

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLING UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK
KASAR ANAK DI RA BABUL JANNAH
KOTA BENGKULU**



TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

MEYLANI DINNA ALAUWIYAH
NIM: 1911750015

**PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) BENGKULU
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN BENGKULU)
PROGRAM PASCASARJANA (S2)

Jln. Raden Patah Pagar Dewa Kota Bengkulu Telp. (0736) 51276 Fax. (0736) 51848

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul ;
"Pembangunan Permainan Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Di RA Babul Jannah Kota Bengkulu "

Penulis
Meylani Dinna Alauwiyah
NIM. 1911750015

Dipertahankan didepan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 September 2021

| NO | NAMA | TANGGAL | TANDA TANGAN |
|----|--|-----------|--------------|
| 1 | Dr.H.Zulkarnain,S, M.Ag (Ketua) | 1/10 2021 | 1. |
| 2 | Dr. Nelly Marhayati, M. Pd. (Sekretaris) | 1/10/21 | 2. |
| 3 | Andang Sunarto, Ph.D (Anggota) | 20/9/21 | 3. |
| 4 | Dr. Husnul Bahri, M. Pd (Anggota) | 23/9/21 | 4. |

Mengesahkan:
Pdt. Rektor IAIN Bengkulu

Dr. Zulkarnain Dali, M.Pd
NIP. 19620101 199403 1 005

Bengkulu, September 2021
Pdt. Direktur Pascasarjana
IAIN Bengkulu

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag.
NIP. 19640531 199103 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN BENGKULU)
PROGRAM PASCASARJANA (S2)

Jln. Raden Patah Pagar Dewa Kota Bengkulu Telp. (0736) 51276 Fax. (0736) 53848

PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS

Pembimbing I,

Dr. H. Zulkarnain, S. M. Ag
NIP. 196005251987031001

Pembimbing II,

Dr. Nelly Marhayati, M. Pd
NIP. 197803082003122003

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD,

Dr. Husnul Bahri, M. Pd
NIP. 196209051990021001

Nama : Meylani Dinna Alauwiyah
NIM : 1911750015
Prodi : PIAUD

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar magister (MPd) dari Program Pascasarjana (S2) IAIN Bengkulu seluruhnya merupakan karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan hasil etika, penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima saksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan saksi-saksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Bengkulu, 23 September 2021



Meylani Dinna Alauwiyah
NIM : 1911750015

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah Ini :

Nama : Dr. H. Khairuddin, M. Ag
NIP. : 19671114 199303 1 002
Jabatan : Wakil Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu

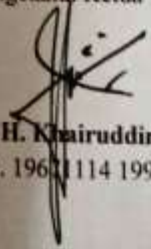
Telah dilakukan Verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di Bawah ini :

Nama : Meylani Dinna Alauwiyah
NIM : 1911750015
Program Studi : PIAUD
Judul Tesis :

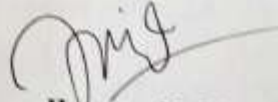
Pengembangan Permainan Boling untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak di RA Babul Jannah Kota Bengkulu

Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 20%. Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui Ketua Verifikasi,


Dr. H. Khairuddin, M. Ag
NIP. 19671114 199303 1 002

Bengkulu, 23 September 2021
Verifikator,


Haryono, M. Pd

PERSEMBAHAN

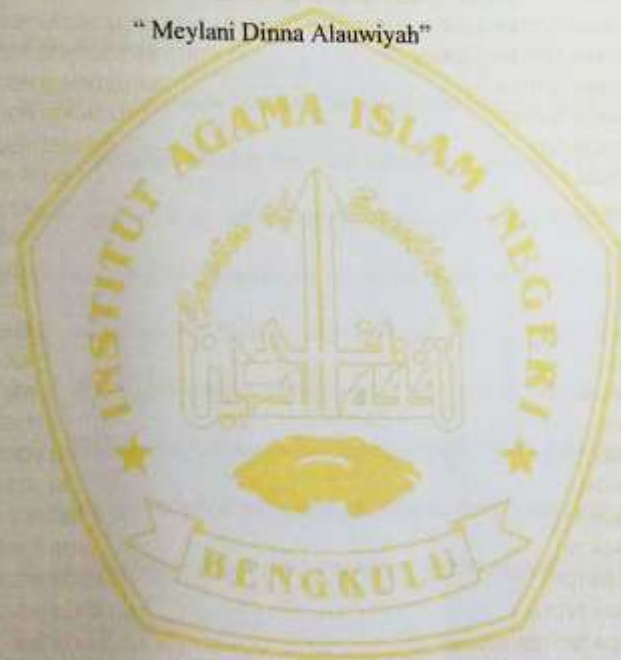
- a. Teruntuk : Ayahanda Drs. Sumardi Dan Ibunda Hayana S.Pd tercinta dan tersayang apa yang diperoleh anakmu hari ini belum mampu membayar setetes keringat dan air mata ibu dan ayah yang selalu menjadi pelita dan semangat dalam hidup. Terimakasih atas semua dukungan ibu dan ayah, tanpa kehadiran ayah dan ibu tak mungkin menjadi seperti sekarang, karya ini kupersembahkan untuk ibu dan ayah, aku takkan pernah lupa semua pengorbanan dan jerih payah yg ibu dan ayah berikan untukku agar dapat menggapai cita-cita dan semangat serta do'a yang kau lontarkan untukku di setiap sujudmu sehingga kudapat raih kesuksesan ini.
- b. Teruntuk: Adikku Fadhilah Hidayatullah, Dinni Mawaddah, Muhammad Habibullah, Hamidah Miftahul Jannah Tercinta Dan Tersayang, tiada waktu yang paling berharga selain berkumpul dengan kalian, disaat berjauhan kita saling merindukan, terimakasih untuk semangat dan selalu memotivasi, sehingga bisa berada pada titik ini semoga ini menjadi awal dari kesuksesan yang akan membahagiakan dan membanggakan kalian semua adik ku tersayang dan tercinta aku bangga dan bahagia punya kalian.
- b) Teruntuk : sahabat seperjuangan ayu rahmah ramilda, ayu wulandari, mbak senja wardani, bunda yeni, mama yeyen jsmadi, terimakasih tuk selalu mendukung, selalu kompak berjuang bersama, selalu memberi motivasi dll.
- c) teruntuk : sahabatku rafika klaudia dan feti wahyuni yang selalu mendukungku, dan memberi motivasi.

MOTTO

Will go through the process without protest, the important thing is success

Akan Melalui Proses Tanpa Protes Yang Penting Sukses

“Meylani Dinna Alauwiyah”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun sampaikan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul "*Pengembangan Permainan holing untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak Di Ra Babul Jannah Kota Bengkulu*"

Sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Agung, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, kerabat dan para sahabatnya serta semua orang yang mengikuti jalannya yang telah mengobarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kemenangan di tengah dunia saat ini. Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis.

Kepada semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terimakasih, terkhusus penulis ucapkan kepada:

1. Bapak, Dr. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Plt Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Plt Direktur Program Pasacsarjana IAIN Bengkulu, yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

(PIAUD) Pascasarjana IAIN Bengkulu dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat penyelesaian tesis ini.

3. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Program Pascasarjana yang senantiasa sabar dan ikhlas memberikan berbagai wawasan ilmu dan pengalaman yang sangat berguna bagi penulis.
4. Bapak Dr.H.Zulkarnain S.M.Ag Selaku Pembimbing 1 yang selalu memberi bimbingan dan motivasi sehingga tesis ini selesai dengan baik
5. Ibu Dr, Nelly Marhayati, M.Si selaku pembimbing 2 yang senantiasa selalu sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis sehingga tesis ini selesai dengan baik.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen beserta staf tata usaha Program Pascasarjana IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai disiplin ilmu sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan tesis ini.
7. Umi Rahmadania S.Ag selaku kepala sekolah di RA Babul Janah Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Dan untuk teman- teman seperjuangan Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini

Harapan dan do'a penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis dibalas oleh Allah SWT serta dilipat gandakan dan dicatat sebagai amal baik, Amin Ya Rabbal' alamin. Di samping itu penyusun menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan, Untuk itu

kritik dan saran yang membangun penyusun harapkan demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi Pengembangan media dalam Pendidikan Anak Usia Dini dan semoga tesis ini dapat ditindak lanjuti dalam penelitian ini. Amin.

Bengkulu, 23 September 2021
Penulis,



Meylani Dinna Alauwiyah
NIM. 1911750015

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK DI RA BABUL JANNAH KOTA BENGKULU

Penulis:
Meylani Dinna Alauwiyah
1911750015

Pembimbing:

1. Dr. H. Zulkarnain S.M.Ag
2. Dr. Nelly Marhayati, M.Si

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana langkah-langkah pengembangan permainan boling untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak, dan bagaimana penerapan permainan boling untuk meningkatkan kemampuan Fisik Motorik kasar anak di RA.Babul Jannah Kota Bengkulu. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan Boling untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak dan untuk mengetahui keefektifan permainan Boling untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak di RA. Babul Jannah Kota Bengkulu. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri lima tahap yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada pakar materi dan pakar media dalam menilai validitas produk. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan kategori penilaian "sangat valid" dengan Skor sebesar 86%, kemudian hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan kategori "sangat valid" dengan skor 80%. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 6 orang anak menunjukkan kategori perkembangan " Berkembang Sangat Baik" dengan skor 90%, dengan demikian, pengembangan pengembangan permainan boling untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak di desain sesuai tema dan karakteristik anak sehingga " sangat layak" digunakan di Ra Babul Jannah Kota Bengkulu .

 Kata Kunci : Permainan Boling, Kemampuan Fisik Motorik Kasar, Anak usia 5-6 tahun

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF A BOLLING GAME TO IMPROVE CHILDREN'S ROUGH MOTORIC PHYSICS ABILITY IN RA BABUL JANNAH, BENGKULU CITY

Writer:
Meylani Dinna Alauwiyah
1911750015

Advisors:

1. Dr. H. Zulkarnain S.M.Ag

2. Dr. Nelly Marhayati, M.Si

The formulation of the problems in this study are how to develop a bowling game to improve children's rough motor skills, and how to apply a bowling game to improve children's rough motor skills in RA.Babul Jannah, Bengkulu City. The goals of this study are to find out how the development of the bowling game in improving the rough motor skills of children and to determine the effectiveness of the bowling game in improving the rough motor skills of children in RA. Babul Jannah Bengkulu City. Type of this research is research and development by using the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used in this study were observation, interview, questionnaire and documentation. The research instrument is a questionnaire given to material expert and media expert in assessing product validity. The validation results from the material expert got a "very valid" assessment category with a score 86%, then the result of the assessment carried out by media expert got a "very valid" category with a score 80%. The result of small group trials conducted on 6 children showed the development category "Developing Very Well" with a score 90%, thus, the development of bowling game development in improving children's rough motor physical abilitie was designed according to the theme and characteristics of the child so that it was "very feasible" used in Ra Babul Jannah Bengkulu City.

Keywords: Bowling Game, Rough Motor Physical Ability, Children aged 5-6 years

3/9/2021


التجريد

تنمية القدرات البدنية للأطفال الحركيين من خلال ألعاب البولينج في را باب الجنة ، مدينة بنغكو

يوغا واتى :

ميلاني دنا علوية: ٥١٠٠٥٧١١٩١

المشكلة الموجودة في هذه الدراسة هي أن ألعاب البولينج عند الأطفال لا يتم تطبيقها بشكل شائع على تعليم الطفولة المبكرة وخطوات ألعاب البولينج لتنمية المهارات الحركية الجسدية للأطفال وتطبيق تنمية القدرات البدنية الحركية الكبرى للأطفال من خلال ألعاب البولينج ، وتهدف هذه الدراسة إلى : (١) معرفة أنشطة لعبة البولينج لتنمية القدرات الحركية البدنية للأطفال (٢) معرفة تطبيق ألعاب البولينج لتنمية القدرات البدنية الحركية الكبرى للأطفال في را بابول الجنة ، مدينة بنجكولو. هذا البحث هو بحث تنموي باستخدام نموذج يتكون من خمس مراحل هي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي: طريقة الملاحظة ، وطريقة المقابلة ، وطريقة الاستبيان ، وطريقة التوثيق. أدوات هذا البحث هي أدلة المراقبة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق فيما يتعلق بأهداف التعلم للجوانب المعرفية. تظهر نتائج بحث التطوير أنه من التحقق من صحة اختبار المواد مع نتائج التقييم الذي أجراه خبير المواد "صحيح للغاية" ، فإن التقييم الذي أجراه خبير الإعلام "صحيح للغاية" ، ونتائج المجموعة الصغيرة تم إجراء تجربة على ٦ أطفال "صالحة جدًا" ، وبالتالي ، تم تصميم تطوير القدرات البدنية الحركية الجسيمة من خلال لعبة البولينج وفقًا لموضوع وخصائص الأطفال بحيث تكون مناسبة للاستخدام في القدرات البدنية الحركية الإجمالية للأطفال في را باب الجنة ، بنجكولو مدينة.

الكلمات المفتاحية: لعبة البولينج ، القدرة البدنية الحركية الإجمالية ، الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين

٦-٥ سنوات

31/21/2022
B

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| PERSEMBAHAN | iv |
| MOTTO | vi |
| PERNYATAAN KEASLIAN | vii |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRACT | ix |
| KATA PENGANTAR | xi |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Penulisan | 8 |
| F. Manfaat Penelitian | 8 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | 10 |
| A. Perkembangan Fisik Motorik Kasar | 10 |
| B. Tinjauan Mengenai Permainan | 24 |
| C. Pengertian Permainan Boling | 28 |
| D. Cara Permainan Boling Anak Bagi Anak Usia Dini | 38 |
| E. Kajian Penelitian Terdahulu | 39 |
| F. Kerangka Berfikir | 46 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 48 |
| A. Desain Pengembangan | 48 |
| B. Prosedur Penelitian dan pengembangan | 50 |
| C. Tempat dan waktu penelitian | 52 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| D. Validasi dan Uji Coba Produk | 53 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 54 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 59 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 64

| | |
|----------------------------------|----|
| A. Hasil Penelitian | 64 |
| B. Pembahasan..... | 84 |
| C. Keterbatasan Penelitian | 93 |

BAB V PENUTUP..... 95

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 95 |
| B. Saran | 96 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 Pada masa kanak-kanak dunia anak identik dengan keceriaan, kesenangan dan kegembiraan, sering kita dengar bahwa pada masa ini anak mengalami masa *golden age* atau masa keemasan. Anak-anak tidak bisa lepas dari aktivitas-aktivitas yang membuat dirinya bisa merasa senang, mereka bisa meluapkan keceriaan, kegembiraan melalui bermain, karena dunia anak memang dunia bermain. Namun tidak sedikit orang tua mengetahui manfaat sebenarnya dari sebuah bermain, beberapa orang tua ada yang kurang bahkan tidak menyukai anaknya bermain karena bermain menurut beberapa orang tua hanya menghabiskan waktu anak sia-sia, anaknya dituntut untuk belajar dan belajar.

Padahal sejatinya anak usia dini diberikan waktu yang banyak untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain sambil belajar. Pada masa kanak-kanak, seluruh komponen perkembangan yang ada pada diri anak akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan yang meliputi aspek perkembangan bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni.

Seluruh aspek perkembangan tersebut sangatlah penting untuk diberikan rangsangan atau stimulus dari orang tua maupun guru pada saat di sekolah. Salah satu aspek perkembangan yang perlu diberikan stimulus secara proporsional adalah perkembangan fisik motorik khususnya pada bidang pengembangan motorik kasar.

