	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Pengertian Ular Tangga.....	13
2.1.5 Pengerrtian Ular Tangga Raksasa.....	13
2.1.6 Manfaat Ular Tangga Raksasa.....	14
2.1.7 Langkah Permainan Ular Tangga Raksasa.....	14

	Halaman
2.2 Keterampilan Motorik Kasar	15
2.2.1 Keterampilan.....	15
2.2.2 Motorik Kasar	16
2.3 Penelitian Yang Relevan	18
2.4 Kerangka Penelitian.....	19
2.5 Hipotesis Penelitian	20
2.5.1 Hipotesis Alternatif (H_a)	20
2.5.2 Hipotesis Nol (H_0).....	20
BAB 3. METODE PENELITIAN	21
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
3.2 Populasi dan Sampel	21
3.3 Definisi Operasional	22
3.4.1 Media Ular Tangga Raksasa.....	22
3.4.2 Keterampilan Motorik Kasar	22
3.4 Jenis Penelitian	22
3.5 Prosedur Penelitian	24
3.6 Sumber Data.....	26
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	26
3.7.1 Observasi	26
3.7.2 Dokumentasi.....	26
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	27
3.8.1 Uji Validitas	27
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	28
3.9 Teknik Analisis Data.....	29
BAB 4. PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	30
4.1.1 Uji Normalitas.....	31

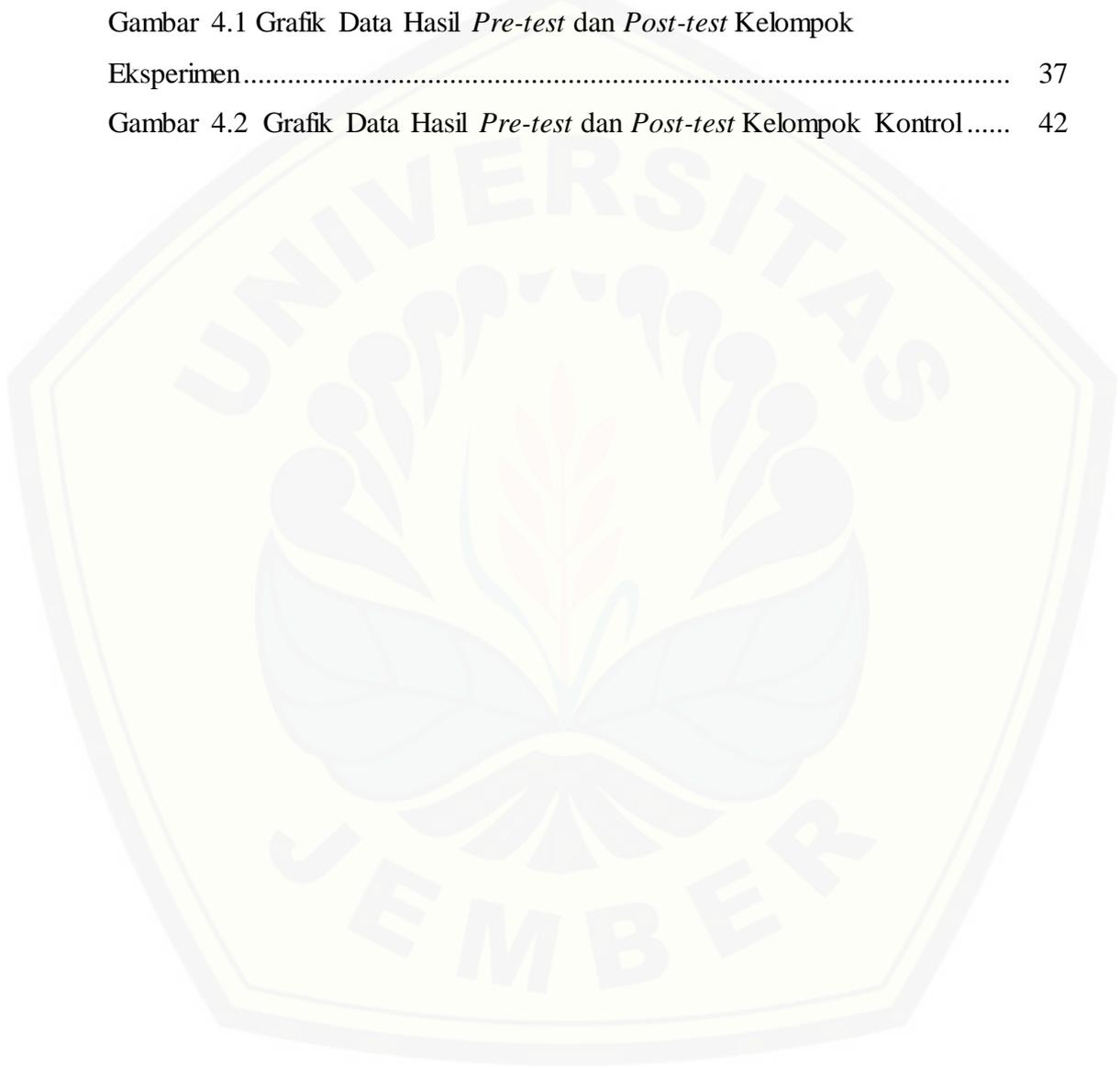
	Halaman
4.1.2 Uji Homogenitas	31
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	32
4.2.1 Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen.....	32
4.2.2 Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol.....	38
4.3 Analisis Data.....	43
4.3.1 Uji Hipotesis.....	43
4.3.2 Uji Keefektifan Relatif.....	46
4.4 Pembahasan.....	47
BAB 5. PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
5.2.1 Bagi Guru.....	49
5.2.2 Bagi Sekolah.....	49
5.2.3 Bagi Peneliti Lain	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	28
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	30
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas.....	31
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas	32
Tabel 4.4 Nilai Hasil Uji <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	32
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	33
Tabel 4.6 Nilai Hasil Uji <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	35
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	36
Tabel 4.8 Nilai Hasil Uji <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	38
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	39
Tabel 4.10 Nilai Hasil Uji <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	40
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	41
Tabel 4.12 Perbandingan Nilai Rerata dan Standar Deviasi Keterampilan Motorik Kasar Anak	43
Tabel 4.13 Data Hasil Pengukuran <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	44
Tabel 4.14 Tabel Persiapan Analisis Data <i>T-Test</i>	44
Tabel 4.15 Kriteria Penafsiran Uji Relatif.....	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	19
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent Control Group</i>	23
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	25
Gambar 4.1 Grafik Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	37
Gambar 4.2 Grafik Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	54
B. Kisi-kisi Instrumen.....	55
C. Instrumen Penilaian Media.....	56
C.1 Hasil Validasi Oleh Validator.....	57
D. Instrumen Penelitian.....	60
D.1 Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	61
E. Rubrik Instrumen Penilaian.....	63
F. Tabel Data Hasil Uji Validitas	65
G. Tabel Uji Reabilitas.....	66
H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	67
H.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Eksperimen.....	67
H.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Kontrol.....	75
I. Dokumentasi Profil Lembaga	77
J. Dokumentasi Data Peserta Didik Kelompok B.....	78
K. Dokumentasi Daftar Tenaga Pendidik	79
L. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian.....	80
M. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian	83
N. Biodata Mahasiswa	85

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap yang dilalui oleh anak usia dini (Sujiono, 2009:6). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Sisdiknas (dalam Latif, 2013:26) disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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. Anak usia dini berada pada masa keemasan mereka dimana ada banyak aspek yang harus dikembangkan. Aspek-aspek tersebut meliputi bahasa, moral agama, seni, fisik motorik, kognitif dan sosial emosional.

Menurut Samsudin (dalam Yuliati, 2008:129) mengemukakan bahwa perkembangan fisik motorik sebagai suatu penguasaan pola dan variasi gerak yang telah bisa dilakukan anak. Menurut Sujiono, dkk (2015:1.12) bahwa perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua, yaitu: gerakan motorik halus dan gerakan motorik kasar. Gerakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan otot-otot kecil anak dan melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi, dll. Sujiono, dkk (2015:1.3) menyimpulkan, “motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat kan [sic!] oleh seluruh tubuh, sebagian besar bagian tubuh anak.

Sujiono, dkk. (2015:1.13) mengatakan, “Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki ... Gerakan motorik kasar melibatkan otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi”.

Menurut Sahara (dalam Sujiono, dkk. 2015:4.6) gerak lokomotor merupakan gerak dasar yang menjadi fondasi untuk dipelajari diperkenalkan pada anak usia TK. Gerak lokomotor merupakan bagian dari aspek fisik motorik anak yang harus di kembangkan di usia TK, untuk itu diperlukan media yang menyenangkan untuk anak. Zaman dan Eliyawati (2010:15) menyatakan media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan yang lainnya. Sadiman (1996:6) menyimpulkan “kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Zaman dan Hernawan (2014:3.4) mengatakan peran media dalam komunikasi pembelajaran di PAUD semakin penting, artinya mengingat perkembangan anak pada masa itu berada pada masa konkret.

Sadiman (1996:8) menyimpulkan “bermacam peralatan digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata”.

Zaman dan Hernawan (2014:3.14) menyimpulkan bahwa, Beberapa pemanfaatan media pembelajaran di PAUD:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan program pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. Hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak dan bahan ajar.
- d. Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- e. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikirannya sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- f. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Menurut Sadiman (1996:80) bahwa ada beberapa istilah untuk kelompok media pembelajaran, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Sekalipun berbeda-beda semuanya dapat di kelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan. Menurut Sadiman (1996:77) bahwa permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu agar tercapainya tujuan. Syarat sebuah permainan harus memiliki empat komponen yaitu :

- a. Adanya pemain (pemain-pemain);
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi;
- c. Adanya aturan-aturan main, dan
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

“Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini” (Dananjaya, 2010:165).

Pengembangan motorik anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya menggunakan permainan ular tangga raksasa. Permainan ular tangga raksasa dimaksudkan untuk melatih anak melompat satu kaki.

“Jika anak kurang terampil berdiri di atas kakinya berarti penguasaan kemampuan lain, seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya” (Sujiono, 2015:1.13).

Penggunaan media ular tangga raksasa karena dalam permainan ini anak dapat melakukan berbagai macam gerakan motorik kasar, meliputi berjalan dan melompat. Husna (2009:145) mengemukakan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani “bidak”. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Ular tangga raksasa menggunakan ± 30 kotak dan menggunakan anak sebagai “bidak”. Permainan ini menggunakan dadu untuk mengundi. Apabila keluar angka 5 maka anak harus melompat atau berjalan sebanyak 5 kotak, namun apabila berhenti di bagian ekor ular maka anak harus turun ke bagian kepala ular. Begitu juga apabila anak berhenti di bagian bawah tangga maka anak harus naik ke bagian ujung tangga. Pemain yang sampai terlebih dahulu pada garis finish ialah pemenangnya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mencoba mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di PAUD Islam Terpadu Baiturahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018**”. Hal-hal yang berhubungan dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan cara penelitian akan diuraikan di bawah ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut: “Adakah pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Baiturahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember tahun ajaran 2017-2018 ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain: “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Baiturahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember tahun ajaran 2017-2018”.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman pribadi untuk menjadi seorang calon guru PAUD yang profesional
- b. Sebagai penambahan wawasan ilmu pengetahuan tentang media ular tangga raksasa untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini
- c. Sebagai bekal untuk terjun dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah
- d. Menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimental
- e. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya

1.4.2 Bagi Guru

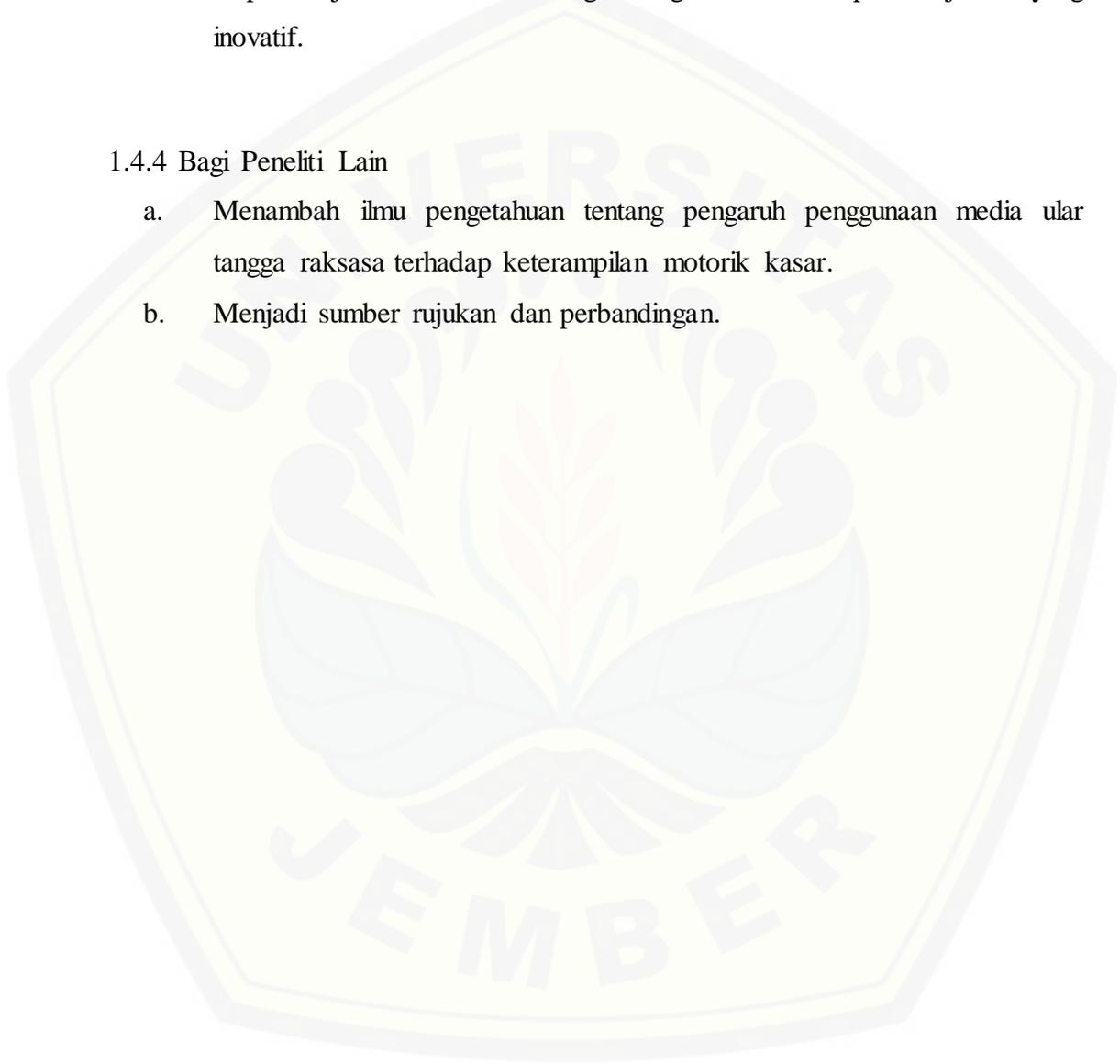
- a. Dapat menambah pengetahuan guru tentang keterampilan motorik kasar anak.
- b. Dapat menambah wawasan tentang media ular tangga raksasa pada anak usia dini
- c. Dapat meningkatkan kualitas mengajar guru

1.4.3 Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan mutu guru dan anak.
- b. Dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan anak.
- c. Dapat dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

1.4.4 Bagi Peneliti Lain

- a. Menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar.
- b. Menjadi sumber rujukan dan perbandingan.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) Media Ular Tangga Raksasa; (2) Keterampilan Motorik Kasar; (3) Penelitian yang Relevan; (4) Kerangka Berpikir; (5) Hipotesis Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Media Ular Tangga Raksasa

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinch, dkk dalam Zaman dan Heryawan (2014:3.4), media merupakan saluran komunikasi. “Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)”. Beberapa contoh media dapat disebut sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran. Dalam situasi pembelajaran di PAUD terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Media adalah sarana penyampai pesan agar dapat dikomunikasikan. Pesan yang akan dikomunikasikan tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat diterima oleh penerima pesan.

Sadiman (1996:10) menyimpulkan, “media bukan hanya alat bantu guru dalam mengajar, tetapi sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam proses belajar agar dapat menerima pesan yang disampaikan oleh guru. Siswa membutuhkan media dalam menerima pesan yang disampaikan oleh guru dengan baik.

Munadi (2012:5) menyimpulkan, “media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru dan atau pendidik”. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dibuat oleh guru sebagai sarana menyampaikan pesan pada siswa. Media pembelajaran sengaja diciptakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampai pesan yang sengaja diciptakan untuk membantu siswa dalam dalam proses belajar. Tujuan diciptakannya media pembelajaran adalah agar siswa dapat menerima pesan yang disampaikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran di PAUD

Zaman dan Hermawan (2014:3.14) menyimpulkan bahwa terdapat beberapa pemanfaatan media pembelajaran di PAUD:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan tetapi memiliki fungsi tersendiri. Fungsi media pembelajaran di PAUD untuk mengefektifkan pembelajaran dan anak merasakan pengalaman langsung.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan program pembelajaran. Media pembelajaran saling berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran PAUD.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- d. Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini agar anak dapat memahami tujuan pembelajaran secara lebih mudah.
- e. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran lebih melekat pada ingatan anak dalam jangka waktu yang lama.
- f. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Konsep-konsep yang masih abstrak dapat dikonkretkan dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa, manfaat media pembelajaran adalah untuk mengefektifkan pembelajaran dengan pengalaman langsung, menghubungkan komponen pembelajaran PAUD, anak dapat memahami dan mencapai tujuan pembelajaran, proses pembelajaran lebih berkualitas dan membuat konkret konsep yang masih abstrak.

Sudjana & Rivai dalam Arsyad (1997:25) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Siswa yang tertarik dengan media yang diciptakan merupakan sebuah kemudahan bagi guru. Karena guru dengan lebih mudah menyampaikan pesan yang akan disampaikan.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Siswa akan lebih mudah menangkap tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Siswa akan lebih tertarik apabila guru menggunakan media pembelajaran. Siswa tidak akan bosan dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan guru juga tidak akan merasa capek.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Dengan adanya media pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan melakukan banyak kegiatan. Kegiatan tersebut dapat berupa mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas manfaat media pembelajaran ialah agar guru lebih mudah menyampaikan pesan dan siswa dapat lebih mudah menangkap tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga membuat siswa tertarik dengan pembelajaran dan dapat melakukan lebih banyak kegiatan.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Yamin dan Ansari, 2012:151) ada delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu :

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Memungkinkan anak memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan sama dengan teman-teman yang lain supaya tidak terjadi kesalahan informasi.
- b. Proses pembelajaran yang lebih menarik. Siswa akan tertarik dengan adanya media pembelajaran. Karena guru tidak menjelaskan dengan terlalu banyak kata. Sehingga siswa dapat melakukan pengalaman belajar langsung.
- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif. Guru bertugas membantu siswa, selebihnya siswa yang lebih berperan. Siswa dituntut untuk aktif dan turut berperan dalam proses belajar.
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi. Waktu belajar dapat diefektifkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru.
- e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan. Meningkatkan proses belajar siswa dengan lebih banyak aktifitas. Dengan adanya media pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan melakukan banyak

kegiatan . Kegiatan tersebut dapat berupa mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

- f. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Hal tersebut dikarenakan, media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan. Contohnya dengan menggunakan media audio visual ataupun program komputer.
- g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar karena penggunaan media pembelajaran lebih diingat anak dalam jangka waktu yang lebih lama.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Pengulangan materi pembelajaran tidak perlu dilakukan. Sehingga guru dapat memperhatikan kebutuhan aspek-aspek yang lainnya dalam pembelajaran. Guru dapat berperan sebagai penasihat, konselor, atau manajer pembelajaran.

Menurut pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat menyamakan pemahaman anak terhadap tujuan pembelajaran yang disampaikan, guru tidak menjelaskan dengan terlalu banyak kata dan siswa dapat melakukan pengalaman belajar langsung. Siswa juga dituntut aktif serta berperan dalam proses pembelajaran, waktu belajar menjadi lebih efektif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang disiapkan oleh guru. Meningkatkan aktifitas siswa dan melakukan banyak kegiatan. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media karena pesan yang disampaikan akan lebih diingat anak serta guru dapat mengurangi pengulangan penyampaian materi dan berperan sebagai penasihat, konselor atau manajer pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mengefektifkan pembelajaran dengan pengalaman langsung, menghubungkan komponen pembelajaran PAUD sehingga anak dapat memahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan mengkonkretkan konsep yang masih abstrak dan menyampaikan pesan menjadi lebih mudah. Media pembelajaran juga membuat siswa tertarik dengan pembelajaran dan dapat melakukan lebih banyak kegiatan serta menyamakan pemahaman anak terhadap tujuan pembelajaran yang disampaikan. Guru tidak menjelaskan dengan terlalu banyak kata, siswalah yang dituntut aktif serta berperan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktifitas siswa dan

melakukan banyak kegiatan. Waktu belajar menjadi lebih efektif dan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media karena pesan yang disampaikan akan lebih diingat anak serta guru dapat mengurangi pengulangan penyampaian materi dan berperan sebagai penasihat, konselor atau manajer pembelajaran.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Zaman dan Heryawan (2014:3.20) bahwa media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu :

a. Media Visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat dan sering digunakan oleh guru-guru PAUD. Media visual terbagi menjadi dua yaitu

- 1) Media visual dapat di proyeksikan. Media ini menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan nampak pada layar.
- 2) Media visual tidak diproyeksikan. Media ini dikelompokkan menjadi tiga mencakup : gambar fotografik yaitu gambar diam/mati yang ada kaitannya dengan isi/bahan pembelajaran di PAUD , grafis yaitu media dua dimensi yang dirancang khusus untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dan media tiga dimensi, media ini terdiri dari media realia dan media model. Media realia adalah alat bantu visual yang membantu anak usia dini untuk memberi pengalaman secara langsung. Sedangkan media model adalah media tiruan atas objek nyata, yang misalnya terlalu besar, terlalu jauh, terlalu mahal dan lain-lain.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk suara dan dapat merangsang pikiran, perasaan anak

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi antara audio dan visual. Anak dapat mendengar dan melihat gambar dari media ini.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio visual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan tujuan yang ingin dicapai oleh guru.