Kemampuan dan keterampilan motorik kasar perlu mendapatkan perhatian yang seksama, karena pada usia tersebut pertumbuhan dan perkembangan anak perlu menerima berbagai macam rangsangan dari orang tua ataupun guru. Rangsangan ini berguna untuk menunjang perkembangan jasmani dan rohani anak yang artinya juga akan ikut menentukan keberhasilannya dalam mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pada saat anak berumur 4-5 tahun anak dapat mengendalikan gerakan secara kasar yang melibatkan bagian badan seperti berjalan, berlari melompat dan lain-lain. Setelah usia 5 tahun perkembangan besar dalam pengendalian koordinasi lebih baik yang juga melibatkan otot kecil yang digunakan untuk melempar, menangkap bola.

Pengembangan kemampuan motorik kasar di Taman Kanak-kanak pada dasarnya sangat identik dengan kegiatan pembelajaran melalui bermain, sehingga pemberian rangsangan hendaknya juga dilakukan melalui proses pembelajaran yang di rancang dengan menggunakan permainan agar dapat menciptakan kenyamanan dan kemudahan bagi anak usia dini.¹

Program pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini seringkali terabaikan atau terlupakan oleh orangtua, pembimbing atau bahkan guru. Hal ini lebih dikarenakan anak usia dini belum memahami bahwa pengembangan keterampilan motorik menjadi bagian terpenting dan

¹ Rohyana Fitriani, Rabihatun Adawiyah, Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini, (jurnal Vol.2 No.01(2018))

tidak terpisahkan dari kehidupan anak usia dini, Maka dalam hal ini begitu pentingnya kegiatan dalam pembelajaran di TK terutama kegiatan yang mengarahkan kepada permainan atau bermain dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

Pentingnya bermain bagi perkembangan anak usia dini sangat memerlukan dukungan baik dari segi sarana dan prasarana sebagai fasilitas proses pembelajaran, maupun dari segi kegiatan yang disajikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak didik sehingga dapat berkembang secara optimal. Kegiatan bermain merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan fisik motorik anak yang perlu dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan kemauan anak dalam bermain.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunia, dari yang tidak anak kenali sampai kepada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat dibuatnya sampai melakukannya. Karena dalam permainan ini selain memenuhi kebutuhan naluri, bermain juga sebagai sumber yang mutlak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Guru dapat pula menciptakan suatu alat permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini untuk bereksplorasi dalam mengekspresikan dirinya dengan bebas tanpa merasakan adanya paksaan.

Oleh karena itu, sarana alat bermain merupakan hal yang penting dan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan untuk kelangsungan pendidikan anak usia dini. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan fisik motorik anak

sehingga anak dapat diterima dilingkungannya. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak adalah melalui kegiatan permainan boling.

Permainan Boling untuk anak PAUD ada hubungannya dengan naluri bergerak atau motorik kasar anak, sebagaimana salah satu permainannya banyak mengandung unsur gerak, seperti melempar bola terarah dan melompat atau berlari secara terarah dan terkordinasi, sehingga dengan permainan ini anak akan selalu bergerak dan tentunya dalam permainan ini akan mengasikkan bahkan dan menggembirakan serta menyehatkan fisik anak.²

Permainan Boling ini memiliki manfaat yakni mudah dilakukan oleh anak-anak karena menggunakan alat permainan yang sudah disesuaikan dengan kondisi pemain, aturan permainan dibuat sederhana agar anak dapat memahaminya, pembelajaran dengan menggunakan permainan boling ini diharapkan mampu memberikan pengalaman langsung dan dapat melibatkan anak dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan suatu permainan yang menyenangkan³

Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan perkembangannya pada anak usia dini. Perkembangan motorik sering dijadikan sebagai tolak ukur untuk membuktikan bahwa anak tumbuh dan berkembang dengan baik. Perkembangan motorik adalah sesuatu yang

² Rohyana Fitriani, Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Voll. 3 No. 1, Juni 2018) hal. 25-34

³ Haerani Nur, membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional, (jurnal Vol 03 No 1 (2013)

membicarakan gerakan jasmani yang terkoordinasi, sehingga dalam pengembangannya dibutuhkan berbagai stimulasi yang tepat untuk anak usia dini, Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S Ar-Rum (54) berikut :

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ﴾

Artinya : Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah,menjadi (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian dia menjadikan (kamu) sesudah (kuat) itu lemah (kembali) dan beruban,dan dia menciptakan apa yang dikehendaki dan maha mengetahui,maha kuasa.

Stimulasi ini dapat diberikan oleh orang tua, guru, maupun lingkungan baik lingkungan di rumah maupun lingkungan sekolah dengan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung untuk perkembangan motorik anak usia dini. Pemberian stimulasi tersebut merupa kan upaya yang dilakukan oleh orang dewasa dalam memberikan fasilitas dan kesempatan yang optimal untuk tercapainya perkembangan yang optimal.⁴

Memberikan waktu yang banyak untuk anak melakukan kegiatan-kegiatan yang menunjang perkembangan motoriknya dan pengawasan yang tepat merupakan salah satu usaha yang tepat dalam mendukung perkembangan fisik motorik anak usia dini pada dasarnya anak senang bergerak, secara khusus ia senang bergerak gerak dalam suatu kegiatan maupun dalam belajar. Gerakan seperti itu merupakan kegembiraan dan kebutuhan bagi anak. Gerakan-gerakan diperlukan untuk melatih motorik kasar dan halus.

⁴ Romlah Romlah, Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreativitas Anak (jurnal Vol 2 No 2 (2017)

Kebalikannya anak yang kurang mempunyai kesempatan bergerak mempunyai kesulitan menjaga urutan dari suatu pola gerakan.

Berdasarkan Hasil Observasi di RA. Babul Jannah Kota Bengkulu ditemukan beberapa gejala atau fenomena pada anak yang berkaitan dengan perkembangan fisik motorik kasar yang masih rendah, hal ini dapat dilihat dari fenomena dilapangan yakni :

1. Adanya beberapa anak yang kurang mampu melempar secara terarah hingga bola tidak dapat tertuju pada sasarannya.
2. Kurangnya kemampuan beberapa anak dalam menjaga keseimbangan badan, hal ini terlihat ketika anak melempar bola anak terjatuh.
3. Beberapa anak kurang mampu menjaga kordinasi tubuh hal ini terlihat ketika anak berdiri pada satu garis dan berjalan mengikuti garis namun anak terjatuh dan keluar garis, seperti ketika anak diminta melompati papan rintangan namun anak hanya melewati papan titin dengan berjalan tanpa melompat,

Berdasarkan dari permasalahan tersebut penulis mencoba mengembangkan kemampuan Permainan Boling yang dimodifikasi untuk anak usia dini. Sebagaimana peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Permainan Boling untuk mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun di RA. Babul Jannah Kota Bengkulu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum terarah pada komponen –komponen kebugaran jasmani yang dapat mengembangkan fisik motorik kasar anak seperti bermain, untuk melatih keseimbangan, koordinasi, dan ketepatan anak dalam melakukan Permainan.
2. Anak belum dapat melempar secara terarah sehingga bola tidak dapat tertuju pada sasarannya dan Pembelajaran pada kemampuan fisik motorik kasar masih kurang bervariasi
3. Permainan Boling Pada anak usia dini belum umum di terapkan pada PAUD

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diatas, dalam hal ini peneliti Membatasi masalah dalam hal :

1. Mengembangkan pada kemampuan fisik motorik kasar terutama ketepatan, keseimbangan,koordinasi melalui permianan Boling pada usia 5-6 tahun di RA. Babul Jannah.
2. Mengembangkan kemampuan Fisik Motorik yang difokuskan pada permianan aktivitas gerak pada anak usia 5-6 tahun di RA.Babul Jannah Permainan Boling hanya diterapkan pada anak usia dini

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan permainan boling untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak di Ra Babul Jannah kota Bengkulu ?

2. Apakah Penerapan permainan boling layak dan praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak di RA.Babul Jannah Kota Bengkulu ?
3. Apakah Permainan Boling dapat meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun kota Bengkulu ?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui Bagaimana pengembangan Permainan Boling dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak
2. Untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan permainan boling untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak
3. Untuk mengetahui apakah Permainan boling dapat meningkatkan Kemampuan fisik Motorik kasar anak di RA. Babul Jannah Kota Bengkulu

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memperkaya konsep dan teori yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya yang terkait dengan pendidikan anak usia dini

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, dapat memberikan pengalaman kepada anak serta dapat mengembangkan kemampuan Fisik Motorik Kasarnya.

- b. Bagi guru, memperoleh model pembelajaran serta dapat memberikan stimulus pada anak didik khususnya dalam bidang kebutuhan dan tahap perkembangan anak usia dini.
- c. Bagi sekolah, dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sarana prasarana sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar agar dapat terlaksana dengan lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Fisik Motorik Kasar

1. Fisik Motorik Kasar

Menurut Elizabeth B Hurlock perkembangan motorik berarti perkembangan terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya. Akan tetapi kondisi ketidak berdayaan tersebut berlangsung secara cepat. Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian tubuh yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya.

Setelah berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan menggunakan alat. Laura E. Berk menjelaskan tentang perkembangan motorik pada anak usia dini dengan pengamatannya terhadap anak-anak yang sedang bermain di halaman sekolah atau taman bermain, atau pusat permainan edukatif lainnya. Hasil pengamatannya menunjukkan bahwa ketika anak-anak bermain akan muncul keterampilan motorik baru yang akan membentuk pola kehidupannya di masa mendatang.

Perkembangan fisik motorik kasar yaitu dengan adanya Gerak motorik kasar bersifat gerakan utuh, sedangkan gerak motorik halus lebih bersifat keterampilan detail. Perkembangan Motorik Kasar Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras Menurut John W. Santrock men definisikan keterampilan motorik kasar sebagai keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Seperti yang dicontohkan Thelen dari kutipannya yakni gerakan anak balita mengambil barang-barang dari rak swalayan, mengejar kucing dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial keluarganya.

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yaitu “suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak”. Dengan kata lain, gerak adalah “kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.⁵ Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Aktivitas yang menggunakan otot-otot besar

⁵ Samsudin, Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal.10

diantaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif.

Menurut Harlock bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Sedangkan menurut papali, olds, feldeman, kemampuan fisik motorik kasar (gross motor skill) merupakan kemampuan kemampuan fisik yang melibatkan otot besar seperti berlari dan melompat. Laura E. Berc semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya gerakannya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbu kembang otot semakin membesar dan menguat, dengan demikaian keterampilan baru selesai bermunculan dan semakin bertambah kompleks.

Table 2.1
Kompetensi Dasar dan Indikator Anak Kelompok B Usia 5-6 tahun

| No | Kompetensi Dasar | Indikator |
|-----------|--|---|
| 1. | 3.3 Mengenalkan Anggota Tubuh, Fungsi, dan gerakannya untuk mngembangkan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus | Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur, melakukan permainan fisik dengan teratur |

2. Tahap –Pahap Perkembangan Fisik Motorik Anak usia dini

a. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 0-12 Bulan*

Perkembangan motorik anak menjadi salah satu hal penting yang butuh perhatian khusus dari orangtua karena berhubungan dengan kemampuan anak mengendalikan gerak tubuhnya. Kemampuan anak untuk bergerak ini dipengaruhi oleh perkembangan kekuatan otot, tulang, dan koordinasi otak untuk menjaga keseimbangan tubuh.

b. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 1- 3 Tahun*

Di tahun pertamanya, anak akan mengalami perkembangan motorik kasar sebagai berikut: Ada beberapa anak yang sudah bisa berjalan bahkan sebelum menginjak usia 1 tahun keterampilan motorik kasarnya memang masih berupa belajar berjalan. Selain itu akan belajar untuk menaiki tangga dengan berpegangan pada satu tangan. Kemudian ia mulai bisa berjalan mundur dan menuruni tangga dengan berpegangan pada satu tangan. Setelah itu ia akan berjalan menyamping dan mulai bisa berlari.

c. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 tahun*

Selain sudah lancar berlari dan melompat, keseimbangan anak berusia 4 tahun juga sudah semakin baik. dari kemampuannya untuk berjalan pada garis lurus dan melompat dengan satu kaki. Anak sudah mahir naik tangga dengan kaki kanan dan kiri melangkah secara bergantian tanpa dibantu.

Bahkan ia sudah bisa memanjat pohon dan anak mampu melompat dari ketinggian 15 cm, melompat ke depan 10 kali tanpa terjatuh serta berlari, lalu menikung, dan berhenti secara terkontrol, dapat melatih anak berjalan lurus menyusuri satu baris ubin, tapi kakinya tidak boleh keluar dari kotak-kotak ubin tersebut. Mintalah anak berjalan lurus ke depan dan mundur ke belakang.

d. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 tahun*

Fisik motorik merupakan salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak usia dini, bahkan dikatakan sebagai tolak ukur pertama dalam melihat tumbuh kembang yang baik pada anak usia dini. Fisik motorik dapat berkembang dengan baik jika guru maupun orang tua selaku yang berperan dalam pendidikan anak memberikan kesempatan anak untuk berlatih, memberikan asupan yang tepat dan memfasilitasi dengan media yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak usia dini.

Pemberian rangsangan untuk perkembangan fisik motorik harus dilakukan secara terus menerus, artinya tidak berhenti pada satu rangsangan saja, karena perkembangan fisik motorik bukan hanya melibatkan satu macam gerakan saja dan langsung bisa dikuasai dalam satu kali pemberian stimulasi, akan tetapi banyak jenis unsur gerakan yang harus dikuasai oleh anak dalam perkembangan motoriknya.

Fisik motorik merupakan salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak usia dini, bahkan dikatakan sebagai tolak ukur

pertama dalam melihat tumbuh kembang yang baik pada anak usia dini. Fisik motorik dapat berkembang dengan baik jika guru maupun orang tua selaku yang berperan dalam pendidikan anak memberikan kesempatan anak untuk berlatih, memberikan asupan yang tepat dan memfasilitasi dengan media yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak usia dini.

Pemberian rangsangan untuk perkembangan fisik motorik harus dilakukan secara terus menerus, artinya tidak berhenti pada satu rangsangan saja, karena perkembangan fisik motorik bukan hanya melibatkan satu macam gerakan saja dan langsung bisa dikuasai dalam satu kali pemberian stimulasi, akan tetapi banyak jenis unsur gerakan yang harus dikuasai oleh anak dalam perkembangan motoriknya. bermain. Anak akan terus bermain sepanjang aktivitas tersebut menghiburnya. Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak⁶.

Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Perkembangan fisik motorik memiliki peranan sama penting dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Hal ini disebabkan perkembangan fisik motorik dapat diamati dengan mudah melalui panca indera, seperti perubahan ukuran pada tubuh anak.

⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011).hal..24-26

Pertumbuhan dan perkembangan fisik mengikuti prinsip, pertumbuhan terjadi dari atas ke bawah, karena otak tumbuh dengan cepat sebelum lahir, kepala bayi yang baru lahir adalah disproporsi besar. pertumbuhan dan perkembangan motorik dalam rahim kepala dan badan berkembang sebelum lengan dan kaki, kemudian tangan dan kaki, dan jari tangan dan kaki. Anggota badan terus tumbuh lebih cepat daripada tangan dan kaki pada anak usia dini. Perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh seseorang. Perubahan yang paling jelas terlihat adalah perubahan pada bentuk dan ukuran tubuh seseorang.

Perkembangan motorik adalah perubahan yang terjadi secara progressif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan dan latihan atau pengalaman selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Sebelum perkembangan terjadi anak tidak akan berdaya. Kondisi tersebut akan berubah secara cepat pada usia 4-5 tahun pertama kehidupan pasca lahir.

Anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan anggota badan yang luas yang digunakan untuk berjalan, melompat, berlari, berjinjit, berenang, dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam

pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan bagian otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan sebagainya. Salah satu perbedaan mencolok antara anak usia dini dengan bayi dan balita adalah anak prasekolah tidak memiliki lemak bayi dan tampak lebih ramping.

Perampingan ini dan meningkatnya koordinasi gerak memudahkan anak usia dini untuk lebih percaya diri berpartisipasi dalam aktivitas perpindahan yang sangat penting dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan motoriknya. Perkembangan fisik motorik anak ditandai dengan pertumbuhan fisik yang meliputi peningkatan berat badan, tinggi badan, lingkar kepala, dan tonus otot. Kurang optimalnya pertumbuhan fisik anak dapat menjadi pertanda ada sesuatu yang terjadi dalam diri anak. Pada usia tiga tahun, tubuh, tangan, dan kaki anak akan tumbuh semakin panjang. Kepala masih relatif besar, tubuh bagian lainnya berusaha menyusul seiring dengan semakin miripnya bagian anggota tubuh anak dengan tubuh orang dewasa. Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

Motorik kasar melibatkan otot-otot besar dan motorik halus melibatkan otot-otot kecil. Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak melibatkan otot dan anak pada masa tataran usia dini lebih cenderung aktif/lebih senang bergerak, lebih senang melakukan percobaan atau praktik, lebih senang bermain baik permainan yang membutuhkan

banyak energi maupun permainan yang hanya menampakkan sedikit gerakan.

Sedikit ataupun banyak gerakan yang dilakukan tetap melibatkan otot, sehingga perkembangan motorik sangat menunjang aspek perkembangan Motorik kasar merupakan aktivitas fisik yang memerlukan koordinasi seperti berbagai jenis olah raga atau tugas-tugas sederhana seperti gerakan melompat motorik kasar merupakan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar ataupun sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri.

Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak terbagi dalam gerakan besar dan gerakan kecil. Gerakan besar melibatkan otot-otot besar tentunya membutuhkan banyak energi, begitu juga sebaliknya. Kegiatan ini dilakukan oleh anak dengan dasar kesenangan, Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ketempat lain Contoh : mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ketempat lain, Contohnya: berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda, Contohnya: melempar, menggiring, menangkap, dan menendang kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam.

Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang, motorik kasar dalam kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, tangan dan aktivitas otot kaki, dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki.

Keterampilan motorik setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsure yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh keterampilan motorik diantaranya: kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan.

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.⁷

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar dapat mengikutkan anak pada kelompok olahraga untuk mengembangkan kesehatan fisik, psikologis serta psikososialnya. Anak menjadi senang mendapat stimulasi kreatifitas yang baik untuk perkembangannya. Pendapat di atas jelas bahwa motorik kasar anak berkaitan dengan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh.

Perkembangan motorik kasar anak pada permulaannya tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman. Pengalaman masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, di antaranya kemampuan dalam memecahkan suatu masalah, baik dalam bentuk keseharian maupun dalam bentuk kemampuan

⁷ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Press, 2016), hal.10

latihan dan peningkatan keterampilan anak dalam melakukan aktivitas anak.

Perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

3. Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Perkembangan keterampilan motorik kasar dapat diuraikan sebagai berikut : ⁸

- a. Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh.
- b. Keterampilan motorik kasar bergantung pada kekerasan dan kekuatan otot.
- c. Pola perkembangan keterampilan motorik yang khas ini mendorong para teoritis terdahulu untuk berpendapat bahwa ini merepresentasi rentangan urutan peristiwa-peristiwa yang terprogram secara genetik dimana syaraf-syaraf dan otot-otot matang dalam arah ke bawah dan keluar.

⁸ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Press, 2016),hal.23.

- d. Variasi individu adalah hal umum dan masa perkembangan keterampilan motorik dapat bervariasi sebanyak dua hingga empat bulan tanpa ada indikasi terjadi perkembangan yang tidak normal.
- e. Proses-proses pematangan diyakini memberikan batas-batas umur bagi bayi untuk mampu duduk tegak, merangkak atau berjalan.
- f. Perkembangan keterampilan motorik kasar mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, dan melempar bola. Perkembangan motorik ini berlanjut dari kepala ke bawah dan dari tengah ke arah luar.
- g. Keterampilan motorik berkembang dalam urutan pasti, dan norma-norma umur kerap digunakan untuk mengukur kemajuan perkembangan bayi. Namun pengalaman-pengalaman dan kesempatan-kesempatan untuk berlatih yang dimiliki setiap anak sangat penting dalam mempengaruhi umur aktual ketika tonggak-tonggak perkembangan ini tercapai.

4. Aspek Perkembangan Fisik Motorik Kasar

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain,⁹

⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal.33.

Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan dalam perkembangan motorik kasar anak:

- a. Kelincahan, yaitu kemampuan untuk mengubah posisi dan arah tubuh dengan cepat secara tepat waktu ketika sedang bergerak tanpa kehilangan keseimbangan maupun kesadaran akan posisi tubuhnya.
- b. Kekuatan, yaitu salah satu aktivitas pengembangan akan kemampuan daya gerak yang dilakukan, dari satu tempat ke tempat lainnya.
- c. Keseimbangan, yaitu kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan tubuh ketika ditempatkan di berbagai posisi.
- d. Ketangkasan, yaitu kualitas kecepatan dan kehandalan yang berkaitan dengan kemampuan fisik maupun mental.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa perkembangan fisik anak tidak terlepas dari asupan makanan yang bergizi, sehingga setiap tahapan perkembangan fisik anak tidak terganggu dan berjalan sesuai dengan umur yang ada. Perkembangan fisik anak ditandai juga dengan berkembangnya perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar.

5. Karakteristik Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Dia menggerakkan anggota badannya dengan tujuan yang jelas, seperti :

- a. Menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola,

- b. Menggerakkan kaki untuk menendang bola, melompat, berlari pada saat bermain.¹⁰

Dalam karakteristik di atas ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah, Oleh karena itu, usia ini merupakan masa ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik halus maupun kasar. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan.

Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik Sesuai dengan perkembangan fisik atau motorik anak yang sudah siap untuk menerima pelajaran keterampilan, maka sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik secara fungsional tersebut.

B. Tinjauan Mengenai Permainan

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Pada awalnya bermain belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain. Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat peneliti sejak abad ke-17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Bermain aktif

¹⁰ Syamsu Yusuf , Nani M.Sugandhi, Perkembangan Peserta Didik, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal.59

mempraktikkan gerakan berlari, melompat, melempar, dan gerakan yang lain adalah gerakan yang dilakukan baik terlibat dalam permainan dengan aturan maupun bermain bebas. kegiatan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis, menggunting.

Semakin banyak gerakan motorik halus dapat membuat anak berkreasi seperti menggunting kertas dengan hasil yang lurus, menggambar bermakna dan bisa mewarnai dengan rapi, menjahit, menganyam, dan sebagainya. Melalui gerakan-gerakan tersebut dan kesempatan yang diberikan oleh guru maupun orang tua menjadikan gerakan-gerakan tersebut sebagai stimulasi perkembangan motorik anak usia dini baik motorik kasar maupun motorik halus.

Bermain memberikan ruang bebas terhadap anak, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya. Saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan, anak terlahir dengan kemampuan refleks, dan belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, sehingga anak mampu mengontrol gerakannya dan menjadi gerak terkoordinasi. beberapa prinsip permainan yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, permainan adalah wadah bereksprimen dalam berbagai hal, permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Permainan berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks

hubungan sosial dan spontan, sebagai sarana komunikasi antar anak dan lingkungan.¹¹

Permainan merupakan media yang sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran pada anak, terutama anak bekebutuhan khusus. Dalam hal ini, permainan yang diterapkan tentu harus disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi anak, permainan tersebut juga harus menyenangkan serta juga harus memuat tujuan yang akan dicapai dalam suatu materi pelajaran permainan ada dua pengertian yaitu :

- a. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.
- b. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah.

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Permainan yang baik bagi anak adalah jenis permainan yang mampu memberi peluang kepada anak secara terus menerus untuk menyibukkan imajinasinya, mengembangkan kecakapannya, memperbesar pemikiran dan daya ciptanya.

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan hal yang dilakukan untuk mencari kesenangan di

¹¹ Rohyana Fitriani,Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Voll. 3 No. 1, Juni 2018) hlm. 25-34

samping itu juga dapat mengembangkan kecakapan serta berbagai aspek dalam diri anak.

2. Permainan sebagai media belajar

Permainan adalah sebuah kegiatan yang biasa dilakukan oleh anak-anak pada umumnya. Dengan adanya permainan anak-anak akan mendapatkan pengalaman baru, merangsang anak untuk memecahkan soal, serta memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Permainan juga sering digunakan untuk media belajar pada anak karena permainan dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan dan anak akan dapat belajar dengan suasana yang lebih gembira, media pengajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara menyampaikan bahan-bahan intruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran tersebut. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar,

3. Manfaat Permainan

Permainan adalah hal yang sangat lekat dengan dunia anak-anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan kognitif, sosial dan kepribadiannya. Melalui kegiatan bermain anak akan mendapatkan pengalaman emosi, yaitu senang, sedih, bangga, dan sebagainya. Setiap permainan yang dilakukan atau dimainkan oleh anak tentunya harus

memiliki manfaat bagi anak. bermain akan memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak, yakni:

- a. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- b. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- c. Bermain meningkatkan pengetahuan anak
- d. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran
- e. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- f. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak

Bermain mempengaruhi nilai moral anak dengan bermain motivasi anak muncul untuk menikmati aktivitas mereka, merasakan bahwa mereka mampu dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah didapatkan baik yang telah diketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru, dengan bermain dapat melatih konsentrasi pada tugas tertentu seperti melatih konsep dasar, warna, bentuk, dll.

C. Pengertian Permainan Bola Gelinding (Boling)

Permainan Boling ialah suatu jenis olahraga atau alat permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan atau melempar bola menggunakan tangan, bola boling akan digelindingkan atau dilempar ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas, jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut *strike*, jika pin tidak di jatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa. Permainan boling merupakan salah satu olahraga tua, yaitu olahraga yang paling terkenal tertua di dunia.

Permainan ini dikenal sekitar 7000 tahun silam dengan pembuktian para ahli yang menemukan dalam kuburan-kuburan tua Mesir Kuno. Bola gelinding (boling) adalah cabang olahraga yang berupa permainan yang cara bermainnya dengan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat tertata secara otomatis.

Melalui permainan boling anak-anak dapat belajar untuk mengatur mata dan tangan, mengukur dengan teliti berapa banyak tenaga yang diperlukan untuk menjatuhkan biji boling. Anak usia dini juga dapat belajar menghitung berapa pin boling yang jatuh. Selanjutnya dari permainan ini anak akan belajar banyak tentang pengenalan angka, selain itu ketika anak diminta untuk menyusun kembali pin boling secara berurutan maka anak telah belajar tentang urutan dan susunan angka atau bilangan.

Kemampuan mengenal bilangan termasuk ke dalam perkembangan fisik motorik kasar, kognitif dan perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir.¹² Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa permainan boling adalah suatu aktivitas permainan yang membantu perkembangan Fisik Motorik Kasar anak serta dapat mengembangkan kognitif, fisik, sosial, moral dan emosional anak.

1. Karakteristik Permainan Bola Gelinding (Boling)

Dalam bermain boling anak-anak belajar tentang koordinasi tangan, mata dan mencari tau seberapa kekuatan yang diperlukan untuk

¹²Riska Dewi Nurul Hikmah, (2017), "Penerapan Bermain Bowling Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Raudhatul Atfhal Nahdatul Ulama Mataram Baru", Skripsi, (PGRA-Institut Agama Islam Raden Intan Lampung), h. 43.

menjatuhkan pin-pin secara bersamaan.¹³ Bermain boling bertujuan melatih kekuatan gerak, keterampilan melempar, dan keseimbangan anak.¹⁴ Permainan Boling sebagai suatu jenis olahraga atau permainan menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan, boling dilemparkan ke pin yang berderet dan berjumlah 5 buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga.

2. Manfaat Permainan Bola Gelinding (Boling)

Melalui permainan Boling untuk anak usia dini ini anak akan lebih tertarik untuk belajar menggunakan permainan boling tersebut, boling juga diharapkan dapat membantu anak dan mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini terutama dalam komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

Permainan boling di PAUD dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan boling baik itu alat atau permainannya yang sesuai dengan tingkatan kemampuan anak usia 5-6 tahun menjadi lebih sederhana dan dapat dipahami oleh anak, bola boling yang digunakan oleh anak usia dini ini seperangkat miniatur alat permainan boling yang terbuat dari kayu.

Aturan permainan pun juga dibuat sederhana agar anak dapat memahami dan mau mengikuti kegiatan tersebut, tujuannya dari permainan boling ini adalah untuk melatih kemampuan fisik motorik kasar anak dan juga dapat meningkatkan kualitas keseimbangan, koordinasi, ketepatan anak.

¹³ Barbara *she smart play for kids* 101 permainan & outbound yang mencerdaskan anak, book marks, Yogyakarta, 2009, hlm. 112

¹⁴ Syamsudin, 100 permainan PAUD & TK, Diva kids, Yogyakarta, 2015, hal 37

3. Permainan Boling Bagi Anak Usia Dini

a. Permainan

Dalam permainan Boling yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan Fisik Motorik. Boling adalah jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola khusus menggunakan satu tangan untuk menjatuhkan pin-pin yang ditata berjumlah sepuluh buah¹⁵. Boling adalah permainan yang mengadaptasi beberapa aturan dari permainan Bowling yakni menggelindingkan bola untuk menjatuhkan pin-pin bowling yang telah disusun sebelumnya.

Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah sebuah bola dan enam sampai sepuluh buah pin, Cara bermain dalam permainan Bowling ini mulanya anak menyusun pin bowling di atas satu sama lain atau mendirikan enam sampai sepuluh pin bowling dalam bentuk segitiga. Lalu anak diminta untuk berdiri lima hingga enam langkah jauhnya dari segitiga bowling tersebut. Kemudian anak akan menggelindingkan bola ke arah Pin Bowling Anak menghitung berapa banyak pin yang terjatuh. Permainan Bowling ini adalah permainan yang menarik bagi anak karena pada dasarnya anak-anak menyukai bergerak, sehingga anak akan merasa lebih senang jika belajar sambil menggerakkan tubuhnya.

¹⁵ Ardian Eko, Belajar Main Bowling, <https://ardianeko.wordpress.com/2012/05/25/belajar-main-bowling/>, diakses pada tanggal 18 September 2015.

Melalui permainan Boling ini, anak akan belajar tentang koordinasi mata-tangan untuk menjatuhkan pin – pin tersebut belajar tentang cara menghitung jumlah pin-pin yang telah mereka jatuhkan. Mereka juga belajar untuk saling membantu dan bekerjasama dengan teman-temannya untuk menyusun pin pin boling kembali menjadi bentuk segitiga saat temannya telah selesai memainkannya. Boling merupakan olahraga permainan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola dengan tujuan menjatuhkan pin sebanyak mungkin dalam jarak tertentu.

Sedangkan arti adaptif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti mudah menyesuaikan diri dengan keadaan. pembelajaran adaptif bagi anak berkebutuhan khusus merupakan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kondisi siswa. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa adaptif adalah sesuatu yang disesuaikan dengan keadaan yang ada. Berdasarkan pendapat di atas, boling adaptif merupakan permainan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola untuk menjatuhkan pin dan permainan ini disesuaikan dengan tujuan serta kemampuan dan kondisi pemain. Modifikasi atau penyesuaian yang berlaku dalam permainan boling kali ini terletak pada peralatan yang digunakan, jarak siswa dengan pin dan cara bermain. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena anak seperti bermain dengan melempar atau menggelinding bola ke arah pin bola.