Menurut Bretz (dalam Yamin dan Ansari, 2012:154) media terbagi menjadi tiga macam, yaitu suara, media bentuk visual, dan media bentuk gerak. Media visual dibagi menjadi tiga, gambar visual, garis (grafis) dan simbol verbal. Bretz juga membedakan antara media transmisi (telekomunikasi) dan media rekaman.

Jadi media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu suara, visual dan gerak. Untuk media visual guru dapat menyajikannya ke dalam tiga bentuk, yaitu gambar, grafis dan simbol verbal.

Menurut Leshin,dkk (dalam Arsyad, 1997:79) media pengajaran dijabarkan sebagai berikut :

- a. Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi.
- b. Media berbasis cetakan, materi pengajaran yang paling umum dicetak adalah buku teks, majalah, jurnal, dan lain-lain.
- c. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Serta dapat memperkuat ingatan dan menumbuhkan minat siswa.
- d. Media berbasis audio visual, media visual yang menggabungkan suara agar bisa dilihat dan didengar. Dalam pembuatan media ini tentunya diperlukan penulisan naskah dan *storyboard*.
- e. Media berbasis komputer, penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional. Komputer berperan sebagai *Computer-managed Instruction (CMI)* manajer dalam proses pembelajaran, dan *Computer-assisted instruction (CAI)* sebagai pembantu tambahan dalam belajar; penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya

Media dikelompokkan menjadi lima, yaitu manusia, cetakan, visual, audio visual dan komputer. Media-media di atas sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Umumnya media cetakan dapat dimampatkan menjadi satu dengan media visual.

Menurut pendapat beberapa ahli diatas media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, namun yang umum digunakan terbagi menjadi tiga, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah media yang dapat dilihat. Media visual dikelompokkan kembali kedalam beberapa jenis fotografik, grafis, media realia, media model, dan simbol verbal. Media audio adalah media bentuk suara yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada anak. Media audio visual adalah media berupa gambar dan suara. Anak dapat melihat dan mendengar menggunakan dari media ini.

2.1.4 Pengertian Ular Tangga

Husna (2009:145) mengemukakan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ular tangga menggunakan dadu untuk mengundi dan bidak dijalankan sesuai angka yang muncul pada dadu. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Pada bagian papan terdapat gambar tangga dan ular untuk menghubungkan antara satu kotak dengan kotak lainnya. Apabila bidak berhenti di bagian bawah tangga maka harus naik ke ujung tangga sesuai dengan nomor kotak. Begitu juga jika berhenti di bagian ekor ular tandanya harus turun dan berhenti di bagian kepala ular. Pemain yang sampai pada kotak *finish* adalah pemenangnya.

2.1.5 Pengertian Ular Tangga Raksasa

Menurut Musfiroh dan Tatminingsih (2015:8.22) Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri termasuk jumlah kotak, gambar ular dan tangga diletakkan sesuai keinginan penciptanya. Fadhilah (dalam jurnal Larasati dan Prihatnani, 2018:48) menghasilkan media ular tangga lintasan terbuat dari banner dengan ukuran (45x40) cm. Ular tangga ini sengaja didesain oleh penciptanya dengan ukuran besar agar dapat digunakan secara klasikal dalam pembelajaran di kelas. Ular tangga ini hanya terdiri dari 25 kotak (5x5).

Ular tangga yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 30 kotak, berukuran $\pm 3m \times 3m$, terbuat dari banner dan menggunakan anak sebagai bidak. Ular tangga ini dinamakan ular tangga raksasa karena ukurannya yang besar. Permainan ini menggunakan dadu untuk mengundi. Apabila keluar angka 5 maka anak harus melompat sebanyak 5 kotak, namun apabila berhenti di bagian ekor

ular maka anak harus turun ke bagian kepala ular. Begitu juga apabila anak berhenti di bagian bawah tangga maka anak harus naik ke bagian ujung tangga. Pemain yang sampai terlebih dahulu pada garis *finish* ialah pemenangnya. Permainan ini biasanya menggunakan 2-5 pemain atau lebih dan dilakukan dengan bergantian. Tempat bermain dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan bergantung ukuran tempat bermain, namun biasanya dilakukan di luar ruangan agar anak lebih leluasa dalam melompat, berjalan dan sebagainya.

2.1.6 Manfaat Media Ular Tangga Raksasa

Media ular tangga sudah umum digunakan dalam permainan anak-anak. Namun yang sedikit berbeda adalah ular tangga raksasa ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar.

Menurut Rahayu (dalam Cahyono, 2017:33), manfaat dari permainan ular tangga adalah :

- a. Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- b. Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- c. Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada di sekitarnya.
- d. Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
- e. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
- f. Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

2.1.7 Langkah Permainan Ular Tangga Raksasa

- a. Guru menyiapkan dan mengecek media dan alat yang akan digunakan oleh anak
- b. Guru menunjukkan media ular tangga raksasa dan dadu kepada anak
- c. Guru dan anak melakukan tanya jawab mengenai macam-macam keterampilan motorik kasar

- d. Guru membentuk kelompok-kelompok kecil dan memberikan nomor urut
- e. Guru mengatur posisi anak sesuai kelompok dan nomor urut
- f. Guru menjelaskan cara bermain dengan melempar dadu, kemudian menghitung titik-titik pada dadu dan melompat sesuai jumlah angka pada dadu. Apabila anak bertemu dengan bagian bawah tangga maka anak naik ke bagian atas tangga. Begitu juga apabila anak bertemu dengan bagian ekor ular maka anak turun ke bagian kepala ular.
- g. Gerakan motorik kasar yang dilakukan oleh anak bergantian tiap putaran.
- h. Anak memulai dengan melempar dadu sesuai yang dicontohkan oleh guru.
- i. Anak melompati kotak sesuai angka yang muncul. Kemudian gerakan berikutnya adalah berjalan dan melompat.
- j. Anak melempar dadu hingga mencapai garis finish
- k. Anak yang sampai pada garis finish terlebih dahulu adalah pemenangnya.
- l. Guru melihat pencapaian indikator keberhasilan anak pada kemampuan berjalan dan melompat.
- m. Guru mengevaluasi hasil pencapaian keberhasilan anak.
- n. Guru memberikan *reward* atas keberhasilan anak.

2.2 Keterampilan Motorik Kasar

2.2.1 Keterampilan

Menurut Ma'mun dan Saputra (2000:49) keterampilan dapat digunakan sebagai kata benda yang berarti kebiasaan yang menyatakan bahwa pola gerak atau perilaku yang meningkat. Apabila digunakan sebagai kata sifat menunjukkan tingkat keberhasilan dalam melakukan suatu tujuan. Berdasarkan pengertian diatas bahwa keterampilan adalah tingkat keberhasilan berdasarkan pola gerak atau perilaku yang meningkat dalam melakukan suatu tujuan.

Menurut Lutan (dalam jurnal Walid) keterampilan adalah suatu kemahiran seseorang dalam melaksanakan suatu tugas. Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dikatakan terampil apabila mahir dalam

menyelesaikan suatu tugas. Keterampilan adalah kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas dengan mahir.

Menurut Abdullah dan Mandji (dalam Santoso, 2012:11) seseorang dapat dikatakan terampil bila ia bergerak secara efisien dan efektif atau bila ia nampak mempunyai potensi yang baik untuk melaksanakan suatu gerakan khusus. Berdasarkan pendapat di atas apabila seseorang melakukan gerakan khusus dan melaksanakannya dengan baik maka ia dikatakan terampil. Keterampilan artinya kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan khusus dan diselesaikan dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat, keterampilan adalah kemampuan melakukan gerakan yang diselesaikan dengan tingkat keberhasilan dan kemahiran yang baik. Keterampilan harus dimiliki oleh setiap orang agar ia dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

2.2.2 Motorik Kasar

Menurut Papalia, dkk (2009:326) anak prasekolah mengalami kemajuan dalam kemampuan motorik kasar (*gross motor skills*) seperti berlari dan melompat yang melibatkan penggunaan otot besar. Perkembangan sensorik dan area motorik pada area korteks serebrum memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara yang ingin dilakukan dan bisa dilakukan. Karena otot dan tulang mereka lebih kuat serta kapasitas paru-paru yang lebih besar, mereka bisa berlari, melompat dan memanjat lebih jauh dan cepat. Peningkatan kemampuan anak dalam berlari, melompat dan memanjat tentunya karena otot dan tulang mereka menjadi lebih kuat dari sebelumnya. Otot dan tulang anak yang lebih kuat dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka.

Menurut Sujiono, dkk (2015:1.13) gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Motorik kasar membutuhkan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot besar. Otot-otot anak memerlukan koordinasi untuk melakukan kegiatan berjalan, berlari, melompat, memanjat dan sejenisnya.

Mahendra dan Saputra (2006:1.3) mengungkapkan Perkembangan motorik adalah suatu perubahan dalam perilaku gerak yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya. Pada manusia perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Perkembangan motorik akan berkembang apabila diberikan stimulus sesuai dengan usianya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan tulang dan otot. Anak yang banyak bergerak dan aktif membuat tubuh anak menjadi sehat. Kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan olahraga sehari-hari yang dekat dengan anak. Peningkatan kemampuan mereka karena otot dan tulang yang lebih kuat. Dikarenakan hal tersebut, mereka dapat berlari, melompat dan memanjat lebih jauh dan cepat. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang memerlukan koordinasi otot-otot besar. Gerakan yang membangkitkan semangat sangat disukai oleh anak. Perubahan kemampuan gerak anak akan berubah sesuai dengan usianya.

Macam-macam gerakan motorik kasar adalah sebagai berikut:

a. Melompat

Lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik (Sujiono, 2015:5.25). Melompat melatih otot-otot kaki anak menjadi lebih kuat. Posisi mendarat harus dilakukan dengan sempurna agar menghindari anak terpeleset.

b. Berjalan

Menurut Sujiono (2015:4.7) berjalan adalah perpindahan berat dari satu kaki ke kaki yang lain dengan salah satu kaki tetap kontak dengan tempat bertumpunya sepanjang kegiatan berlangsung. Perpindahan yang dimaksud merupakan perpindahan berat badan dari tumit ke bagian telapak kaki, kemudian ke ujung jari kaki dan selanjutnya ke semua jari kaki.

2.3 Penelitian yang Relevan

Maslahah (2014:70) dengan judul peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ular tangga raksasa. Hasil penelitian pada siklus I adalah 53,3% dengan batas mampu. Hasil siklus II mencapai 66,6% meningkat dibandingkan siklus I. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif anak mengalami kemajuan dibandingkan siklus I.

Munawaroh (2015:5), berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Menari *Animal Dance* Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Kutu Asem Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan melalui kegiatan menari *animal dance* dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian kondisi awal keterampilan motorik kasar anak sebesar 11,11%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I keterampilan motorik kasar anak meningkat menjadi 33,33%, pada siklus II keterampilan motorik kasar anak meningkat menjadi 84,44%. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan motorik kasar anak meningkat dibandingkan siklus I.