- 1) Anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberikan kesempatan dalam memecahkan soal
- 2) Anak terlibat aktif dalam pembelajaran
- 3) Ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan Fisik Motorik Kasar dapat tercapai
- 4) Permainan dikemas secara menyenangkan sehingga anak akan ikut serta dengan rasa sukarela dan gembira.
- 5) Permainan boling adaptif dapat digunakan sebagai terapi bagi anak baik terapi bagi fisik maupun secara psikologis.
- 6) Permainan boling akan mendorong kemampuan menalar atau berfikir anak sehingga anak belajar untuk memecahkan masalah.

b. Teknik permainan boling

Adapun teknik dalam permainan boling secara umum dapat diketahui sebagai berikut:

1) Teknik Memilih Bola

Teknik Memilih Bola merupakan teknik yang mengawali permainan dan usahakan memilih bola dengan ukuran yang sesuai dengan lubang yang pas dengan jari sehingga dapat melakukannya dengan baik, Teknik ini usahakan tangan dapat masuk dengan pas sampai nantinya tidak terjadi kendala untuk mengeluarkan bola dengan cepat kemudian lebarkan jari dengan di sekeliling bola agar mendapatkan ayunan dengan baik.

2) Teknik Menjatuhkan Seluruh Pin

Teknik Menjatuhkan Seluruh Pin adalah teknik yang terdapat untuk meluncurlah dengan mengerjakan gerakan finishing sehingga dalam ayunan bola dapat mengarah ke depan, Dengan demikian bola dapat melalui pergelangan sehingga putaran bolanya dapat menunjukan ke arah depan dengan sempurna dan akan menemukan efek putaran yang lebih bertenaga lagi pada ayunan bola yang melalui pergelangan kaki.

3) Teknik Mengincar Strike

Teknik Mengincar Strike merupakan teknik yang paling penting dalam olahraga ini sehingga seluruh pemain boling dapat menjatuhkan ke seluruh pin dengan baik, Hal tersebut dapat juga mengincar Strike dengan memakai beberapa teknik di atas sehingga posisikan bola mengarah ke depan dan dapat juga mengambil ancang-ancang pada garis lemparan bola.

4) Teknik Persiapan Akhir

Teknik Persiapan Akhir adalah teknik untuk menentukan lemparan dengan baik dan benar sehingga dapat mengarah ke garis pin depan, teknik ini adalah hal yang paling dominan. Karena ayunan bola akan jatuh sampai-sampai pada titik garis pin yang mengarahkan pada tujuan akhir dalam melakukan permainan ini.

c. Langkah – Langkah Permainan Boling

Langkah-Langkah Permainan Boling Dalam Permainan Boling Untuk Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun, adalah sebagai berikut :

- 1) Pemain terdiri dari dua hingga tiga meter dari deretan tersebut tergantung pada tingkat ketrampilan pemain.
- 2) Kemudian bola digelindingkan dengan tangan kanan dan bola akan menyetuh pin maka pin yang tersentuh bola akan jatuh.
- 3) Kemudian lemparan kedua akan dilakukan pada lemparan kedua maka harus menjatuhkan pin satu lagi dengan menjatuhkan pin satu lagi dan akhirnya menulis lagi yang akan di ceritakan maka dalam penjumlahan itu dengan menggunakan benda yang jumlahnya sesuai dengan angkanya.
- 4) Guru mempersiapkan media permainan boling yang akan digunakan.
- 5) Guru memposisikan anak untuk melakukan permainan disesuaikan dengan kondisinya, dapat dilakukan dengan posisi berdiri, duduk di kursi atau di lantai.
- 6) Selanjutnya untuk menggelindingkan bola, anak dapat menggunakan satu tangan atau dua tangan disesuaikan dengan kemampuan tangan yang bisa untuk beraktivitas secara maksimal.

- 7) Anak menggelindingkan bola ke arah pin, lalu dihitung jumlah pin yang jatuh, setelah itu dihitung sisanya yakni pin yang tidak jatuh atau tidak terkena bola.

Melalui permainan Boling untuk anak usia dini ini anak akan lebih tertarik untuk belajar menggunakan permainan boling tersebut, boling juga diharapkan dapat membantu anak dan mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini terutama dalam komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

Permainan boling di PAUD dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan boling baik itu alat atau permainannya yang sesuai dengan tingkatan kemampuan anak usia 5-6 tahun menjadi lebih sederhana dan dapat dipahami oleh anak, bola boling yang digunakan oleh anak usia dini ini seperangkat miniatur alat permainan boling yang terbuat dari kayu.

Aturan permainan pun juga dibuat sederhana agar anak dapat memahami dan mau mengikuti kegiatan tersebut, tujuannya dari permainan boling ini adalah untuk melatih kemampuan fisik motorik kasar anak dan juga dapat meningkatkan kualitas keseimbangan, koordinasi, ketepatan anak.

d. Manfaat Permainan Boling

Beberapa manfaat dari permainan boling anak ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Melatih koordinasi gerakan
- 2) Melatih konsentrasi
- 3) Memperkirakan kekuatan untuk menjatuhkan boling
- 4) Membuat kelincahan anak dalam mengatur posisi gerakan menggelinding bola
- 5) Membuat kemampuan daya gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lainnya
- 6) Kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan fisik ketika ditempatkan berbagai posisi
- 7) Kualitas kecepatan dan kehandalan yang berkaitan dengan kemampuan fisik maupun mental anak
- 8) Membuat anak memahami pembelajaran dengan konkret menggunakan media bukan hanya teori.
- 9) Dapat menstimulasi panca indra anak, yang meliputi indera penglihatan, perabaan dan pendengaran.
- 10) Anak dapat belajar sambil bermain.
- 11) Anak dapat mengenal keluargaku melalui permainan boling *family*
- 12) Anak dapat mengenal dan membedakan warna, bentuk serta ukuran.
- 13) Anak dapat mengelompokkan boling
- 14) Anak dapat bertanggung jawab

15) Permainan boling ini dapat mengefisienkan waktu pembelajaran

16) Permainan boling dapat membantu guru dalam proses pembelajaran

17) Permainan boling dapat di pahami anak

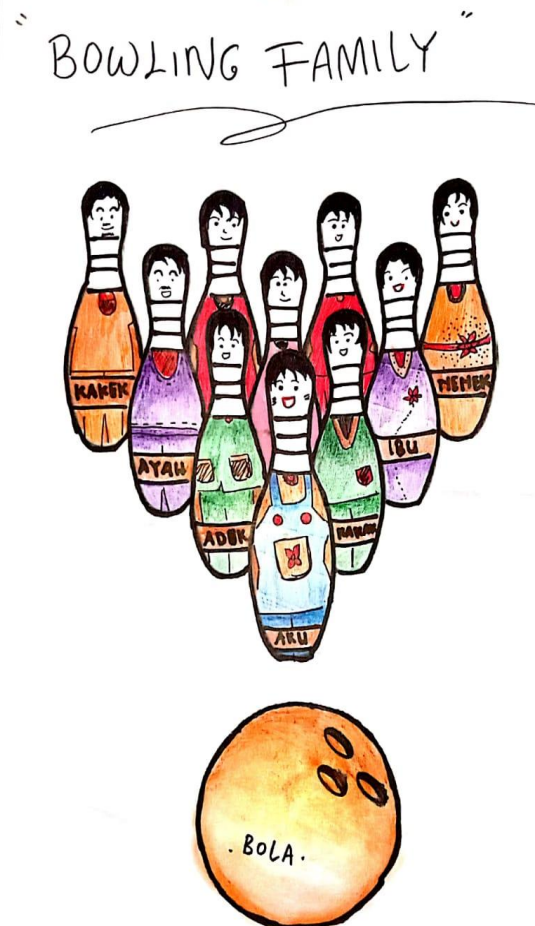
D. Cara Permainan Boling Anak Bagi Anak Usia Dini

Permainan bisa dimainkan oleh 5-6 anak dengan setiap anak siap untuk Mengenalkan tema keluargaku dengan menggunakan permainan boling dalam hal ini mengajarkan anak agar lebih mengenal orang disekitarnya terutama keluarga seperti ayah, ibu, adek, kakak, kakak laki – laki dan perempuan dan memberi informasi tentang gambar yang ada dipermainan boling tersebut.

Berikut ini adalah Cara Permainan Boling Anak Bagi Anak Usia Dini:

- 1) Guru memasukkan terlebih dahulu mengenalkan tema keluargaku dan mengenalkan permainan boling
- 2) Satu persatu anak dapat menggelindingkan bola sampai pin nya terjatuh
- 3) Lalu setelah pin nya terjatuh anak-anak dapat menyebutkan apa yang ada di pin tersebut seperti contohnya, Ayah laki laki dan ibu perempuan memakai jilbab
- 4) Berikan pertanyaan kepada anak tentang gambar yang dilihat itu. Setelah anak menjawab nama dari gambar tersebut ajak anak untuk menyebutkan yang terdapat pada gambar.

- 5) Instruksikan anak untuk menulis apa yang ada dari gambar yang sudah ia lihat tadi pada papan tulis yang ada samping boling menggunakan kapur.



Gambar 2.1
Permainan Boling Untuk Mengembangkan kemampuan
Fisik Motorik Anak Usia Dini

E. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Dalam jurnal alawiyah Rahma, luitfi nur, Ervan Kastrena dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Boling Botol*” penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya kemampuan gerak manipulatif anak usia dini, dengan permasalahan yang muncul yaitu kemampuan gerak manipulatif yang belum optimal pada anak kelompok A

di RA Al Istiqomah Kota Tasikmalaya. Dalam pembelajaran motorik kasar terutama dalam gerak manipulatif di PAUD, permainan yang digunakan yaitu menangkap dan melempar bola dilakukan berulang-ulang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif dengan desain penelitian Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A, guru RA Al Istiqomah Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya dan observer. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif menggunakan persentase dan data kualitatif menggunakan catatan lapangan.¹⁶

2. Dalam jurnal Ni Kadek Dwi Pradnya Sari ., Drs. I Ketut Adnyana Putra,M.Pd Dr. M.G. Rini Kristiantari,M.Pd dengan judul “*Penerapan Permainan Bola Gelinding (Boling) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A*” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui penerapan permainan boling pada anak kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di TK Mandala Kumara Denpasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek terteliti adalah anak kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 TK Mandala Kumara Denpasar, sebanyak 11 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi. Data yang

¹⁶ Alawiyah Rahma, luitfi nur, Ervan Kastrena, Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bowling Botol (jurnal vol.9.no2 (2019)

terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif.¹⁷

3. Dalam Jurnal Uswatun Hasanah dalam judul *“Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini Anak-anak sangat dekat dengan permainan”* Dalam kehidupan sehari-hari, permainan baik tradisional maupun modern selalu dilakukan anak-anak. Permainan yang dilakukan merupakan sesuatu yang dianggap wajib dilakukan sebagai sarana untuk perkembangan fisik motorik bagi Anak Usia Dini. Permainan modern yang sekarang ini sering dimainkan oleh anak-anak di perkotaan lebih cenderung mengasah kemampuan otak daripada kemampuan otot, oleh karena itu kepada para orang tua yang tinggal di perkotaan disarankan lebih memperkenalkan pada anak-anak mengenai jenis-jenis permainan yang lebih melatih kekuatan otot-otot mereka dan permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusinya¹⁸
4. Dalam jurnal MG. Rini Kristiantari dll, yang berjudul *“Meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui penerapan permainan boling pada anak kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di TK Mandala Kumara Denpasar”* Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui penerapan permainan boling pada anak kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di TK Mandala Kumara Denpasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas

¹⁷ Ni Kadek Dwi Pradnya Sari ., Drs. I Ketut Adnyana Putra,M.Pd ., Dr. M.G. Rini Kristiantari,M.Pd . Penerapan Permainan Bola Gelinding (Boling) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A.(jurnal Vol 4.No 2 (2016)

¹⁸ Uswatun Hasanah, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini,(jurnal vol 5 no 1(2016)

(PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek terteliti adalah anak kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 TK Mandala Kumara Denpasar, sebanyak 11 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan 16,50 % kemampuan mengenal bilangan setelah diterapkan permainan bola gelinding (boling).¹⁹ Berdasarkan penelitian di atas, perbedaan penelitian terletak pada produk pengembangan materi dan usia yang digunakan.

5. Dalam jurnal Miftahul Mazra dengan judul *“Penggunaan Ape Bowling Kaleng Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Pada Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Meukek Aceh Selatan”* Dalam pengenalan bilangan anak tidak hanya mengenal lambang bilangan atau simbol angka, akan tetapi anak mampu untuk mengetahui makna dari bilangan tersebut. Namun di TK Dharma Wanita Meukek Aceh Selatan ditemukan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan belum berkembang secara optimal.²⁰
6. Dalam jurnal Mugi Rahayu Dengan judul *“Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di Taman Kanak-Kanak*

¹⁹ Rini Kristiantari, Meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui penerapan permainan boling pada anak kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di TK Mandala Kumara Denpasar skripsi, pgra-institut agama islam raden intan lampung, hal.43

²⁰ Miftahul Mazra, Penggunaan Ape Bowling Kaleng Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Pada Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Meukek Aceh Selatan

Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung” Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang lebih menekankan pada potensi intelektual manusia. Sedangkan permainan bowling adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan kearah pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas pin dijatuhkan dalam sekali gelinding atau lemparan, untuk menentukan perhitungan angka yang didapat dari jumlah pin yang jatuh. Tujuan²¹

7. Dalam jurnal Hikmah, Riska Dwi Nurul “*Penerapan Bermain Bowling Dalam Meningkatkan motorik Kasar Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Nahdatul Ulama Mataram Baru Lampung Timur*” Undergraduate thesis, IAIN Raden Intan Lampung. Kegiatan pembelajaran di RANU Mataram Baru Lampung Timur yang dilaksanakan selama ini belum terarah pada komponen-komponen kebugaran jasmani yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Seperti bermain untuk melatih keseimbangan, koordinasi dan ketepatan anak. Hal tersebut nampak terlihat ketika anak mengikuti kegiatan pembelajaran melalui bermain melempar bola berpasang-pasangan anak masih belum bisa melempar secara terarah. Maka mendorong pendidik untuk mengembangkannya

²¹ Mugi Rahayu, Mengembangkan Kemampuan Kagnitif Melalui Permainan Bowling Di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung”

melalui kegiatan bermain bowling adalah salah satu permainan yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak²²

8. Heni Irmawati, Dwi Prasetyawati, "*Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Dalam Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok A Di Tk Pgri 63 Semarang*" Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak TK PGRI 63 Semarang. Kemampuan Konsep Bilangan Anak, Metode Demonstrasi dan Permainan Bowling dalam penelitian ini adalah anak kelas A1 jumlah 20 anak sebagai kelas eksperimen dan kelas A2 jumlah 20 anak sebagai kelas kontrol dengan menggunakan teknik non-probability sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang sama bagi setiap unsur/ anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, dengan jenis sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan jenis one group pretest-posttest design.²³
9. Dalam Jurnal Rosa Imani Khan dan Ninik Yuliani dengan judul "*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng*" penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan "Bowling

²² Hikmah, Riska Dwi Nurul (2017) Penerapan Bermain Bowling Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Nahdatul Ulama Mataram Baru Lampung Timur. Undergraduate thesis, IAIN Raden Intan Lampung.