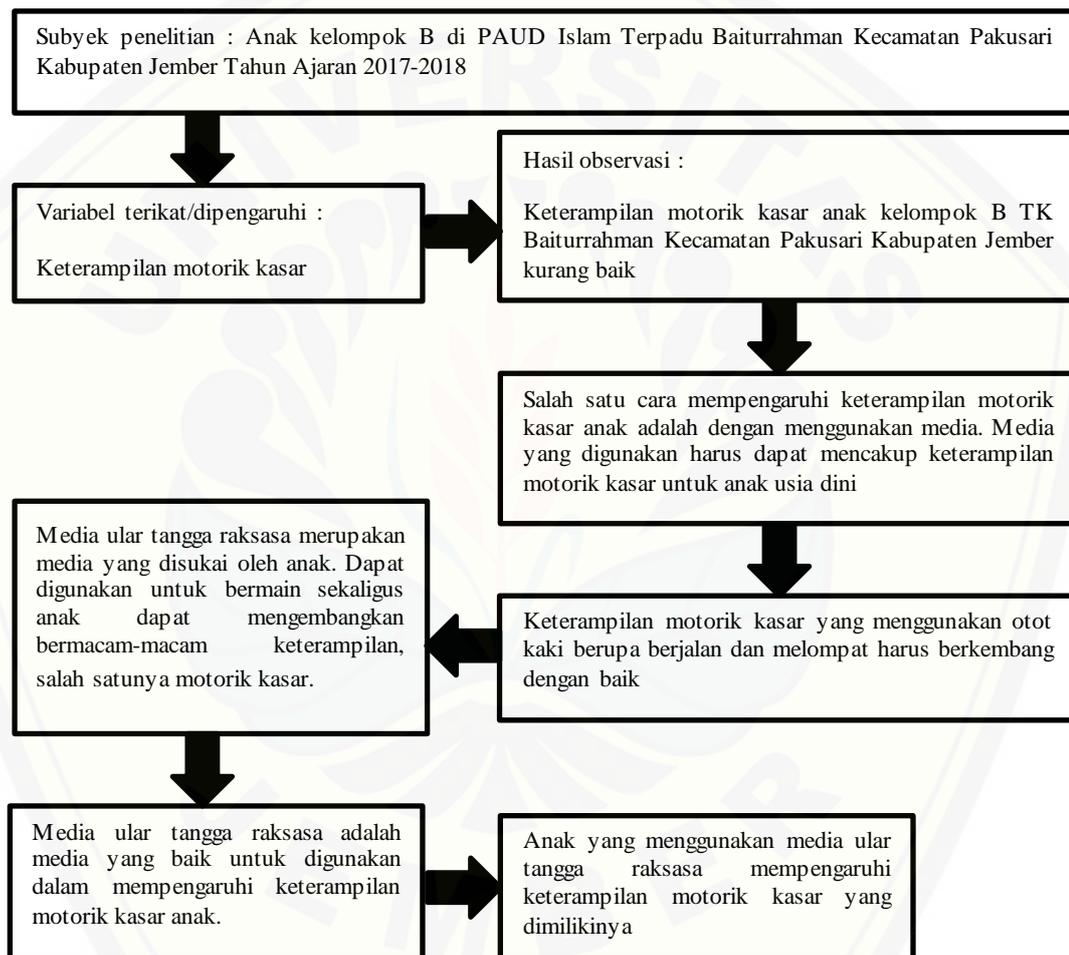
Hidayanti (2013:199) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak”. Nilai rata-rata skor keterampilan motorik kasar pada awal tindakan sebesar 59,49% yang mengalami peningkatan sebesar 11,29%. Sedangkan tindakan siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,98%. Hal ini, menunjukkan bahwa antusias dan aktivitas keterampilan motorik anak melalui kegiatan permainan sangat tinggi khususnya pada keterampilan motorik kasar. Peningkatan keterampilan motorik kasar anak mulai dari pratindakan, siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan signifikan. Dengan melakukan perbandingan hasil skor keterampilan motorik kasar anak pratindakan dengan hasil skor siklus I dan siklus II pada permainan bakiak, mengalami peningkatan yang sangat baik dan memiliki rata-rata kelas di atas 85%. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motorik kasar yang sangat baik dengan menggunakan permainan bakiak.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat signifikan setelah dilakukan tindakan melalui permainan ular tangga raksasa. Pada penelitian berikutnya disimpulkan

bahwa kegiatan menari *animal dance* dan permainan bakiak meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

2.4 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam bangun kerangka penelitian pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman. Menurut Masyhud (2014:71) hipotesis merupakan simpulan teoritis sebagai hasil kajian pustaka, baik sumber primer, maupun sekunder yang selanjutnya akan diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan pengolahan data. Kerlenger dalam Masyhud (2014:72) mengemukakan hipotesis adalah suatu penyatuan antara dua variabel atau lebih yang bersifat dugaan. Hadi dalam Masyhud (2014:72) mengungkapkan dengan sederhana bahwa hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau mungkin juga salah. Dugaan akan ditolak apabila salah atau palsu dan diterima jika benar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan antara dua variabel atau lebih yang selanjutnya akan diuji kebenarannya untuk diterima maupun ditolak.

2.5.1 Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember

2.5.2 Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) Tempat dan waktu penelitian; (2) Populasi dan Sampel ; (3) Definisi Operasional; (4) Jenis Penelitian; (5) Prosedur Penelitian; (6) Sumber Data; (7) Metode Pengumpulan Data; (8) Uji Validitas dan Reliabilitas; (9) Teknik Analisis Data. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017-2018 selama 2 minggu, dengan total pertemuan sebanyak 10 kali pertemuan.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan kita kaji/teliti (Masyhud, 2014:90). Populasi penelitian ini yaitu anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018. Sampel penelitian merupakan sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan (mewakili populasi) yang diperlukan dalam suatu penelitian (Masyhud, 2014:91). Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik yang digunakan apabila peneliti memiliki tujuan dan pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya. Sampel dari penelitian ini yaitu anak kelompok B1 di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018 yang berjumlah 12 anak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan kelas B2 berjumlah 12 anak. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan menggunakan media ular tangga raksasa dalam pengaruhnya terhadap keterampilan motorik kasar, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan penggunaan media ular tangga raksasa.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Media Ular Tangga Raksasa

Media ular tangga raksasa merupakan media ular tangga yang terbuat dari banner, berukuran 3x3m dan terdiri dari 30 kotak media ini digunakan dalam mempengaruhi keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018 berupa berjalan dan melompat.

3.3.2 Keterampilan Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang harus dimiliki anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018 untuk menyelesaikan gerakan yang menggunakan otot lengan dan kaki dengan baik yang ditunjukkan melalui keterampilan anak dalam berjalan dan melompat.

3.4 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental kuantitatif. Penelitian eksperimental merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap suatu perubahan kondisi/keadaan tertentu (Masyhud, 2014:136). Pada penelitian ini, penelitian eksperimental dilakukan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018.

Menggunakan metode eksperimen dalam pemecahan masalah di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman merupakan cara yang paling efektif untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK tersebut.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena sebagian besar data yang dianalisis adalah data interval.

Pemilihan jenis data interval karena dapat diperoleh dengan cara pengukuran. Ciri-ciri data interval adalah tidak ada kategori atau pemberian kode dan bisa dilakukan operasi matematika.

Pola penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* (pola eksperimental semu). Menurut Sumanto (1995:129) bentuk desain penelitian eksperimental semu (*quasi experimental*) biasanya dipakai pada eksperimen yang menggunakan kelas-kelas atau kelompok-kelompok yang sudah ada. Pada penelitian ini menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen. Kedua kelompok ini masing-masing diberikan *pre-test* (tes awal) untuk mengukur kemampuan masing-masing kelompok. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga raksasa, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun.

Desain penelitian menggunakan bentuk *Non-Equivalent Control Group* yang merupakan salah satu bentuk dari penelitian eksperimental semu (*quasi experimental*). *Non-Equivalent Control Group* merupakan desain penelitian yang umumnya dilakukan dalam penelitian lapangan, umumnya digunakan untuk membandingkan hasil intervensi di suatu kontrol yang serupa tetapi tidak perlu kelompok yang benar-benar sama (Masyhud, 2014:162) . Di bawah ini desain penelitian sebagai berikut :

	<i>Pre-test</i>	<i>Treatmen</i>	<i>Post-test</i>
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol	O ₁		O ₂

Gambar 3.1 Desain penelitian *Non-Equivalent Control Group*

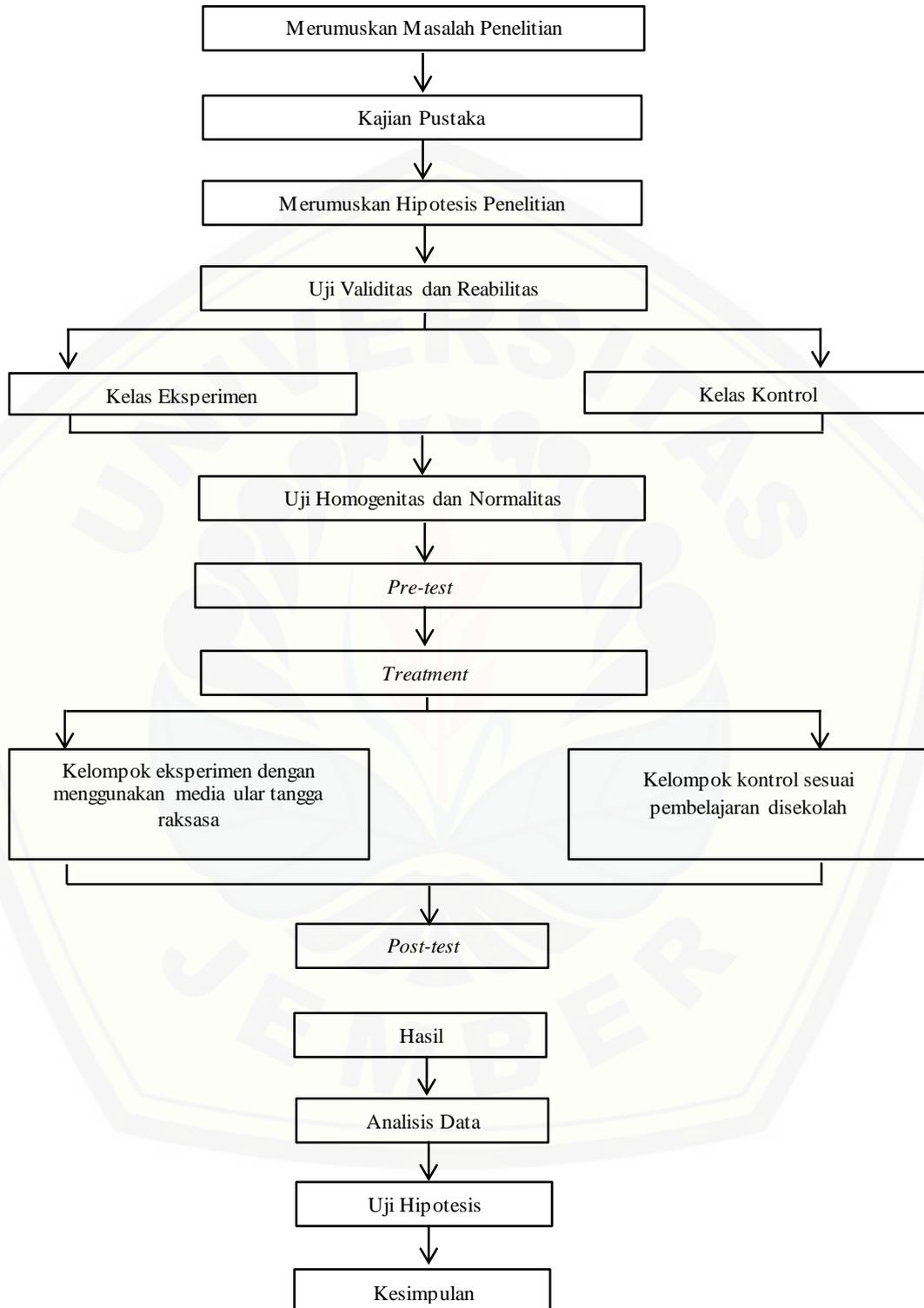
(Sumber: Masyhud, 2014:163)