²³ Heni Irmawati, Dwi Prasetyawati, Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Dalam Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok A Di Tk PGRI 63 Semarang

Kaleng”. Berhitung adalah kemampuan setiap anak dalam hal matematika seperti mengurutkan angka atau berhitung dan mengenal angka.²⁴

Berdasarkan Penelitian di atas, perbedaan terletak di Ape nya dan perkembangan bahasa yang digunakan.

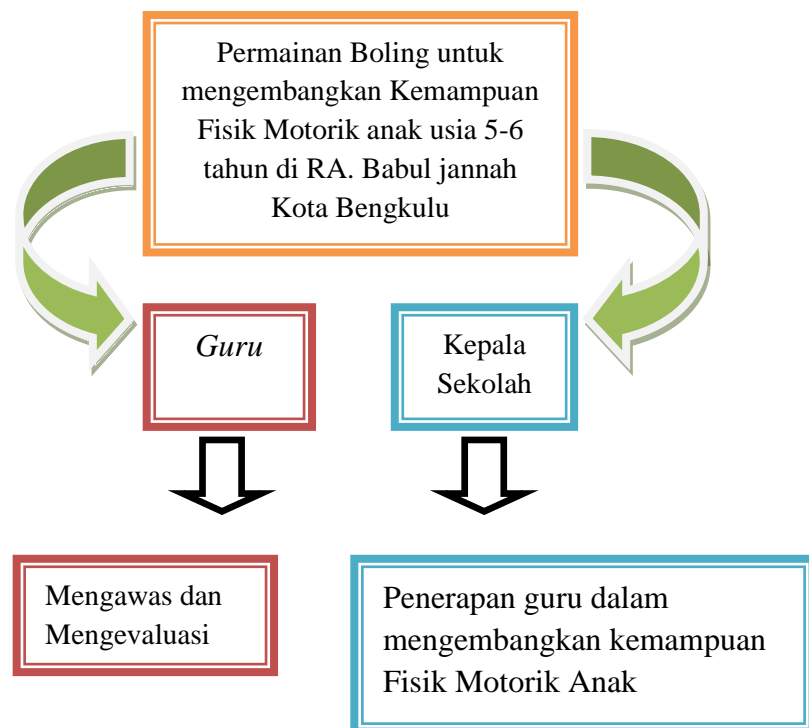
10. Dalam jurnal Desi Ari Sandy dengan judul *“Pengaruh Permainan Bowling Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 05 Medan Tahun Ajaran 2016/2017”* Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bowling modifikasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 05 Medan Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.²⁵
11. Dalam jurnal Shanty Fitria Perdana Sari dengan judul *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Bermain Bowling Pintar Pada Anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbang Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016*, Skripsi, PG-PAUD, UNPGRI Kediri, 2016. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan

²⁴ Rosa Imani Khan dan Ninik Yuliani, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng (jurnal Vol 10.No.1(2016)

²⁵ Kamtini dan Desi Ari Sandy, “Pengaruh Permainan Bowling Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 05 Medan Tahun Ajaran 2016/2017(jurnal vol. 3 no. 1juni 2017)

bermain bowling pintar pada anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.²⁶ Berdasarkan Penelitian di atas, perbedaan terletak di tempat penelitian yang akan dilaksanakan.

F. Kerangka Berpikir



Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini yaitu bahwa permainan Boling untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun ini dilaksanakan dengan kerja sama guru dan Kepala Sekolah, selanjutnya diterapkan dalam proses pembelajaran dalam hal ini di terapkan kan dengan berbagai aturan dan strategi yang telah di terapkan, selanjutnya anak akan mengikuti pembelajaran sesuai tema dan aturan yang disampaikan oleh guru

²⁶ Shanty Fitria Perdana Sari, Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Bermain Bowling Pintar Pada Anak Kelompok A1 Tk Kusuma Mulia Xvi Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015–2016 (jurnal vol 12 2015)

sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik, maupun daya pikir anak.

Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai. Telah dijelaskan pada kajian teori mengenai gerakan motorik kasar yang melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.

Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Untuk mengembangkan motorik kasar yang menyenangkan bagi anak salah satunya yaitu bermain boling. Bermain boling dapat meningkatkan semua aspek perkembangan, salah satunya adalah dapat mengembangkan kemampuan motorik anak, yaitu motorik kasar anak akan terasah ketika anak berlari dan mengayun menggelindingkan bola, dan juga anak akan lebih sabar dan percaya diri, lebih cepat beradaptasi dengan lingkungan, berkomunikasi lebih lancar²⁷

²⁷ Shanty Fitria Perdana Sari Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Bermain Bowling Pintar Pada Anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 Jurnal vol Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri Shanty Fitria Prodi PG-PAUD

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Pengembangan

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada.²⁸ Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁹

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa media Permainan Bowling untuk mengembangkan Fisik Motorik Kasar Anak-anak usia 5-6 tahun. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan, validasi produk, dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media,

²⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, h. 164

²⁹ Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 752

peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.³⁰

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media Permainan Boling Untuk Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak usia 5-6 tahun di RA Babul Jannah Kota Bengkulu, Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).³¹

Dimana kelima komponen ini saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan. Alasan peneliti menyebutkan sebagai penelitian pengembangan karena hasil penelitian ini berupa produk pembelajaran yang tervalidasi. Produk yang dihasilkan berupa Permainan Boling Untuk Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar anak usia 5-

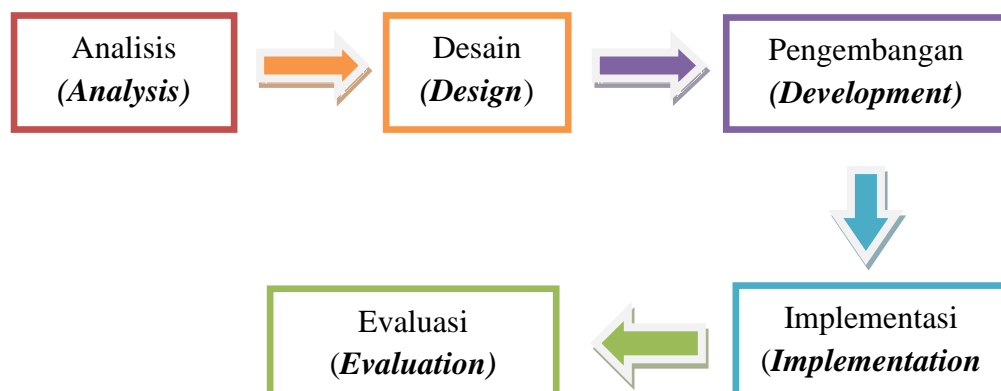
³⁰ Endang Mulyatingsih, 2013, Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, Bandung: Alfabeta, h. 16

³¹ Dick and Carry 1996, 2009, dalam buku Sugiyono Metode Penelitian Pendidikan , Bandung: Alfabeta, h. 765

6 tahun yang sudah tervalidasi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh ahli dibidangnya.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:³²



Sesuai dengan Permainan Boling Untuk Mengembangkan kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak yang digunakan, prosedur pengembangan Permainan Boling terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap *Analisis (Analysis)* pada tahap ini, dilakukan analisis berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kurikulum, kebutuhan anak, dan juga kompetensi. Penyesuaian isi materi yang akan di muat dalam Permainan Boling sehingga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

³² Sugiyono, 2019, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, h. 766

menarik dan semua anak menjadi lebih aktif. Pada analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar ini menggunakan kurikulum 2013 yang memuat tentang keterampilan pengetahuan sehingga mendukung Permainan Boling dalam pembelajaran.

2. Tahap *Desain (Deisgn)* pada tahap ini, dirancang dan didesain model media yang dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, dan lainnya.
3. Tahap *Pengembangan (Development)* adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.
 - a) Pembuatan Permainan Boling Pada tahap pembuatan media, peneliti memilih background dan karakter warna yang sesuai dengan media yang telah dibuat sebelumnya, proses pembuatan media meliputi pembuatan Pin Boling, pembuatan karakter *family*, uji produk dan uji ahli.
 - b) Pembuatan bentuk pin dan bola Boling dibuat seperti karakter yang bertema keluargaku dan menyesuaikan kostum untuk di lukis sehingga anak lebih menyukai.
 - c) Pembuatan Huruf Ayah, ibu, kakak, adek
 - d) Uji Coba Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan boling ini sudah sesuai yang diharapkan atau belum.
 - e) Uji Ahli Media yang sudah selesai selanjtnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada pengguna. Uji ahli

dilakukan oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen). Penilaian media dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan media yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk

- f) Produk media akan direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator. Setelah melakukan revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diujicobakan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba permainan Boling terhadap pengguna.
4. Tahap *Implementasi (Implementation)* pada tahap ini dilakukan uji coba produk Permainan Boling yang akan diujicobakan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Babul Jannah Kota Bengkulu. Komentar dan saran dari pengguna atau guru melalui respon pengguna saat menggunakan Permainan Boling pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk atau tidak sehingga produk lebih baik lagi
5. Tahap *evaluasi (Evaluation)* yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal Babul Jannah Kota Bengkulu. Mulai Tanggal 16 Juli sampai dengan 16 Agustus 2021.

D. Validasi dan Uji Coba Produk

1. Desain Validasi

a. Desain Uji Coba

Dalam penelitian menggunakan metode eksperimen desain pre-test dan post-test, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru³³. Metode eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain eksperimen O₁ nilai sebelum treatment, X adalah treatment dan O₂ nilai sesudah treatment.

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O₁ nilai sebelum treatment dan O₂ nilai sesudah treatment. O₁ yaitu kemampuan fisik motoric kasar sebelum menggunakan produk dan O₂ kemampuan fisik motoric kasar anak setelah menggunakan produk dan jika O₂ lebih besar dari O₁ maka produk tersebut efektif untuk digunakan.

2. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan guru, sedangkan subjek uji coba adalah anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 6 peserta didik untuk melaksanakan dua tahap uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar, mengigit anak yang digunakan sebagai

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R and D*, h.303

subjek, maka peneliti meminta bantuan guru pendamping untuk membantu anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini sebagai berikut:³⁴

1. Jenis Data

- a. Data Kuantitatif, Data Kualitatif di peroleh dari hasil pengisian angket validitas oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media serta dari hasil evaluasi pre test dan post test kemampuan fisik motoric kasar anak, oleh pengguna yang kemudian di analisis kuantitatif deskriptif presentase.
- b. Data Kualitatif, data yang berupa tanggapan atau masukan dari ahli materi maupun media yang dianalisis untuk perbaikan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada dua tahapan yang akan dilaksanakan yaitu tahapan pra pengembangan dan tahap pengembangan, teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini sebagai berikut:³⁵

- a. Instrumen tahapan pra pengembangan, pada tahap pra pengembangan data yang dikumpulkan berupa informasi mengenai kegiatan, kebiasaan, serta berupa informasi mengenai kegiatan serta

³⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2009, h. 308

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, Bandung:Alfabeta,2009,h.308

keperibadian kelincuhan anak disekolah, selain itu juga peneliti mengumpulkan informasi data kemampuan fisik motoric kasar anak sebelum pengembangan, peneliti juga menganalisis kebutuhan anak terhadap permainan yang memuat bahan ajar, adapun instrument yang digunakan pada tahap pengembangan yaitu:

1. Observasi, metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang di teliti, metode observasi akan lebih baik bila digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa prilaku, kebiasaan, kelincuhan, kekuatan, kegiatan dan perbuatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Dalam Penelitian dan pengembangan ini kegiatan observasi dilakukan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik di Ra Babul Jannah.
2. Angket, angket atau koesioner yaitu berupa rangkaian pertanyaan dalam suatu masalah dalam bidang yang teliti, angket disebar pada responden, pada penelitian ini angket disebar sebelum penelitian menganalisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan, adapun yang bertindak sebagai responden Ahli Media, Ahli Materi serta guru.
3. Dokumentasi, studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi, sebagian besar data berbentuk surat, arsip foto dan lainnnya.

b. Instrumen Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan pengumpulan berupa data informasi perkembangan kemampuan fisik motoric kasar anak terkait kelayakan dan kepraktisan produk media permainan boling yang telah dikembangkan, selain itu juga disetiap uji coba dan revisi diperlukan data-data informasi, adapun instrument yang akan digunakan pada tahap pengembangan yaitu:

1. Lembar observasi kemampuan fisik motoric kasar anak, observasi dilakukan melalui pengamatan pada anak sebelum dan sesudah diterapkan permainan boling, hasil observasi tersebut dicatat dilembar observasi yang telah dipersiapkan, adapun kisi-kisi lembar observasi pre test dan post test

Tabel 3.1
kisi-kisi Post test dan Pre test berdasarkan Indikator

| No | INDIKATOR | SUB INDIKATOR | ALAT UKUR |
|----|----------------|--|-------------------------------------|
| 1 | Aspek Pengguna | Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi (Keseimbangan) | <i>Post Test</i> <i>Pre Test</i> |
| | | Menirukan berbagai gerakan yang teratur (Kelincahan) | |
| | | Melakukan permainan fisik dengan teratur (Kekuatan) | |
| | | Kecepatan dan kehandalan yang berkaitan dengan kemampuan Fisik maupun mental (Ketangkasan) | |

(Azizah,2018:10)

Tabel 3.2
Kriteria Hasil Bermain

| Nilai | Skor | Keterangan |
|-------|------|---------------------------------|
| * | 1 | Belum Berkembang (BB) |
| ** | 2 | Mulai Berkembang (MB) |
| *** | 3 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| **** | 4 | Berkembang Sangat Baik (BSB) |

(Regita,2018:62)

Untuk menentukan Jarak interval antara jenjang kelayakan instrument kemampuan fisik motoric kasar anak dari tidak bisa hingga yang digunakan rumus yaitu :

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval} &= \frac{\text{Skor tertinggi-skor terendah}}{\text{Jumlah Kelas interval}} \\ &= \frac{90-77}{4} \\ &= 13 \end{aligned}$$

Jarak item kemampuan fisik motoric kasar anak digunakan untuk mengetahui kemampuan fisik motoric kasar anak dapat meningkat seperti pada tabel kategori instrument kemampuan fisik motoric kasar anak.