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga raksasa. Penelitian akan dilakukan dengan 10 kali pertemuan selama 2 minggu. *Pre-test* dilakukan pada pertemuan pertama minggu pertama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, pertemuan kedua sampai kelima diberikan *treatment* pada kelas eksperimen, pertemuan keenam sampai kesembilan diberikan *treatment* sesuai pembelajaran di sekolah pertemuan kesepuluh dilakukan *post-test* pada kedua kelompok. Berikut langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi dan menyusun rumusan masalah penelitian pada keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018.
- b. Melakukan pengkajian pustaka untuk menghubungkan dan membandingkan permasalahan dengan teori yang ada.
- c. Merumuskan hipotesis yaitu ada pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018.
- d. Melakukan uji validitas dan reliabilitas. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak valid.
- e. Memilih dan menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- f. Melakukan uji homogenitas dan normalitas.
- g. Melakukan *pre-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- h. Memberikan perlakuan penggunaan media ular tangga raksasa pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.
- i. Melakukan *post-test* pada kelompok kontrol dan eksperimen.
- j. Melakukan analisis data menggunakan rumus *t-test*. Setelah dilakukan analisis kemudian menuji hipotesis dan menarik kesimpulan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

3.6 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan aspek motorik kasar anak. Sumber data tersebut diperoleh dari hasil observasi, informasi dari guru kelompok B di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember dan dokumen atau arsip-arsip PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember

3.7 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan dalam proses penelitian, karena kualitas data yang dikumpulkan dalam kegiatan penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian (Masyhud, 2014). Metode pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti adalah observasi dan dokumentasi. Berikut penjelasan dari masing-masing metode pengumpulan data.

3.7.1 Observasi

Menurut Arikunto (1998:234) penggunaan metode observasi paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Observasi dilakukan untuk memperoleh data keterampilan motorik kasar kelompok B di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

3.7.2 Dokumentasi

Panduan dokumentasi merupakan instrumen pengumpul data untuk membantu peneliti dalam menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi (Masyhud, 2014:227). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sekolah yang akan diteliti. Berikut adalah data yang akan diraih dalam metode dokumentasi:

- a. Profil lembaga PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember
- b. Data peserta didik kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember
- c. Data tenaga pendidik PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember
- d. Nilai *pre-test* dan *post-test* anak Kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember pada kemampuan motorik kasar
- e. Foto pelaksanaan penelitian

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Arikunto (1998:160) validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen dapat disebut valid apabila dapat diukur sesuai dengan pendapat Masyhud (2014:242) instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengungkapkan apa yang hendak diketahui atau diukur. Hasil data yang diperoleh akan diuji menggunakan teknik korelasi tata jenjang dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi

D = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan Y

N = Banyaknya kasus yang diselidiki

(Sumber : Lathif, 2013:77)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dari 6 butir soal yang telah ditentukan dinyatakan valid, dan tidak ada instrumen yang tidak valid. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan motorik kasar anak sebanyak 6 butir soal. Berikut merupakan tabel hasil uji validitas instrumen :

Tabel 3.1 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan total	Rho-tabel	Kesimpulan
1	1	0,836	0,773	0,591	Valid
2	2	0,869	0,973	0,591	Valid
3	3	0,727	0,636	0,591	Valid
4	4	0,748	0,699	0,591	Valid
5	5	0,745	0,687	0,591	Valid
6	6	0,717	0,773	0,591	Valid

3.8.2 Uji Reliabilitas

Arikunto (1998:170) reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen telah dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah baik. Masyhud (2014:220) uji reliabilitas lebih mengarah pada aspek konsistensi instrumen secara keseluruhan. Uji reliabilitas menggunakan rumus korelasi tata jenjang sebagai berikut :

$$r_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi

D = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan Y

N = Banyaknya kasus yang diselidiki

(Sumber : Lathif, 2013:77)

Hasil penghitungan tersebut kemudian dikoreksi menggunakan teknik belah dua (*split-half*) rumus *Spearman Brown* berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}}$$

Keterangan:

R_{11} = Koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ split half}}$ = Hasil korelasi belah dua

(Sumber : Masyhud, 2014:252)

Berikut ini hasil perhitungan menggunakan rumus korelasi tata jenjang

$$rho = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 29}{12(12^2 - 1)} = 1 - \frac{174}{1716} = 1 - 0,101 = 0,899$$

Hasil koreksi dengan rumus *spearman brown* sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}} = \frac{2 \times 0,899}{1 + 0,899} = \frac{1,798}{1,899} = 0,947$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *t-test* untuk sampel terpisah dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

M_1 = Nilai rata-rata kelompok X_1 (kelompok eksperimen)

M_2 = Nilai rata-rata kelompok X_2 (kelompok kontrol)

x_1 = deviasi setiap nilai X_1 dari rata-rata X_1

x_2 = deviasi setiap nilai X_2 dari rata-rata X_2

N = Banyaknya subyek/sampel penelitian

(Sumber : (Masyhud, 2014:319)

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_a = ada pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman

H_0 = tidak ada pengaruh penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman

b. Pengujian hipotesis

Harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima

Harga $t_{tes} < t_{tabel}$ maka hipotesis nihil diterima dan hipotesis alternatif ditolak

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) Kesimpulan; dan (2) Saran. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media ular tangga raksasa terhadap keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember tahun ajaran 2017-2018. Kesimpulan tersebut didasarkan pada uji $-t$ menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,586 > 2,074$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

- a. Hendaknya guru menggunakan media ular tangga raksasa sebagai alternatif untuk pembelajaran motorik kasar anak.
- b. Hendaknya melakukan variasi kegiatan yang lain dalam pembelajaran agar dapat menciptakan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran.

5.2.2 Bagi Sekolah

- a. Hendaknya hasil penelitian dapat menjadi referensi dan evaluasi untuk pengembangan sekolah.
- b. Hendaknya sekolah menambah sarana dan prasarana yang dapat memfasilitasi anak

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Hendaknya media ular tangga raksasa ini dapat disempurnakan oleh peneliti selanjutnya
- b. Hendaknya peneliti lain dapat meneliti aspek-aspek lain maupun aspek fisik motorik yang dapat dikembangkan melalui media tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyono, Agung. 2017. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Hidayanti, Maria. 2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol 7 Edisi 1. PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta.
- Husna. A.M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Larasati, Dewi dan E. Prihatnani. 2018. Pengembangan Media *Championship Track Math* Untuk Pembelajaran SPLDV Pada Jenjang SMP. *Jurnal Mitra Pendiidkan Online*. Vol 2 No.1. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Lathif, Misno. A. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Tanpa Kota). Program Studi S-1 Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Latif, Mukhtar, dkk.2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Mahendra, Agus dan Y. M. Saputra. 2006. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. (Tanpa Kota): Departemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.
- Maslahah, U. 2014. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini IKIP Veteran Semarang*. Semarang.

- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi 4. (Tanpa Kota): Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMK)
- Ma'mun, Amung dan Y. M. Saputra. Tanpa Tahun. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. (Tanpa Kota): Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah bagian Proyek Penataran Guru SLTP Stara D-III Tahun 1999/2000.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Munawaroh, Kurnia. 2015. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Menari *Animal Dance* Pada Anak Kelompok A di TK ABA Kutu Asem Yogyakarta. *Jurnal Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Musfiroh, Tatkirotun dan S. Tatminingsih. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.
- Papalia, D.E., S. W. Olds, dan R. D. Fieldman. Tanpa Tahun. *Human Development*. Terjemahan Oleh B. Marswendy. 2009. *Perkembangan Manusia*. Edisi 10 Buku 1. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Sadiman, S. A. dkk. 1996. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Santoso, J. 2012. Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bolabasket Peserta Ekstrakurikuler Putra Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Kalasan. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2015. *Metode Pengembangan Fisik*. Banten: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nur. 2009. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumanto. 1995. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.

Walid, A. (Tanpa Tahun). Meningkatkan Keterampilan Menggiring Bola Melalui Metode Bermain Dalam Kelompok-Kelompok Kecil Pada Permainan Sepakbola Mini. Jurnal. Vol. 1 No. 3.

Yamin, Martinis dan B. I. Ansari. 2012. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Referensi(GP PRESS GROUP).

Yuliati, Nanik. (Tanpa Tahun). *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Tanpa Kota): Universitas Jember Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan.

Zaman, B., A. H. Hermawan, dan C. Eliyawati. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zaman, Badru dan A. H. Hermawan. 2014. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Zaman, Badru dan C. Eliyawati. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Tanpa Kota): Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Lampiran A. Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA DAN JENIS DATA	METODE PENELITIAN
Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018	Adakah Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten jember Tahun Ajaran 2017-2018 ?	<ol style="list-style-type: none"> Variabel bebas : Media Ular Tangga Raksasa Variabel terikat : Keterampilan Motorik Kasar Anak kelompok B 	<ol style="list-style-type: none"> Sesuai dengan tujuan pembelajaran Persyaratan fisik Kuat dan tahan lama Sesuai dengan dunia anak Sederhana Atraktif dan berwarna Terkait dengan aktivitas bermain anak Melompat Berjalan 	<ol style="list-style-type: none"> Sampel penelitian yaitu kelompok B TK Baiturrahman Pakusari Jember Informan <ol style="list-style-type: none"> Guru Kelompok B TK Baiturrahman Pakusari Jember Anak kelompok B TK Baiturrahman Pakusari Jember Bahan rujukan dari jurnal, skripsi, buku dan lain-lain. Dokumen Jenis data : Interval 	<ol style="list-style-type: none"> Lokasi penelitian : kelompok B di TK Baiturrahman Pakusari Jember Desain penelitian : penelitian eksperimental (quasi) pola Pre-test dan post-test Teknik Pengambilan Data <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Dokumentasi - <i>Rating scale</i> Jenis Penelitian : Menggunakan eksperimen dengan pendekatan kuantitatif menggunakan rumus t-test $t = \frac{M2 - M1}{\frac{\sqrt{\sum x1^2 + \sum x2^2}}{N(N-1)}}$

Lampiran B. Kisi-kisi Instrumen

I. Kisi-kisi Lembar Observasi

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Keterampilan motorik kasar	I. Melompat	1,2	Responden
	II. Berjalan	3,4,5,6	Responden

II. Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang hendak diraih	Sumber data
1.	Profil Lembaga TK	Dokumentasi
2.	Data peserta didik	Dokumentasi
3.	Data tenaga pendidik	Dokumentasi
4.	Nilai hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	Dokumentasi
5.	Foto pelaksanaan penelitian	Dokumentasi

Lampiran C. Instrumen Penilaian Media**Lembar Validasi Media Ular Tangga Raksasa**