Tabel 3.3
Kategori Hasil Observasi
Kemampuan Fisik Motorik kasar anak

| No | Skor | kategori |
|----|-------|-----------------------------|
| 1 | 60-50 | Berkembang sangat baik |
| 2 | 49-39 | Berkembangan Sesuai Harapan |
| 3 | 38-28 | Mulai Berkembang |
| 4 | 27 | Belum Berkembang |

2. Angket atau Kuesioner

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.³⁶ Angket dalam pengembangan R&D ini digunakan peneliti untuk mendapatkan jawaban kelayakan dan kevalidan produk dari para ahli dan calon pengguna untuk digunakan sebagai perbaikan bagi peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-kis Instrumen Penilaian Berdasarkan Indikator
Untuk Validator Ahli Materi

| NO | VARIABEL | INDIKATOR | SUB INDIKATOR | ALAT UKUR |
|----|-------------|--------------------|---|-----------|
| 1 | Ahli Materi | Aspek Pembelajaran | Kesesuai materi dengan kurikulum yang digunakan di RA Kelompok B | Angket |
| 2 | | | Kesesuai materi dengan tujuan yang diharapkan | |
| 3 | | | Permainan boling sudah sesuai dengan karakteristik anak RA Kelompok B | |
| 4 | | | Permainan boling sudah sesuai dengan tema pembelajaran anak RA Kelompok B | |
| 5 | | | Permainan boling yang digunakan sudah sesuai | |
| 6 | | | Permainan boling dapat menyesuaikan | |

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h. 12

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| | | | tempatya (<i>Indoor/outdoor</i>) | |
| 7 | | | Kesesuain desain alat permainan dengan karakteristik anak | |
| 8 | | | Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada | |
| 9 | | | Permainan boling yang dimainkan dapan mengefisiekan waktu pembelajaran | |
| 10 | | | Kemudahan dalam penggunaan alat permainan edukatif | |
| 11 | | | Permainan boling dapat membantu guru dalam proses pembelajaran | |
| 12 | | | Permainan boling tepat dan dipahami anak | |

(Srinah,2020:54)

Sedangkan Kisi-kisi Instrumen penilain untuk mengetahui kepraktisan media yang di isi oleh guru adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6
Angket Kepraktisan Oleh Guru

| No | Pengguna | Aspek yang Dinilai | Sub Indikator | Alat Ukur |
|----|----------|--------------------|--|-----------|
| 1 | Guru | Aspek Kepraktisan | Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di Ra. Babul Jannah kelompok B | Angket |
| | | | Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan fisik motorik kasar | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | Desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada | |
| | | | Keseimbangan Kelincahan Ketangkasan Kekuatan | |
| | | | Permainan boling memudahkan guru dalam proses pembelajaran | |
| | | | Pengemasan alat permainan edukatif | |
| | | | Kualitas bahan,keamanan dan kesesuaian tema | |

(Susri,2020:5)

3. Dokumentasi, dokumentasi berupa nilai hasil dari kegiatan anak serta foto-foto dalam proses berlangsungnya permainan boling, hal ini dilakukan agar data yang di peroleh dapat dipertanggung jawabkan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:³⁷

1. Analisis data kuantitatif, yang digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket penilaian. Adapun analisis kevalidan permainan disini menguji kelayakan permainan boling yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi, yang divalidasi ahli materi dan ahli media dengan rumus sebagai berikut:

³⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2007, h. 72

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum R$: Jawaban responden dalam satu item

N : Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% : Konstansta

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas, nilai kemudian dikonversikan menjadi data, kevalidan yang ditentukan berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan pada tabel berikut :

Tabel 3.4
Presentase Kevalidan

| No | Presentase | Nilai | Kategori |
|----|------------|-------|--------------|
| 1 | 80-100% | 4 | Sangat Valid |
| 2 | 60-79% | 3 | Valid |
| 3 | 20-59% | 2 | cukup valid |
| 4 | <20% | 1 | Kurang valid |

(Widoyoko,2009:242)

Data Kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari guru Ra Babul Jannah Kota Bengkulu, data yang didapatkan dari angket guru akan dihitung menggunakan rumus dibawah, kemudian dikonversi sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan, adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dalam penelitian ini sebagai berikut :

$$V_p = \frac{TSE_p}{S-Max} \times 100\%$$

Keterangan :

V_p = Validitas Kepraktisan

TSE_p = Total Skor Emprik Kepraktisan

S-Max = Skor maksimal yang diharapkan

Setelah selesai dianalisis menggunakan rumus dan mendapatkan hasil, maka untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan tersebut dapat dilihat dari kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Kepraktisan

| No | Skor | Kategori |
|----|-----------------|----------------|
| 1 | 75,01%-100% | Sangat praktis |
| 2 | 50,0%-75,00% | Praktis |
| 3 | 25,015 – 50,00% | Kurak praktis |
| 4 | 00,00-25,00% | Tidak praktis |

(Akbar,2011:208)

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak sebelum dan sesudah dilaksanakan uji coba permainan boling pada uji coba kelompok besar dengan menggunakan rumus dibawah ini yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh anak

N = Jumlah anak

Dengan rumus diatas maka ditentukan berdasarkan perhitungan data nilai presentase kemampuan anak, setelah itu penelitian membandingkan hasil presentase pre test dan post test apakah berbeda atau tidak jika hasil ketika post-test lebih kecil dibandingkan pre-test maka

produk dikatakan layak untuk digunakan dalam peningkatan fisik motorik kasar anak,

2. Analisis data secara kualitatif, dalam penelitian ini menerangkan bagaimana pengembangan permainan boling untuk meningkatkan fisik motoric kasar anak sehingga menjadi seperangkat alat permainan boling yang baru, dalam analisis ini diperoleh dari komentar dan saran ahli media dan ahli materi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Waktu

Permainan Boling Untuk Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak, Permainan Boling yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi Permainan Boling. Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Setiap tahapan model ADDIE, ada kegiatan yang harus dilakukan. Rincian waktu dan kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan Permainan boling ini,

Tempat penelitian dilakukan di Ra Babul Jannah Kota Bengkulu, mulai tanggal 16 Juli sampai dengan 16 Agustus 2021, pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan Permainan Boling yang telah divalidasi, diuji cobakan dan dilakukan perbaikan. Produk final di permainan boling ini terdiri dari lukisan ayah, ibu, adek, kakak, dan kombinasi warna warni yang menarik untuk anak.

2. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah data tentang kebutuhan spesifik yang diperlukan dalam permainan boling untu mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun, data kelayakan permainan tersebut diperoleh dari perhitungan angket saat validasi oleh ahli media dan ahli materi serta angket untuk mengetahui respon anak.

3. Tahapan-tahapan permainan boling, Hasil pengembangan dari penelitian ini berupa (1) permainan boling, (2) penilaian desain boling oleh ahli media dan ahli materi melalui pengisian angket yang telah disediakan, dan (3) penilaian tanggapan anak terhadap penggunaan permainan boling yang telah dikembangkan. Permainan boling pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.³⁸ Oleh karena itu peneliti akan menjelaskan hasil permainan boling sesuai dengan tahapan-tahapan ADDIE berikut ini:

a. Tahap *Analysis*

Analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan karena pada tahap ini permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran berhitung dikaji kemudian dirumuskan cara pemecahan masalahnya. Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket guna untuk memperoleh informasi kebutuhan permainan boling yang akan dikembangkan, tujuan dari analisis kebutuhan ini yaitu untuk menghindari penyimpangan dari tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil observasi selama peneliti mengamati pembelajaran permainan boling dan penyebaran angket kebutuhan ke guru kelas, untuk memperoleh informasi bahwasanya masih ada beberapa anak yang mengalami tidak mengenal ayah ibu, kakak,

³⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2019, h. 75

adeknya. Dikarenakan kehidupan keluarga yang sibuk kerja pagi sampai malam sehingga anak-anak sering merasa bosan saat dirumah, nah peneliti menggunakan permainan boling ini untuk lebih dapat mengenal keluarganya dan menceritakan kegiatan didalam rumahnya dan juga pengenalan boling karakter keluargaku, di RA sblohnya menggunakan boling polos saja untuk mengenalkan warna, Selanjutnya untuk menentukan, materi dan isi peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum 2013 RA.

Berdasarkan analisis kurikulum 2013 RA terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi dengan indikator yang ingin dicapai berupa kemampuan Fisik Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun.³⁹

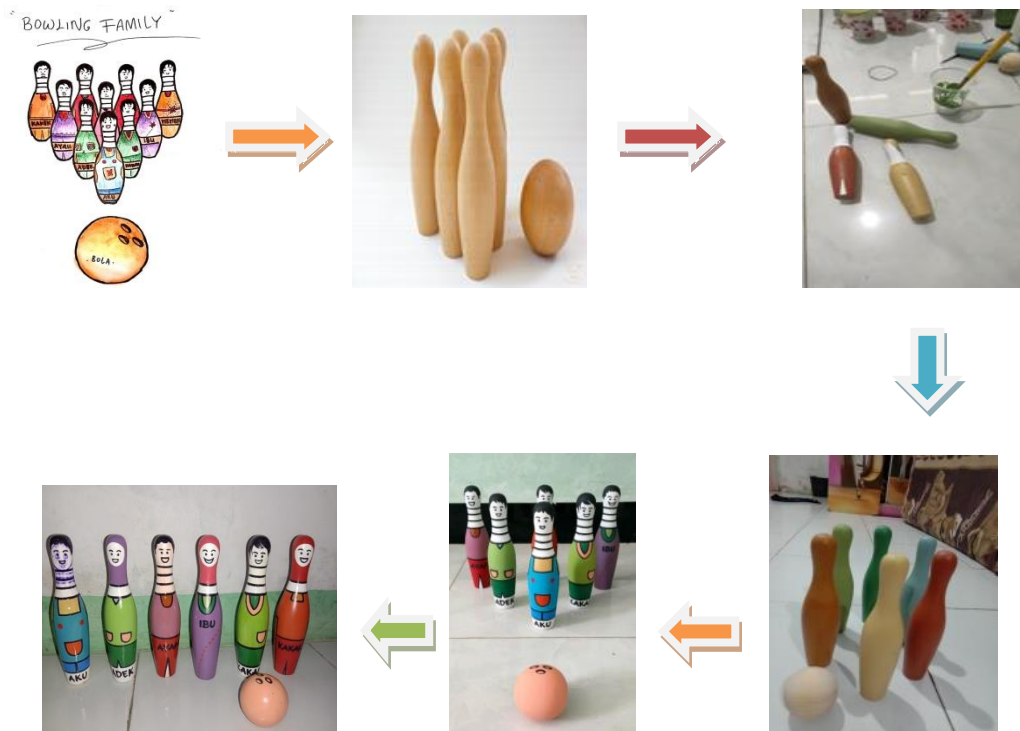
Hasil Penelitian, pada tanggal 16 Agustus berupa materi yang berisi permainan boling yang akan dikenalkan pada anak untuk mencapai pemenuhan kompetensi yang diharapkan. Muatan pembelajaran ini merujuk pada kompetensi dasar dan dikembangkan dalam satuan PAUD.

b. Tahap *Design*

Tahap selanjutnya dalam prosedur pengembangan adalah tahap desain. Tahap desain ini meliputi penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak dan indikator di kurikulum serta pemilihan warna boling sehingga permainan boling menjadi unik dan menyenangkan, permainan boling yang belum dikembangkan boling polos hanya saja

³⁹ Hasil penelitian pada tanggal 2 agustus 2021

dapat mengenal warna sehingga kurang menarik perhatian anak saat belajar.



Permainan Boling yang Belum Dikembangkan dan Hasil Penelitian, pada tanggal 16 Agustus 2021 Hasil Penelitian, pada tanggal 16 Agustus 2021 Pada tahap desain ini disusun instrumen penilaian kualitas produk yang dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan penyusunan angket hasil dari tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan permainan boling yang telah dikembangkan, serta angket untuk mengetahui

respon anak saat menggunakan permainan boling yang telah dikembangkan.

Permainan Boling ini di desain semenarik mungkin yang awalnya hanya menggunakan kayu yang di warna saja dan warna kurang menarik, maka pada tahap desain ini peneliti mendesain ulang mulai dari pemilihan bahan boling yang bagus, warna boling yang cerah agar anak lebih suka, bentuk ukuran harus sesuai dengan karakteristik anak tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga anak mudah untuk memegannya, akan tetapi disini peneliti memodifikasi boling yang sudah ada menjadi boling bergambar karakter.

Kemudian permainan boling yang sudah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk permainan boling dan setelah divalidasi permainan boling yang telah dikembangkan ini dinyatakan layak untuk diujicobakan ke anak usia 5-6 tahun di RA Babul Jannah Sehingga produk permainan boling yang telah dikembangkan ini menjadi media yang unik, menarik dan mampu menumbuhkan minat anak dalam belajar khususnya pembelajaran berhitung RA Babul Janah.

c. Tahap *Development*

Pada tahap ini dilakukan meliputi penentuan isi materi, validasi dan produksi. Isi materi didasarkan pada kurikulum yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga dihasilkan produk yang menarik,

unik, menyenangkan dan berdasarkan dengan kurikulum yang ada di RA Babul Jannah kota Bengkulu.

a. Validasi Ahli materi

Pada segi aspek pembelajaran dan isi materi. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba lapangan. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dita Lestari, M.Psi selaku dosen IAIN Bengkulu. Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Dari aspek pembelajaran penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli materi mengenai hal yang berhubungan aspek fisik motorik kasar dari permainan boling untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan pedoman ini akan diketahui perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ⁴⁰:

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran diberikan indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli materi dan hasil penilaian mendapatkan skor 5 dari masing-masing indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari indikator yang diukur dengan kategori “sangat baik”. Dari aspek isi penilaian ini

⁴⁰ Hasil validasi ahli materi, Dita Lestari, M.Psi, pada tanggal 28 juli 2021

dilakukan untuk mengetahui penilaian ahli materi mengenai hal yang berhubungan dengan aspek isi dari permainan boling yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan fisik motoric kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan pedoman penilaian ini diketahui perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut : ⁴¹

Tabel 4.1
Data hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran

| NO | ASPEK YANG DI NILAI | SKOR | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kesesuai materi dengan kurikulum yang digunakan di RA Kelompok B | | | | | X |
| 2 | Kesesuai materi dengan tujuan yang diharapkan | | | | X | |
| 3 | Permainan boling sudah sesuai dengan karakteristik anak RA Kelompok B | | | | | X |
| 4 | Permainan boling sudah sesuai dengan tema pembelajaran anak RA Kelompok B | | | | | X |
| 5 | Permainan boling yang digunakan sudah sesuai | | | | X | |
| 6 | Permainan boling dapat menyesuaikan tempatnya (<i>Indoor/outdoor</i>) | | | | X | |
| 7 | Kesesuain desain alat permainan dengan karakteristik Anak | | | | X | |
| 8 | Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada | | | | | X |
| 9 | Permainan boling yang dimainkan dapat mengefisienkan waktu pembelajaran | | | | X | |
| 10 | Kemudahan dalam penggunaan alat permainan Edukatif | | | | X | |
| 11 | Permainan boling dapat membantu guru dalam proses pembelajaran | | | | X | |
| 12 | Permainan boling tepat dan dipahami anak | | | | X | |
| | Jumlah Total | $P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ | | | | |

⁴¹ Hasil validasi ahli media, Lailatul., MA pada tanggal 28 juli 2021

| | | |
|--|---------------------------------|---|
| | | $P = \frac{52}{60} \times 100 \%$ $P = 86 \times 100\%$ $P = 86 \%$ |
| | Kriteria Aspek Penilaian | Sangat Valid |

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek isi diberikan indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli materi dan hasil penilaian mendapatkan skor 5 dari masing-masing indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 5 indikator dengan kategori “sangat baik”.

Setelah dilakukan validasi tahap pertama produk yang dikembangkan, maka ahli materi memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi berupa tanggapan positif terhadap aspek pembelajaran dan permainan boling, kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, kejelasan petunjuk penggunaan media dalam tingkat pencapaian perkembangan anak, dan kejelasan petunjuk penggunaan media dalam pembelajaran sehingga melalui tanggapan ahli materi tersebut, maka media boling layak di uji cobakan setelah adanya revisi yang disarankan oleh validator.

b. Validasi Ahli media

Menilai dari aspek tampilan dan penggunaan.,Penilaian ahli media ini akan dijadikan acuan revisi media sebelum media diujicobakan pada anak. Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini adalah “ Ibu Lailatul Badriyah, MA, selaku dosen

IAIN Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran anak usia dini. Data validasi didapat dengan cara memberikan nilai pada angket yang mencakup aspek tampilan dan penggunaan. Ahli media mencoba peroduk langsung dan pengembang, sehingga ahli media dapat menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan dapat langsung memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembangan yaitu nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian aspek tampilan bertujuan untuk mengetahui hal yang menyangkut permainan boling melalui kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan berpedoman pada penilaian aspek tampilan ini, pengembang akan mengetahui apakah perlu atau tidaknya dilakukan revisi.

Data hasil penilaian aspek tampilan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2
data Hasil penilaiain ahli media terhadap aspek tampilan

| No | Unsur Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|----------------------------|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kualitas Bahan | | | | √ | |
| 2 | Pemilihan Warna | | | √ | | |
| 3 | Ketahanan /Kekuatan Bahan | | | | | |
| 4 | Kesesuaian Ukuran | | | √ | | |
| 5 | Jenis Huruf yang digunakan | | | | √ | |
| 6 | Keamanan | | | | √ | |
| 7 | Kejelasan bentuk | | | √ | | |
| 8 | Kesesuaian gambar | | | √ | | |
| 9 | Pengemasan alat permainan | | | | √ | |

| | | | | | | |
|---------------------------------|--|---|--|---|---|--|
| | edukatif | | | | | |
| 10 | Kemudahan untuk di bawa | | | | √ | |
| 11 | Kemudahan untuk penyimpanan | | | √ | | |
| 12. | Keserasian ukuran antara bagian yang satu dengan yang lain | | | | √ | |
| Jumlah Total | | | | | | |
| Total Skala Penilaian | | $P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{48}{60} \times 100\%$ $P = 80 \times 100\%$ $P = 80\%$ | | | | |
| Kriteria Aspek Penilaian | | Sangat valid | | | | |

Pada instrumen penilaian yang diberikan kepada ahli media diberikan indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli media dan hasil penilaian mendapatkan skor 5 dari masing-masing indikator, sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari indikator dengan kategori “sangat Baik”. Setelah dilakukan validasi produk yang dikembangkan maka ahli media memberikan komentar dan saran.

Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media berupa tanggapan positif terhadap permainan boling antara lain kreatif, menarik, sesuai dengan kebutuhan anak, bagus untuk digunakan pada anak usia dini.

Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Lailatul Badriyah, MA melihat bahwa permainan boling sudah memenuhi karakteristik anak, perkembangan anak juga masuk pada tiap indikator perkembangan. Melalui tanggapan ahli media ini, maka permainan boling layak diujicobakan dengan

melakukan revisi, yaitu tambahkan tampilan boling cewek menggunakan jilbab, ukuran bola boling ditambahkan diameternya, dan untuk penyimpanan boling di perhatikan lagi, Pada penilaian ahli desain media ini akan dijadikan acuan revisi penggunaan media sebelum media ini diujicobakan pada anak.

Ahli materi yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Dita Lestari, M.Psi selaku dosen IAIN Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang desain pembelajaran anak usia dini. Penilaian desain boling bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli desain terhadap segala hal yang berhubungan dengan aspek penggunaan dari produk ini setelah dilakukan revisi tahap pertama.

Berikut adalah pedoman dalam permainan boling Tahap awal: guru menjelaskan kepada anak tentang tema pembelajaran dan cara bermain permainan boling yang digunakan pada anak. Anak yang menggunakan permainan boling dengan cara menjatuhkan pin dengan bola dengan menggelindingkan bola kemudian anak diminta untuk berdiri di depan kelas menceritakan pin yang terjatuh seperti contohnya jatuh ayah jdi anak-anak menceritakan tentang ayah.

Tahap kedua: setelah semua anak telah mendapatkan giliran untuk menggelindingkan bola, selanjutnya guru meminta kepada anak yang belum dapat giliran menyusun kembali pin boling sesuai urutan dan anak sesuai dengan petunjuk dan

bimbingan yang diberikan oleh guru sampai anak tersebut mampu melakukannya.

Setelah semua anak mampu menggelindingkan bola dengan benar, kemudian guru mengajak anak untuk bermain ke tahap berikutnya, yaitu dengan menceritakan pin bowling yang terjatuh tadi lakukan secara bergantian.

Data dari penilaian Permainan Bowling oleh ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Data Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan

| No | Unsur Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|------------------------------|--|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kualitas Bahan | | | | √ | |
| 2 | Pemilihan Warna | | | √ | | |
| 3 | Ketahanan /Kekuatan Bahan | | | | | √ |
| 4 | Kesesuaian Ukuran | | | √ | | |
| 5 | Jenis Huruf yang digunakan | | | | √ | |
| 6 | Keamanan | | | | √ | |
| 7 | Kejelasan bentuk | | | √ | | |
| 8. | Kesesuaian gambar | | | √ | | |
| 9 | Pengemasan alat permainan edukatif | | | | √ | |
| 10 | Kemudahan untuk di bawa | | | | √ | |
| 11 | Kemudahan untuk penyimpanan | | | √ | | |
| 12. | Keserasian ukuran antara bagian yang satu dengan yang lain | | | | √ | |
| Jumlah Total | | | | | | |
| Total Skala Penilaian | | $P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{48}{60} \times 100\%$ $P = 80 \times 100\%$ $P = 80\%$ | | | | |

| | |
|---------------------------------|--------------------|
| Kriteria Aspek Penilaian | Sangat baik |
|---------------------------------|--------------------|

Pada instrumen penilaian yang diberikan pada ahli desain pembelajaran diberikan indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli desain dan hasil penilaian mendapatkan skor 5 dari masing-masing indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari indikator Hasil validasi ahli media, lailatul badriyah, MA pada tanggal 28 juni 2021 yang diukur adalah 100% dengan kategori “sangat valid”.

Setelah dilakukan validasi produk yang dikembangkan, maka ahli desain media memberikan saran dan komentar. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli desain media berupa tanggapan positif terhadap permainan boling yakni tidak perlu melakukan wawancara terhadap anak cukup dengan melakukan observasi saja sehingga melalui tanggapan ahli desain media ini, maka permainan boling ini layak diujicobakan dengan revisi.

Komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli terhadap permainan boling yang dikembangkan antara lain:

1. Ahli materi, Komentar dan tanggapan yang diberikan oleh ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi adalah kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan anak dan kejelasan petunjuk penggunaan media dalam pembelajaran sehingga melalui tanggapan ahli materi tersebut. maka media permainan boling layak diujicobakkan dengan revisi.

2. Ahli media, komentar dan saran yang diberikan berupa tanggapan positif dimana ahli media bertanggapan kreatif, menarik, sesuai dengan karakteristik anak, dan bagus digunakan oleh anak usia 5-6 tahun, sedangkan ahli desain bertanggapan tidak perlu melakukan wawancara kepada anak cukup melalui observasi saja, sehingga melalui tanggapan ini bahwa Permainan Boling ini layak diujicobakan dengan revisi.

Adapun Hasil Validasi ahli media dan materi pada tanggal 28 juli 2021 tanggapan anak sebagai calon pengguna produk yaitu memberikan anggapan yang positif dari anak dilihat dari hasil ujicoba anak dalam kegiatan pembelajaran permainan boling yang telah dikembangkan permainan boling yang telah dikembangkan ini telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh 2 orang ahli yakni ahli materi dan ahli media.

Maka berdasarkan penilaian para ahli yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa permainan boling yang telah dikembangkan ini telah layak baik itu dari segi isi atau materi, bahasa serta segi tampilan sehingga permainan boling ini dapat digunakan pada tahap implementasi guna untuk menilai kelayakan dari respon yang diberikan oleh anak saat anak menggunakan media boling. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media, pada tanggal 28 juli 2021 permainan boling tersebut.

d. Tahap Implementation

Tahap implementasi pada tahap ini dilakukan uji coba produk. Permainan Boling yang diujicobakan pada anak usia 5-6 tahun kelompok B RA Babul Jannah yang terdiri dari uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 dan 6 orang anak, kelompok B RA Babul Jannah Uji coba lapangan dilakukan di RA. Babul Jannah Permainan Boling digunakan peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan memperkenalkan diri lalu peneliti menjelaskan cara memainkan permainan boling Setelah akhir pembelajaran guru diminta untuk mengisi angket respon anak terhadap penggunaan permainan boling yang telah disediakan.

1) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 sampai 6 orang anak dengan cara menggunakan Permainan Boling dan lembar angket diisi oleh guru kelas. Data angket yang diperoleh dari dua orang responden disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4
hasil tanggapan uji coba kelompok kecil

| NO | INDIKATOR | SUBINDIKATOR | SKOR PENILAIAN | | | | |
|---------------|----------------|--------------|----------------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Aspek Pengguna | Keseimbangan | | | | √ | |
| | | Kelincahan | | | | | √ |
| | | Kekuatan | | | | √ | |
| | | Ketangkasan | | | | | √ |
| Jumlah | | | | | | | |

| | |
|---------------------------------|---|
| Total skala penilaian | $P = \frac{\sum R}{n} \times 100\%$ $P = \frac{18}{20} \times 100\%$ $P = \frac{9}{10} \times 100\%$ $P = 90\%$ |
| Kriteria aspek penilaian | Sangat baik |

Permainan Boling yang dikembangkan ditinjau dari aspek perkembangan fisik motorik kasar ada 5 anak responden berpendapat bahwa permainan boling asyik, menarik dan menyenangkan ini mampu mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak, sehingga kemampuan fisik motorik kasar anak dapat dikategorikan “sangat baik”.

Guru menilai media permainan boling pada kpraktisan penggunaan media permainan boling, penilaian guru ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba kelompok besar, guru yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah susri selaku guru Ra babul Jannah kota Bengkulu, data untuk di uji kpraktisan permainan boling untuk meningkatkan kemampuan fisik motoric kasar anak dengan cara memberikan penilaian, saram, dan komentar dengan mengisi angket yang telah disediakan.

Berikut adalah data hasil penilaian kpraktisan yang diberikan guru terhadap media permainan boling:

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Kepraktisan Oleh Guru

| No | Aspek Kepraktisan | Skor Penilaian | | | |
|----|---|---|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di Ra. Babul Jannah kelompok B | √ | | | |
| 2 | menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan fisik motorik kasar | | √ | | |
| 3 | Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan fisik motorik kasar Desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada | √ | | | |
| 4 | Keseimbangan Kelincahan Ketangkasan Kekuatan | √ | | | |
| 5 | Permainan boling memudahkan guru dalam proses pembelajaran | | √ | | |
| | Hasil perhitungan | $= \frac{18}{20} \times 100\%$ $= 0,9 \times 100\%$ $= 90 \%$ | | | |
| | Kriteria tingkat kepraktisan | Sangat Praktis | | | |

Hasil penilaian angket praktisan oleh guru mendapatkan jumlah 90% dengan kategori sangat praktis, dengan demikian media permainan boling dapat diujicobakan pada kelompok besar tanpa revisi, adapun komentar dan saran dari guru berupa tanggapan yang positif.

2) Uji Coba Kelompok Besar

uji coba dilakukan pada tanggal 16 juli untuk pre-test dan pada 16 Agustus 2021 untuk post test dengan jumlah anak 6 orang,

adapun tujuan uji coba ini untuk melihat bagaimana peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak setelah melakukan permainan boling, dalam kegiatan ini dilakukan *treatmen* yang sama pada satu kelompok anak dan langsung dinilai kemampuannya, berikut lembar observasi pre-test dan post test yang akan di gunakan untuk mengetahui kemampuan fisik motorik kasar anak :

Tabel 4.6
kisi-kisi Post test dan Pre test berdasarkan Indikator

| No | INDIKATOR | SUB INDIKATOR | ALAT UKUR |
|----|----------------|---|-------------------------------------|
| 1 | Aspek Pengguna | Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi (Keseimbangan) | <i>Post Test</i> <i>Pre Test</i> |
| | | Menirukan berbagai gerakan yang teratur (Kelincahan) | |
| | | Melakukan permainan fisik dengan teratur (Kekuatan) | |
| | | Kecepatan dan kehandalan yang berkaitan dengan kemampuan Fisik maupun mental (Ketangkasan) | |

a) Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 6 anak usia 5-6 tahun di Ra babul jannah dapat dilihat pada tabel berikut :

| No | Nama | Total Skor | Kategori |
|----|---------|------------|---------------------------|
| 1 | Kanza | 11 | Mulai berkembang |
| 2 | Queen | 21 | Berkembang sesuai harapan |
| 3 | Bintang | 11 | Mulai berkembang |
| 4 | Aulia | 10 | Belum berkembang |
| 5 | Bagas | 13 | Mulai berkembang |
| 6 | Kiki | 7 | Belum berkembang |

Hasil penelitian ini selanjutnya diuraikan sesuai dengan kategori rumusnya adalah :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{6} \times 100\%$$

$$P = 11\%$$

Maka, diperoleh hasil tabel dibawah ini :

Tabel 4.7
Kategori Kemampuan Fisik Motorik Kasar
Anak saat *Pre-Test*

| Skor | Frekuensi | Persenttase | Kategori |
|-----------|-----------|-------------|---------------------------|
| 60-50 | 1 | 11% | Berkembang sangat baik |
| 49-39 | 1 | 11% | Berkembang sesuai harapan |
| 38-28 | 4 | 45% | Mulai berkembang |
| ≤ 27 | 3 | 33% | Belum berkembang |

Dari hasil data maka dapat dilihat jika rata-rata anak memiliki kemampuan fisik morik kasar yang mulai berkembang dengan skor 90% berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan sama-sama mendapatkan skor 11% serta belum berkembang mendapatkan 81% .

b) Uji Coba Produk *Post-test*

Uji coba produk dalam *post-test* dalam jumlah anak yang sama yaitu 6 anak usia 5-6 tahun diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Pengisian Lembar Penilaian
Kemampuan Fisik Morik Kasar anak

| No | Nama | Total Skor | Kategori |
|----|---------|------------|---------------------------|
| 1 | Kanza | 12 | Mulai berkembang |
| 2 | Queen | 25 | Berkembang sesuai harapan |
| 3 | Bintang | 16 | Mulai berkembang |
| 4 | Aulia | 14 | Belum berkembang |
| 5 | Bagas | 13 | Mulai berkembang |
| 6 | Kiki | 11 | Belum berkembang |

Hasil penelitian ini selanjutnya diuraikan sesuai dengan kategori, rumusnya adalah :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{91}{6} \times 100\%$$

$$P = 81\%$$

Maka diperoleh hasil pada tabel ini :

Tabel 4.9
Kategori Kemampuan Fisik Motorik Kasar
Anak saat *Pre-Test*

| Skor | Frekuensi | Persenttase | Kategori |
|-------|-----------|-------------|---------------------------|
| 60-50 | 3 | 33% | Berkembang sangat baik |
| 49-39 | 5 | 56% | Berkembang sesuai harapan |
| 38-28 | 1 | 11% | Mulai berkembang |
| ≤27 | 0 | 0 | Belum berkembang |

Dari hasil data maka dapat dilihat jika rata-rata anak memiliki kemampuan fisik motorik kasar anak yang

berkembang sesuai harapan dengan skor 90%, berkembang sangat baik dengan skor 81%serta mulai berkembang mendapatkan 11%.

e. **Tahap *Evaluation***

Pada tahap ini dilakukan evaluasi kedua data berupa saran yang diperoleh dari lembar angket post tes dan pre test anak dari tahap implementasi yang digunakan untuk dapat mengetahui kemampuan fisik motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan boling khususnya.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa permainan boling mampu mengembangkan fisik motorik kasar anak kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun RA Babul Jannah anak mampu mengenal anggota keluargaku karena permainan boling ini dapat digunakan secara rileks dalam bentuk permainan sehingga meningkatkan motivasi belajar anak dengan permainan boling yang unik dengan warna yang cerah, praktis untuk digunakan anak sehingga anak lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar sambil bermain mengenal anggota keluargaku

B. Pembahasan

Berdasarkan permasalahan pada tahap analisis telah dijelaskan bahwa permainan boling untuk fisik motorik ketika anak berhasil anak bisa diminta untuk memperagakan pin yang terjatuh contohnya memperagakan karakter

ayah,ibu, adek atau kakak, seperti bersorak atau menirukan gaya jalan atau berlari ayah, ibu selain dengan fisik motorik kasar permainan boling dengan tema keluargaku ini dapat memberikan kemampuan anak dalam memahami karakter keluarga dan tahap analisis ini dilakukan dari berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kebutuhan kurikulum, kebutuhan anak, dan juga kompetensi dasar.