No.	Skala Penilaian	Skala Nilai
I	Media ular tangga raksasa	
1.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1 2 3 4
2.	Persyaratan fisik	1 2 3 4
3.	Kuat dan tahan lama	1 2 3 4
4.	Sesuai dengan dunia anak	1 2 3 4
5.	Sederhana	1 2 3 4
6.	Atraktif dan berwarna	1 2 3 4
7.	Terkait dengan aktivitas bermain anak	1 2 3 4
Jumlah		

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media ular tangga raksasa dengan skala nilai sebagai berikut :
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup
 - 1 = Kurang

Lampiran C.1 Hasil Validasi oleh Validator

Lembar Validasi Media Ular Tangga Raksasa

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018

Nama Validator : Sri Wahyuni
Pekerjaan : Guru

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media ular tangga raksasa dengan skala nilai sebagai berikut :
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup
 - 1 = Kurang

No.	Skala Penilaian	Skala Nilai
1	Media ular tangga raksasa	
1.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1 2 3 (4)
2.	Persyaratan fisik	1 2 (3) 4
3.	Kuat dan tahan lama	1 2 (3) 4
4.	Sesuai dengan dunia anak	1 2 3 (4)
5.	Sederhana	1 2 (3) 4
6.	Atraktif dan berwarna	1 2 3 (4)
7.	Terkait dengan aktivitas bermain anak	1 2 3 (4)
Jumlah		25

Jember, 30 April 2018

Validator,



Sri Wahyuni

Lembar Validasi Media Ular Tangga Raksasa

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017-2018

Nama Validator : Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

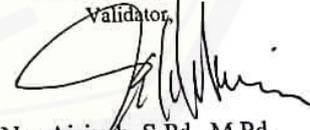
Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media ular tangga raksasa dengan skala nilai sebagai berikut :
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup
 1 = Kurang

No.	Skala Penilaian	Skala Nilai
I	Media ular tangga raksasa	
1.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1 2 3 (4)
2.	Persyaratan fisik	1 2 (3) 4
3.	Kuat dan tahan lama	1 2 3 (4)
4.	Sesuai dengan dunia anak	1 2 3 (4)
5.	Sederhana	1 2 3 (4)
6.	Atraktif dan berwarna	1 2 (3) 4
7.	Terkait dengan aktivitas bermain anak	1 2 3 (4)
Jumlah		26

Jember, 30 April 2018

Validator,



Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan penilaian kedua validator di atas, dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor tercapai}}{\text{Skor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

a. Validator 1

$$\text{Total Skor} = \frac{25}{28} \times 100 = 89$$

b. Validator 2

$$\text{Total Skor} = \frac{26}{28} \times 100 = 93$$

Total skor yang diperoleh dari validator adalah sebagai berikut :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Validator 1} + \text{Validator 2}}{2} = \frac{89 + 93}{2} = 91$$

Berdasarkan hasil di atas dapat dilihat bahwa media ular tangga raksasa sudah sangat baik digunakan dan sesuai karakteristik anak dengan melihat kriteria penilaian berdasarkan skala penilaian berikut :

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Sumber : Masyhud, 2014:289)

Lampiran D. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitiann Keterampilan Motorik Kasar

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★★	★★★★	★★★★★
Keterampilan Motorik Kasar					
I. Melompat					
1.	Anak dapat melompat dengan dua kaki				
2.	Anak dapat melompat dengan satu kaki				
II. Berjalan					
3.	Anak dapat berjalan ke depan dengan tumit				
4.	Anak berjalan ke depan dengan berjinjit				
5.	Anak dapat berjalan mundur berjinjit				
6.	Anak dapat berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul				

Keterangan :

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang sangat baik
★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

LAMPIRAN D.1 HASIL POST-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL

Nama : Regi
Kelompok : B1

No.	Kegiatan	Skor Penilaian				
		★	★	★	★	★
Keterampilan Motorik Kasar						
I. Melompat						
1.	Anak dapat melompat dengan dua kaki					✓
2.	Anak dapat melompat dengan satu kaki					✓
II Berjalan						
3.	Anak dapat berjalan ke depan dengan tangan				✓	
4.	Anak berjalan ke depan dengan berjaya					✓
5.	Anak dapat berjalan mundur berjaya				✓	
5.	Anak dapat berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul					✓

Keterangan :

Lambang	Skor	Keterangan
★ ★ ★ ★	4	Berkembang sangat baik
★ ★ ★	3	Berkembang sesuai harapan
★ ★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

Jember, 31 Mei 2018

Observer

(Ana Shalikhati)

Nama : Habi
 Kelompok : B2

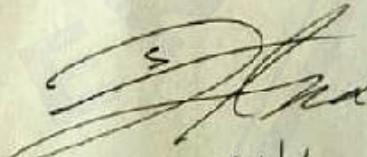
No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
Keterampilan Motorik Kasar					
I. Melompat					
1.	Anak dapat melompat dengan dua kaki		✓		
2.	Anak dapat melompat dengan satu kaki			✓	
II. Berjalan					
3.	Anak dapat berjalan ke depan dengan tumit		✓		
4.	Anak berjalan ke depan dengan berjinjit			✓	
5.	Anak dapat berjalan mundur berjinjit			✓	
6.	Anak dapat berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul			✓	

Keterangan :

Lambang	Skor	Keterangan
★ ★ ★ ★	4	Berkembang sangat baik
★ ★ ★	3	Berkembang sesuai harapan
★ ★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

Jember, 31 Mei 2018

Observer


 (Ana Shalikhah)

Lampiran E. Rubrik Instrumen Penilaian

Rubrik Instrumen Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
I.	Melompat		
1.	Melompat dengan dua kaki	Anak tidak bisa melompat dengan dua kaki	1
		Anak bisa melompat dengan dua kaki dengan bantuan guru	2
		Anak melompat dengan dua kaki tanpa bantuan guru	3
		Anak melompat dengan dua kaki tanpa bantuan guru dengan baik	4
2.	Melompat dengan satu kaki	Anak tidak bisa melompat dengan satu kaki	1
		Anak bisa melompat dengan satu kaki dengan bantuan guru	2
		Anak bisa melompat dengan satu kaki tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa melompat dengan satu kaki tanpa bantuan guru dengan baik	4
II.	Berjalan		
1.	Berjalan ke depan dengan tumit	Anak tidak bisa berjalan ke depan dengan tumit	1
		Anak bisa berjalan ke depan dengan tumit dengan bantuan guru	2
		Anak bisa berjalan ke depan dengan tumit tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa berjalan ke depan dengan tumit tanpa bantuan guru dengan baik	4
2.	Berjalan ke depan dengan berjinjit	Anak tidak bisa berjalan ke depan dengan berjinjit	1
		Anak bisa berjalan ke depan dengan berjinjit dengan bantuan guru	2
		Anak bisa berjalan ke depan dengan berjinjit tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa berjalan ke depan dengan berjinjit tanpa bantuan guru dengan baik	4

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
1.	Berjalan mundur berjinjit	Anak tidak bisa berjalan mundur berjinjit	1
		Anak bisa berjalan mundur berjinjit dengan bantuan guru	2
		Anak bisa berjalan mundur berjinjit tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa berjalan mundur berjinjit tanpa bantuan guru dengan baik	4
2.	Berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul	Anak tidak bisa berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul	1
		Anak bisa berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul dengan bantuan guru	2
		Anak bisa berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa berjalan berjinjit dengan tangan di pinggul tanpa bantuan guru dengan baik	4

Lampiran F. Tabel Data Hasil Uji Validitas

Tabel Data Hasil Scoring Uji Validitas Penelitian Observasi Keterampilan Motorik Kasar

No.	Berjalan		Jumlah	Melompat				Jumlah	Jumlah Total
	1	2		3	4	5	6		
1.	4	4	8	3	4	4	4	15	23
2.	4	4	8	3	4	3	4	14	22
3.	4	3	7	3	3	2	4	12	19
4.	4	4	8	3	4	3	3	13	21
5.	3	2	5	3	3	3	3	12	17
6.	4	3	7	4	4	3	4	15	22
7.	3	3	6	3	4	3	3	13	19
8.	3	4	7	3	3	3	3	12	19
9.	4	4	8	4	4	4	4	16	24
10.	3	3	6	3	3	3	3	12	18
11.	3	4	7	4	3	3	4	14	21
12.	3	3	6	3	4	3	3	13	19
Jumlah	42	41	83	39	43	37	42	161	244

Lampiran G. Tabel Uji Reliabilitas

No.	Skor Butir Soal Ganjil			JML	Skor Butir Soal Genap			JML	Ranking		D	D ²
	1	3	5		2	4	6		X	Y		
1.	4	3	4	11	4	4	4	12	2,5	2	0,5	0,25
2.	4	3	3	10	4	4	4	12	5	2	3	9
3.	4	3	2	9	3	3	4	10	9,5	8,5	1	1
4.	4	3	3	10	4	4	3	11	5	5	0	0
5.	3	3	3	9	2	3	3	8	9,5	12	-2,5	6,25
6.	4	4	3	11	3	4	4	11	2,5	5	-2,5	6,25
7.	3	3	3	9	3	4	3	10	9,5	8,5	1	1
8.	3	3	3	9	4	3	3	10	9,5	8,5	1	1
9.	4	4	4	12	4	4	4	12	1	2	-1	1
10.	3	3	3	9	3	3	3	9	9,5	11	-1,5	2,25
11.	3	4	3	10	4	3	4	11	5	5	0	0
12.	3	3	3	9	3	4	3	10	9,5	8,5	1	1
Jumlah	42	39	37	118	41	43	42	126				29

Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian**Lampiran H.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Eksperimen****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

Kelompok : B1

Semester / Minggu : II /17

Tema / Subtema : Alam Semesta/ Gejala Alam

Hari / Tanggal : Jum'at/ 18 Mei 2018

Indikator Pencapaian Pembelajaran:

(1.2.1) Anak bercakap rasa syukur pada Tuhan

(2.3.1) Anak dapat mengembangkan hasil karyanya

(3.5.1) Anak dapat menyebutkan macam-macam gejala alam

(3.13.2) Anak dapat menyusun kartu kata gunung- meletus

(4.5.1) Anak dapat mewarnai gambar gunung meletus

(4.13.2) Anak dapat berjalan berjinjit sambil mencari gambar gejala alam

Media / sumber belajar : gambar macam-macam gejala alam, Ular tangga raksasa, LKA, alat mewarnai, alat tulis, kartu kata, kartu gambar

I. Kegiatan Awal

- Bernyanyi, salam dan berdoa
- Absensi
- Bercakap-cakap rasa bersyukur pada Tuhan

II. Kegiatan Inti

- a. Mengamati
 - Gambar macam-macam gejala alam
- b. Menanya
 - Guru menstimulasi agar anak mau bertanya tentang gejala alam
 - Anak menyebutkan macam-macam gejala alam
- c. Mengumpulkan informasi Menalar dan Mengkomunikasikan
 - Guru menunjukkan gambar. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
 - Kegiatan 1 : Anak dapat berjalan berjinjit bergiliran mencari/mengambil gambar gejala alam dengan bermain ular tangga raksasa
 - Guru memberi contoh berjalan berjinjit dan meminta anak bergiliran mencari/mengambil gambar gejala alam
 - Anak bergiliran menirukan gerakan berjinjit diselingi mencari kartu gambar

- Kegiatan 2 : Menyusun kartu kata
Guru menunjukkan cara menyusun kartu kata gunung-meletus.
Anak mengamati guru dan menyusun kartu kata dan menempel di LKA
- Kegiatan 3 : Mewarnai gambar gunung
Guru mencontohkan mewarnai gambar gunung meletus di LKA
Anak mewarnai gambar gunung meletus
- Kegiatan 4 : Mengelompokkan gejala alam
Guru mencontohkan melingkari gambar gejala alam
Anak melingkari gambar gejala alam di LKA

III. Istirahat

- Cuci tangan berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Bermain

IV. Kegiatan Akhir

- Diskusi kegiatan sehari
- Pesan, kesan, berdo'a, salam
- Pulang

Jember, 17 Mei 2018

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

Nurul Laily
3558745647300073

Nurul Qomariyah
3509246106750001

Indah Zahrotul M.
140210205067

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Kelompok : B1

Semester / Minggu : II /17

Tema / Subtema : Alam Semesta/ Gejala alam

Hari / Tanggal : Selasa/ 22 Mei 2018

Indikator Pencapaian Pembelajaran:

(1.1.1) Anak bercakap tentang gejala alam

(2.7.5) Anak dapat mengendalikan emosi

(3.2.7) Anak dapat berbuat baik kepada sesama

(3.11.4) Anak dapat bersajak “banjir”

(4.2.7) Anak dapat mewarnai gambar sedekah pakaian

(4.11.4) Anak dapat melompat ke depan lalu mengambil gambar gejala alam

Media / sumber belajar : gambar macam-macam gejala alam, LKA, alat mewarnai, alat tulis, ular tangga raksasa

I. Kegiatan Awal

- Bernyanyi, salam dan berdoa
- Absensi
- Bercakap-cakap tentang gejala alam

II. Kegiatan Inti

- a. Mengamati
 - Gambar macam-macam gejala alam
- b. Menanya
 - Guru menstimulasi agar anak mau bertanya tentang gejala alam
 - Anak menyebutkan macam-macam gejala alam
- c. Mengumpulkan informasi Menalar dan Mengkomunikasikan
 - Guru menunjukkan gambar. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
 - Kegiatan 1 : anak melompat ke depan dan bergiliran mengambil gambar gejala alam dengan bermain ular tangga raksasa
Guru cara melompat ke depan lalu meminta anak mengambil gambar gejala alam secara bergantian
Anak mengamati dan menirukan gerakan yang dicontohkan guru
 - Kegiatan 2 : Bersajak “banjir”
Guru mencontohkan bersajak “banjir”
Anak menirukan sajak “banjir”
 - Kegiatan 3 : Mewarnai gambar sedekah pakaian
Guru mewarnai gambar sedekah pakaian
Anak mengamati guru dan mewarnai gambar sedekah pakaian

III. Istirahat

- Cuci tangan berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Bermain

IV. Kegiatan Akhir

- Diskusi kegiatan sehari
- Pesan, kesan, berdo'a, salam
- Pulang

Jember, 21 Mei 2018

Kepala Sekolah

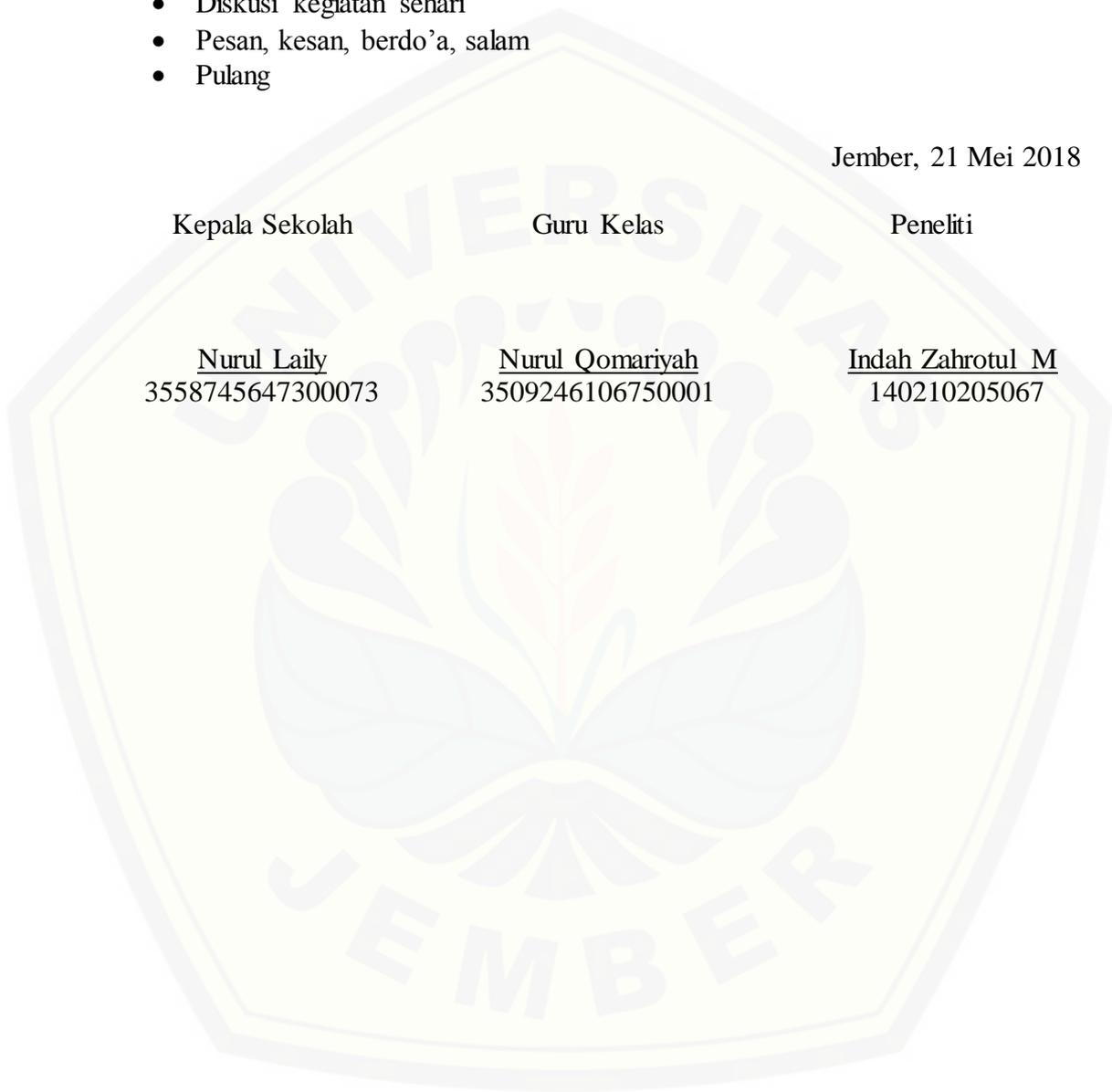
Guru Kelas

Peneliti

Nurul Laily
3558745647300073

Nurul Qomariyah
3509246106750001

Indah Zahrotul M
140210205067



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Kelompok : B1

Semester / Minggu : II /17

Tema / Subtema : Alam Semesta/ Benda Langit

Hari / Tanggal : Kamis/ 24 Mei 2018

Indikator Pencapaian Pembelajaran:

(1.1.1) Anak bercakap macam-macam benda langit

(2.3.1) Anak dapat melipat bentuk pesawat

(3.8.4) Anak dapat menyebutkan macam-macam benda langit

(3.10.3) Anak dapat mewarnai gambar benda langit

(4.8.4) Anak dapat mengelompokkan macam-macam benda langit

(4.10.3) Anak dapat berjalan berjinjit mundur lalu mengambil LKA menghitung gambar

Media / sumber belajar : gambar macam-macam benda langit, Ular tangga raksasa, LKA, alat mewarnai, kertas lipat, alat tulis

I. Kegiatan Awal

- Bernyanyi, salam dan berdoa
- Absensi
- Bercakap-cakap tentang benda langit

II. Kegiatan Inti

- a. Mengamati
 - Gambar macam-macam benda langit
- b. Menanya
 - Guru menstimulasi agar anak mau bertanya tentang benda langit
 - Anak menyebutkan macam-macam benda langit
- c. Mengumpulkan informasi Menalar dan Mengkomunikasikan

Guru menunjukkan gambar. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

 - Kegiatan 1 : Anak dapat berjalan berjinjit mundur lalu mengambil LKA
Guru mencontohkan berjalan berjinjit mundur lalu mengambil LKA
Anak mengamati dan berjalan berjinjit mundur lalu mengambil LKA
 - Kegiatan 2 : Melipat bentuk pesawat
Guru mencontohkan melipat bentuk pesawat
Anak melipat bentuk pesawat
 - Kegiatan 3 : Mewarnai gambar benda langit
Guru menunjukkan cara mewarnai gambar benda langit
Anak mengamati guru dan mewarnai gambar benda langit LKA

- Kegiatan 4 : Mengelompokkan macam-macam benda langit
Guru mencontohkan mengelompokkan macam-macam benda langit di LKA
Anak mengamati dan mengelompokkan macam-macam benda langit di LKA

III. Istirahat

- Cuci tangan berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Bermain

IV. Kegiatan Akhir

- Diskusi kegiatan sehari
- Pesan, kesan, berdo'a, salam
- Pulang

Jember, 23 Mei 2018

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

Nurul Laily
3558745647300073

Nurul Qomariyah
3509246106750001

Indah Zahrotul M
140210205067

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Kelompok : B1

Semester / Minggu : II /17

Tema / Subtema : Alam Semesta/ Benda Langit

Hari / Tanggal : Senin/28 Mei 2018

Indikator Pencapaian Pembelajaran:

(1.2.1) Anak bercakap rasa syukur pada Tuhan

(2.5.6) Anak dapat bercerita pengalaman sederhana

(3.8.4) Anak dapat melompat dua kaki lalu menyebutkan nama benda langit

(3.13.2) Anak dapat menghubungkan angka dengan gambar

(4.8.4) Anak dapat menghubungkan kata dengan gambar

(4.13.2) Anak dapat mengurutkan ukuran gambar

Media / sumber belajar : gambar macam-macam benda langit, Ular tangga raksasa, LKA, alat mewarnai, alat tulis

I. Kegiatan Awal

- Bernyanyi, salam dan berdoa
- Absensi
- Tanya jawab tentang benda langit dan rasa syukur pada Tuhan

II. Kegiatan Inti

- a. Mengamati
 - Gambar macam-macam benda langit
- b. Menanya
 - Guru menstimulasi agar anak mau bertanya tentang benda langit
 - Anak menyebutkan nama benda langit dan bermain ular tangga raksasa
 - Guru menstimulasi agar anak mau bercerita pengalaman sederhana
 - Anak bercerita pengalaman sederhana
- c. Mengumpulkan informasi Menalar dan Mengkomunikasikan
Guru menunjukkan gambar. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
 - Kegiatan 1 : Menghubungkan angka dengan gambar
Guru mencontohkan menghubungkan angka dengan gambar
Anak mengamati dan menghubungkan angka dengan gambar
 - Kegiatan 2 : Menghubungkan kata dengan gambar
Guru mencontohkan menghubungkan kata dengan gambar
Anak mengamati guru dan menghubungkan kata dengan gambar di LKA