Penyesuaian isi materi yang dimuat dalam permainan boling dilakukan sehingga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, mudah di pahami, sederhana dan semua anak menjadi lebih aktif dalam belajar sambil bermain mengenal anggota keluarga dan juga dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak. Pada analisis kebutuhan anak, kondisi anak diketahui secara detail ditemukan banyak kendala yang dihadapi oleh anak-anak terutama dalam proses pembelajaran.

Analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar menggunakan kurikulum 2013 RA yang memuat tentang keterampilan pengetahuan sehingga mendukung permainan boling ini dalam pembelajaran kemampuan fisik motorik kasar anak, Setelah dilakukan tahap analisis maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan pada tahap perancangan dilakukan perancangan permainan boling yang sesuai berdasarkan data yang didapat dari tahap penelitian awal berdasarkan analisis kebutuhan.

Pada tahap desain ini dirancang dan di desain Boling yang akan dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan

media, dan ukuran media harus sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Produk boling ini berbentuk boling karakter bertema keluargaku dibuat dengan menggunakan kayu dan lukisan dan berukuran kecil sehingga mudah dibawa dan digunakan oleh anak. Permainan boling ini dibuat untuk mengenalkan anggota keluargaku untuk anak usia 5-6 tahun. Sehingga materi yang disajikan menarik perhatian anak dan dapat menyenangkan bagi anak.

Sehingga media yang dihasilkan menjadi benar-benar media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran terutama pembelajaran dalam fisik motorik kasar anak. Kemudian pada tahap development yang merupakan tahap awal dalam pembuatan Boling yang akan menjadi satu kesatuan yang utuh serta dilakukan review oleh para ahli, tujuan dilakukan review oleh para ahli ini untuk memperoleh masukan, kritik serta saran guna perbaikan dan kesempurnaan media apron hitung yang dikembangkan.

Pada tahap implementasi dengan dilakukan uji coba kelompok kecil permainan boling ini mengalami revisi, hal ini dapat dilihat dari anak sebagai subjek uji coba mampu menggunakan dan memainkan permainan boling yang dikembangkan dalam pembelajaran kemampuan fisik motorik kasar sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak melalui penggunaan permainan boling.

Permainan boling ini sebagai salah satu media dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya dalam belajar mengenal anggota keluargaku melalui permainan boling sangat bermanfaat bagi anak diantaranya adalah:

1. Memudahkan anak untuk mengenal anggota keluarganya
2. Anak dapat menceritakan kembali anggota keluarga
3. Membangkitkan semangat dan motivasi anak untuk terus terlibat dalam kegiatan belajar,
4. Anak dapat mengenal karakter ayah, ibu, adek, kakak, Anak dapat menggelinding bola dengan baik
5. Mempermudah pemahaman anak tentang keluarganya
6. Melatih anak untuk mengkonstruksi dan pengalaman belajar secara konkret dan menyenangkan.

Maka dengan menggunakan permainan boling ini dapat mempermudah anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, penggunaan boling ini dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar anak berolahraga dengan asyik menyenangkan. Selain itu juga kemampuan fisik motorik kasar anak di RA Babul Jannah dalam kegiatan permainan boling anak membutuhkan media yang konkret dan sifatnya menyenangkan seperti halnya media Boling.

Karena perkembangan fisik motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun dengan melalui media secara konkret atau nyata sehingga anak akan lebih mudah untuk memahaminya, Dari aspek penilaian uji coba produk oleh anak memperoleh rata-rata persentase pada uji coba kelompok kecil.

Kemampuan fisik motorik kasar anak berdasarkan hasil penilaian kegiatan pra-test dan post-test diperoleh nilai yang dapat dilihat hasil

presentase peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak seperti dibawah ini :



Tabel 4.10
Data Kategori Peningkatan Hasil
Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak

| No | Kategori | <i>Pre tes</i> | <i>Post tes</i> | Peningkatan |
|----|---------------------------|----------------|-----------------|-------------|
| 1. | Berkembang Sangat Baik | 11% | 90% | 79% |
| 2. | Berkembang Sesuai Harapan | 11% | 80% | 69% |
| 3. | Mulai Berkembang | 45% | 11% | -34% |

Dari penjelasan di atas menunjukkan peningkatan dimana terjadi pada anak kategori berkembang sangat baik menjadi meningkat 79%, kategori berkembang sesuai harapan meningkat sebanyak 69%, kategori mulai berkembang mengalami penurunan sebanyak 90%, sedangkan kategori mulai berkembang 11% pada setelah anak treatment dengan permainan boling.

Adapun perbedaan media boling yang belum dikembangkan dan yang telah dikembangkan yaitu :

Tabel 4.11
Perbedaan Permainan Boling Yang Belum Dikembangkan dan Yang Telah Dikembangkan

| Permainan Boling Belum Dikembangkan | Permainan Boling Telah DiKembangkan |
|--|---|
|  <ul style="list-style-type: none"> • Dibuat menggunakan kayu dan diberi warna warni • Berukuran 17cm x 4cm • Bentuk buah pin berbeda-beda |  <ul style="list-style-type: none"> • Kayu berbentuk boling • Cat lukis <i>acrylic</i> • Cat semprot <i>pylox</i> clear • Desain gambaran boling karakter <i>family</i> • Kayu di bentuk pin boling ukuran 17x4x4cm sebanyak 6 pin boling • Setelah itu cat dempul Kemudian Lukis dengan cat kayu sesuai dengan karakter keluargaku • Lalu setelah itu di cat semprot <i>pylox</i> clear agar lebih mengkilap warnanya |

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan Boling yang telah dikembangkan anak lebih mudah mengenal anggota keluarga mellaui permainan boling dan juga dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun, anak yang awalnya kegiatan permainan boling masih ada anak yang belum mampu menggelindingkan bola dengan benar.

Permainan boling untuk fisik motorik ketika anak berhasil anak bisa diminta untuk memperagakan pin yang terjatuh contohnya memperagakan karakter ayah,ibu, adek atau kakak, seperti bersorak atau menirukan gaya jalan atau berlari ayah, ibu selain dengan fisik motorik kasar permainan boling dengan tema keluargaku ini dapat memberikan kemampuan anak dalam memahami karakter keluarga dan tahap analisis ini dilakukan dari berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kebutuhan kurikulum, kebutuhan anak, dan juga kompetensi dasar.

Selain itu juga kemampuan fisik motorik kasar anak di RA Babul Jannah dalam kegiatan permainan fisik motorik kasar anak sangat membutuhkan permainan yang kongkrit yang sifatnya menyenangkan seperti halnya permainan boling ini. Maka dengan diterapkannya permainan boling ini yang dikembangkan dalam mengembangkan fisik motorik kasar anak khususnya anak usia 5-6 tahun di RA Babul Jannah dapat meningkat.

Untuk mengenal fungsi, macam – macam , tugas dan peran keluarga dapat diketahui sebagai berikut:

1. Fungsi Keluarga

Dalam sebuah keluarga fungsi yang dilaksanakan adalah antara lain:

- a. Fungsi pendidikan dapat dilihat dari bagaimana keluarga mendidik dan menyekolahkan anak untuk mempersiapkan kedewasaan dan masa depan anak.

- b. Fungsi Sosialisasi Anak yaitu fungsi yang melihat bagaimana keluarga dalam mempersiapkan anak menjadi anggota masyarakat yang baik.
- c. Fungsi Perlindungan Yaitu fungsi yang melihat keluarga melindungi anak sehingga anggota keluarga merasa terlindung dan merasa aman.
- d. Fungsi Perasaan Adalah fungsi yang melihat keluarga secara intuitif merasakan perasaan dan suasana anak dan anggota yang lain dalam berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama anggota keluarga. Sehingga akan saling pengertian satu sama lain dalam menumbuhkan keharmonisan dalam keluarga.
- e. Fungsi Agama Yaitu fungsi keluarga untuk memperkenalkan dan mengajak anak dan anggota keluarga lainnya yang diajarkan oleh kepala keluarga dalam menanamkan keyakinan yang mengatur kehidupan kini dan kehidupan setelah dunia, fungsi bagaimana keluarga meneruskan keturunan generasi selanjutnya, Memberikan kasih sayang, rasa aman, diantara keluarga dan perhatian dalam membina pendewasaan kepribadian anggota keluarga.

2. Macam-Macam / Jenis-Jenis Keluarga

Macam-macam keluarga dapat dibedakan menjadi sebagai berikut :

- a. Keluarga Inti (Nuclear Family) Adalah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak
- b. Keluarga Besar (Extended Family) Adalah keluarga inti yang ditambah dengan sanak saudara misalnya kakek, nenek, keponakan, dan lainnya.

- c. Keluarga Berantai (Serial Family) Adalah keluarga yang wanita dan pria yang menikah lebih dari satu kali dan merupakan satu keluarga inti
- d. Keluarga Duda/Janda (Single Family) Adalah sebuah keluarga yang ada karena perceraian atau kematian
- e. Keluarga Berkomposisi (Composite) Adalah keluarga yang perkawinannya sistem poligami dan hidup bersama-sama
- f. Keluarga Kabitas (Cohabitation) Adalah keluarga yang susunanya dua orang yang terjadi tanpa pernikahan tetapi membentuk suatu keluarga

3. Tugas Keluarga

Pada dasarnya keluarga mempunyai delapan tugas pokok yaitu :

- a. Memelihara fisik keluarga dan para anggota keluarga
- b. Memelihara sumber daya yang ada dalam keluarga
- c. Membagi tugas masing-masing anggota sesuai dengan kedudukannya masing-masing
- d. Bersosialisasi dengan anggota keluarga
- e. Mengatur jumlah anggota keluarga
- f. Memelihara ketertiban anggota keluarga
- g. Menempatkan anggota keluarga didalam masyarakat yang lebih luas
- h. Membangkitkan dorongan dan semangat para anggota keluarga.

4. Peranan Keluarga

- a. Peranan keluarga dapat menggambarkan perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berkaitan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan yang ada dalam keluarga adalah sebagai berikut :
- b. Ayah sebagai suami dari istri dan ayah anak-anaknya. Mempunyai peran mencari nafkah, mendidik, melindungi dan memberi rasa aman, sebagai kepala keluarga, sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota dari kelompok sosial.
- c. Ibu sebagai istri dan ibu dari anak-anaknya, ibu memiliki peran untuk mengurus rumah tangga, mengasuh dan mendidik anak-anaknya, melindungi dan sebagai salah satu dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya, disamping itu juga ibu dapat berperan sebagai pencari nafkah tambahan dalam keluarga,
- d. Anak melakukan peranan psikosial sesuai dengan tingkat perkembangannya baik fisik, mental, sosial dan spiritual

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam permainan boling melalui kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang sudah dikembangkan memiliki beberapa kelebihan sebagai pembelajaran khususnya pengembangan fisik motorik kasar yaitu sebagai berikut:

1. Permainan boling dapat melatih keordinasi anak
2. Dapat Melatih kesabaran anak saat menunggu antrian
3. Dapat bertanggung jawab dalam menyelesaikan permainan boling

4. Permainan boling dapat digunakan sebagai pembelajaran yang menyenangkan
5. Gambar karakter yang bertema keluargaku didesain dengan warna yang berbeda sehingga dapat memotivasi anak dalam belajar
6. dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar sambil bermain

Namun dalam penelitian pengembangan kemampuan fisik motorik kasar anak melalui permainan boling, tentunya masih memiliki keterbatasan dan kekurangan berikut adalah :

1. Permainan boling baru ada 1 set dan hanya ada 6 pin boling sehingga anak menggunakannya secara bergantian
2. Harga belum terjangkau.
3. Permainan boling untuk pengembangan motorik kasar anak tidak dapat disama ratakan dengan kemampuan anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Media Permainan Boling yang dikembangkan dan di desain menyesuaikan materi berdasarkan karakteristik anak dan sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan di Ra. Babul Jannah Kota Bengkulu.
2. Hasil Validasi ahli Materi, ahli media serta hasil penilaian aspek kepraktisan oleh guru menunjukkan bahwa produk pengembangan media permainan boling layak dan praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak , hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran 86% dalam kategori sangat valid (layak) sedangkan pada aspek media pada tampilan 80% kategori sangat valid, hasil uji kepraktisan dikategorikan sangat praktis dengan hasil perhitungan 90%.
3. Hasil Perhitungan dan *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa produk pengembangan permainan boling dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak di Ra Babul Jannah Kota Bengkulu, pada kegiatan *pre test* di dapatkan hasil 81% kemampuan fisik motorik kasar anak pada kategori berkembang sedangkan pada kegiatan *post test* kemampuan fisik motorik kasar anak telah mengalami peningkatan 90% kategori berkembang sesuai harapan.

Proses Permainan Boling anak mampu mengenal Anggota Keluarga melalui permainan boling dan memahami konsep benda kongkrit. Maka menggunakan Permainan Boling yang telah dikembangkan ini, dengan Hasil menggunakan permainan boling yang telah dikembangkan ini dapat menumbuhkan belajar anak sehingga kemampuan Fisik Motorik Kasar pada anak usia 5-6 tahun di RA Babul Jannah meningkat

B. Saran

Beberapa saran dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian antara lain:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah perlu memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya permainan boling dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung dalam pemanfaatan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran Permainan Boling Untuk Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar bisa untuk rujukan untuk selanjutnya dan pengembangan ini masih memerlukan tindak lanjut sebagai bahan ajar anak usia dini.

2. Bagi guru

Guru harus lebih kreatif dalam menghasilkan atau membuat media pembelajaran mengingat masa anak usia dini adalah masa kongkrit. Selain itu, jika ingin anak dapat kemampuan fisik motorik kasar maka terapkanlah permainan boling sebagai media dalam pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak di kelas.

3. Bagi peneliti

Peneliti selanjutnya perlu menguji efektivitas Permainan Boling yaitu dengan melanjutkan penelitian ke tahap implementasi

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, A (2010). Penerapan Permainan Bowling pada Anak. Bandung. B Prima Bakti.
- Arsyad, A (2007). Media Pembelajaran. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Desmita. 2007. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Diana Mutiah. 2012.
- Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
Dipo Handoko.
- Harun Rasyid, dkk. 2009. Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Isjoni. 2009. Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung, Alfabeta. Johni Dimiyati. 2013.
- Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini . Jakarta:PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Marian Edelman Borden. 2001 . Smart Star , Bandung:Kaifa. Meiti.2014. Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan. Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari P. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaman, Badru, dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Agusti Husni, 2011, Buku Pintar Olahraga, Jakarta : Mawar Gempita
- Bambang Sujiono dkk. 2007. Metode pengembangan fisik. Jakarta: Universitas terbuka.
- Depdikbud. 2007, Kamus Besar Indonesia, Jakarta : Balai Pustaka
- Sumantri. 2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Desmita. 2007. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya
- Bambang Sujino (2005).Metode Pengembangan Fisik Jakarta: Unniversitas terbuka
- Maimunah Hasan.(2010).Pendidikan Anak Usia Dini.Yogyakarta:Diva Press.
- Masitoh, dkk (2005).Pendekatan Belajar Aktif ditaman kanak-kanak.jakarta : Dapartemen pendidikan nasional
- Mayke T. Sugianto.(1995).Bermain,Mainan,Dan Permainan.Jakarta: Dapartemen Pendidikan Dan Kebudayaan.