- Kegiatan 3 : Mengurutkan ukuran gambar
Guru mencontohkan mengurutkan ukuran gambar di LKA
Anak mengamati dan mengurutkan ukuran gambar benda langit di LKA

III. Istirahat

- Cuci tangan berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Bermain

IV. Kegiatan Akhir

- Diskusi kegiatan sehari
- Pesan, kesan, berdo'a, salam
- Pulang

Jember, 25 Mei2018

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

Nurul Laily
3558745647300073

Nurul Qomariyah
3509246106750001

Indah Zahrotul M.
140210205067

Lampiran H.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Kontrol**RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Semester/Bulan/Minggu/Ke : II/ / 17

Hari/Tanggal : Senin/21 Mei 2018

Kelompok/Usia : B

Tema/Sub Tema/ Sub-sub Tema : Alam semesta/ Benda Langit

Waktu : 07.30 – 09.00

Kompetensi Dasar :

1.1; 1.2; 2.2; 2.3; 2.5; 2.7; 3.1; 4.1; 3.2; 4.2; 3.10; 4.10; 3.13; 4.13; 3.8; 4.8

MATERI YANG MASUK DALAM KEGIATAN

- | | |
|---|--|
| 1. Alam semesta ciptaan Tuhan (1.1) | 6. Bercerita tentang isi alam semesta (3.8, 4.8) |
| 2. Rasa syukur (1.2) | |
| 3. Mengembangkan hasil karya (2.3) | 7. Beradaptasi dengan lingkungan (2.11) |
| 4. Menceritakan pengalaman (2.5) | |
| 5. Mengendalikan emosi (2.7) (3.13, 4.13) | 8. Berbuat baik pada sesama (3.2, 4.2) |

MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Hafalan do'a sehari-hari (3.1, 4.1)
- Mengucapkan salam dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
- Menyanyi bintang kecil (3.15, 4.15)
- Do'a naik kendaraan

ALAT DAN BAHAN

- a. Kertas LKS
- b. Alat Tulis dan Alat mewarnai
- c. Kartu angka
- d. Gambar bintang

PEMBUKAAN

1. Do'a sebelum belajar, SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang isi alam semesta
3. Berdiskusi tentang cara ke luar angkasa

INTI

- Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi , Menalar
- Mengkomunikasikan
- a. Kegiatan 1 : Menyebut nama benda langit dibelakang kartu angka (3.10, 4.10)
- b. Kegiatan 2 : Mengurutkan jumlah gambar bintang dan mewarnai (3.15, 4.15)
- c. Kegiatan 3 : Mengelompokkan macam-macam benda langit (3.8, 4.8)
- d. Kegiatan 4 : Menggunting gambar bintang (3.15, 4.15) (2.3)

ISTIRAHAT (cuci tangan, makan bekal)**PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, main apa yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisikan pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah kegiatan

Lampiran I. Dokumentasi Profil Lembaga

Nama Sekolah	: PAUD Islam Terpadu
NPSN/ NSS	: 69825019/****
Status Sekolah	: Swasta
Alamat	: Jalan Supriadi Belakang Polsek Arjasa RT 003 RW 006 Krajan Selatan Desa Patemon Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember 68181
SK Pendirian Sekolah	: 4219/ 474/ 413/2012
Tgl SK Pendirian Sekolah	: 2008-04-03
Status Kepemilikan	: Pemerintah Pusat
SK Izin Operasional	: 4219/ 474/ 413/ 2012
Tgl SK Akreditasi	: 2015-02-02
MBS	: Tidak
Luas Tanah Milik	: 0 m ²
Luas Tanah Bukan Milik	: 0 m ²
Nomor Telepon	: 08124904894
Daya Listrik	: 900
Akses Internet	: Tidak Ada
Akreditasi	: Belum Terakreditasi
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi
Sumber Listrik	: PLN
Sertifikasi ISO	: Belum Bersertifikat

Lampiran J. Dokumentasi Data Peserta Didik Kelompok B**1) Data Kelompok Eksperimen**

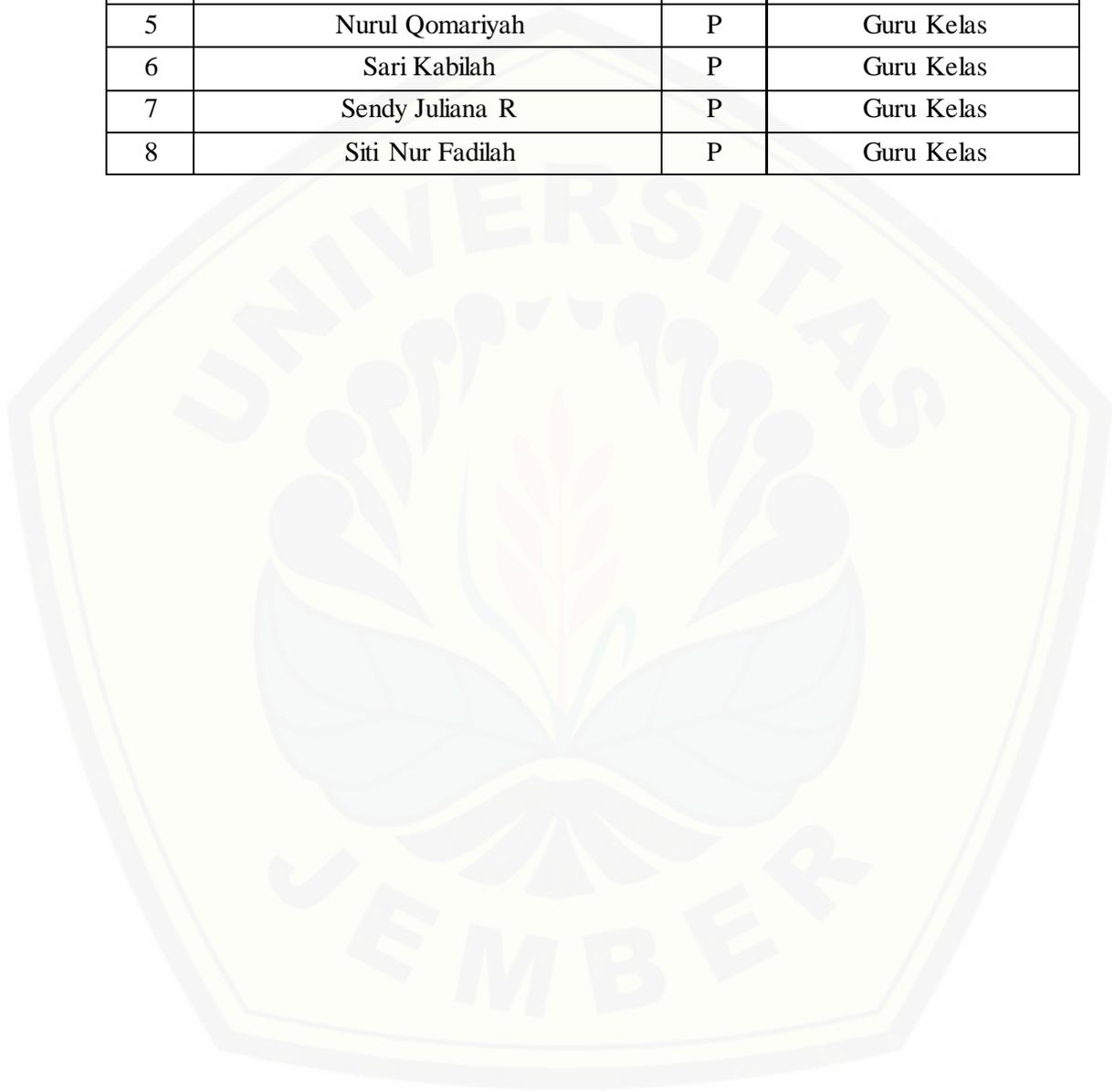
No.	Nama	Jenis Kelamin	
		Perempuan	Laki-laki
1	Albi		√
2	Regi		√
3	Dela	√	
4	Rara	√	
5	Alex		√
6	Ulvi	√	
7	Aura	√	
8	Devi	√	
9	Khanza	√	
10	Dafa		√
11	Krisna		√
12	Venus	√	

2) Data kelompok Kontrol

No.	Nama	Jenis Kelamin	
		Perempuan	Laki-laki
1	Alfin		√
2	Habi		√
3	Abi		√
4	Syarief		√
5	Reva	√	
6	Cece	√	
7	Aileen	√	
8	Intan	√	
9	Faris		√
10	Elgi		√
11	Sandy		√
12	Fira	√	

Lampiran K. Dokumentasi Daftar Tenaga Pendidik

No.	Nama	L/P	Jabatan
1	Agnes Dewi Erminati	P	Guru Kelas
2	Luluk Mahbubah	P	Guru Kelas
3	Noenik Herawaty Slamet Diputro	P	Guru Kelas
4	Nurul Laily	P	Kepala Sekolah
5	Nurul Qomariyah	P	Guru Kelas
6	Sari Kabilah	P	Guru Kelas
7	Sendy Juliana R	P	Guru Kelas
8	Siti Nur Fadilah	P	Guru Kelas



Lampiran L. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian



Gambar L.1 Pelaksanaan *Pre-test* Kelompok Eksperimen



Gambar L.2 Pelaksanaan *Pre-test* Kelompok Kontrol



Gambar L.3 Pelaksanaan Perlakuan Kelompok Eksperimen



Gambar L.4 Pelaksanaan Perlakuan Kelompok Eksperimen



Gambar L.5 Pelaksanaan *Post-test* Kelompok Eksperimen



Gambar L.6 Pelaksanaan *Post-test* Kelompok Kontrol

Lampiran M. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKANJalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalbojo Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: www.dap.unj.ac.idNomor : 4047 /UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

21 MAY 2018

Yth. Kepala TK Baiturrahman
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Indah Zahrotul Maulida
NIM : 140210205067
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun ajaran 2017-2018".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terimakasih.

a.n. Dekan



M. Si

NIP. 196706251992031003

**PAUD ISLAM TERPADU BAITURRAHMAN**

Jl. Supriyadi, Masjid Jami' Baiturrahman (Belakang POLSEK Arjasa)

Patemon – Pakusari – Jember

Kode Pos. 68181, Telp. 08124904894

SURAT KETERANGAN

No. 25/PAUD.BR/IV/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Nurul Laily

Jabatan Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Indah Zahrotul Maulida

NIM : 140210205067

PRODI: PG PAUD

Telah melaksanakan penelitian di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman pada anak kelompok B dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B di PAUD Islam Terpadu Baiturrahman Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Jember, 30 Mei 2018
Kepala PAUD Islam Terpadu
Baiturrahman



Lampiran N. Biodata Mahasiswa**Biodata Peneliti**

Nama : Indah Zahrotul Maulida
Tempat/ Tanggal Lahir : Lumajang, 14 Agustus 1995
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jalan HOS Cokroaminoto 14B RT 001 RW 016
Kelurahan Tompokersan Kecamatan Lumajang
Kabupaten Lumajang
Telepon : 089605016387
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

No.	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	SD Negeri Tompokersan 03	Lumajang	2007
2.	SMP Negeri 4	Lumajang	2010
3.	SMK Negeri 1	Lumajang	2013
4.	Universitas Jember	Jember	2018