

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Ijin penelitian.

 <p>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <small>Jl. Dardir-Ulman No. 10 Ponorogo-63471 Jawa Timur Indonesia Telp. (0351) 482178, Faksimili (0351) 481796, email: umponorogo@umponorogo.ac.id www.umponorogo.ac.id Al-Qur'an: Universitas D'Alam BANI PT USA, Nomor 77/98, BANI-PT, Ak-PP/PT/11-2010</small></p>		
Nomor	14/IV.3/PN/2021	27 Jumadil Awal 1442 H
Tgl	11 JANUARI 2021	11 Januari 2021 M
<p>Yth. Kepala BA Aisyiyah Wonorejo, Jatis, Ponorogo</p> <p>di-</p> <p style="padding-left: 40px;">Tempat</p> <p>Assalamu'alaikum wr. wb.</p> <p>Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Ponorogo, menerangkan</p> <p>Nama : Siti Istikomah NIM : 17340101 Angkatan : 2017 Prodi : PG-PAUD</p> <p>Dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul : <i>"Penerapan Games Motorik Skill dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Bustanul atthaf Aisyiyah Wonorejo Tahun 2020"</i></p> <p>Yang bersangkutan memerlukan data – data yang berhubungan dengan judul tersebut, untuk itu kami mohon kesediaannya memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di BA Aisyiyah Wonorejo Jatis.</p> <p>Demikian surat ijin ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.</p> <p>Wassalamu'alaikum wr. wb.</p>		
<p>Dekan</p>  <p>Ardhani Zahara Mahardhani, M.KP NIK 19870123 201709 12</p>		

Lampiran 2. Visi misi BA Aisyiyah Wonoketro

**VISI DAN MISI
RA AISYIYAH WONOKETRO**

VISI

"Terbentuknya pribadi berkarakter Islami dan mandiri!"

MISI

- Mengenalkan ilmu pengetahuan agama dengan metode yang menyenangkan**
- Membiasakan anak melakukan kegiatan sehari-hari sesuai dengan tuntunan agama Islam**
- Mengenalkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui kegiatan bermain sambil belajar**
- Membiasakan anak mengerjakan kebutuhan pribadinya secara mandiri**

TAJISIAWONOKETRO

Lampiran 3. Struktur organisasi BA Aisyiyah Wonoketro



b. RPPM BA Aisyiyah Wonoketro

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	BINATANG DARAT - seri - cerita - perkembangan - masalahnya - manfaatnya - budayanya	1.1.3. Menganalisis macam binatang darat 2.3.1. Gambar gambar binatang darat 2.4.2. Gerakan-gerakannya binatang 2.5.6. Cerita pengalamannya 2.6.4. Sportif dalam permainan 2.9.1. Cerita bergambar tentang menolong 3.2.7 & 4.2.7. Tidak menyakiti binatang 3.3.4 & 4.3.4. Melindungi seperti binatang 3.5.2 dan 4.5.2. Mencari jejak rumah binatang 3.6.6 dan 4.6.6. Suara -suara binatang 3.7.7 dan 4.7.7. Permainan ular naga, gerak lagu syair ternak 3.8.7 dan 4.8.7. Perkembangan binatang darat 3.10.4 dan 4.10.4. Sifat-sifat awal/bekas binatang darat 3.11.4 dan 4.11.4. Sifat-sifat binatang darat 3.13.2 dan 4.13.2. Beradaptasi dengan lingkungan 3.15.4 dan 4.15.4.1. Bertaruh pada aktifitas seni	1. Berdiskusi tentang binatang yang dibagi di darat 2. Mengumpulkan gambar binatang darat, binatang melata 3. Mengamati cerita menggambar telur 4. Permainan "gigitin motorik halus" 5. Gerak lagu syair ternak 6. Mencari jejak kandang ayam 7. Memberi makan kucing/ayam 8. Melompat seperti kelinci 9. Mengumpulkan gambar seri perkembangan binatang ayam 10. Huruf air syair, kelinci dll 11. Menirukan cerita bergambar sederhana 11. Menirukan suara-suara binatang darat 12. Melukis dengan bulu ayam 13. Membuat bentuk telur, sesuai angka 14. Berdiskusi tentang makanan ayam 15. Menggambar binatang peliharaan 16. Mendiskusikan bentuk-bentuk geometri dalam gambar ayam 17. Melakukan koloma yang sudah dimisalkan 18. Membuat mainan dengan gambar telur 19. Membuat garis pada gambar kelinci 20. Seram fiksi mengenai jalannya bebek 21. Membuat kandang dengan balok - balok 22. Membuat bentuk ular dari kertas 23. Menawarkan gambar binatang dengan maknanya 24. Menobati huruf



Guru Kelas
 Solatri S.Pd.

c. RPPH BA Alslyyah Wonoketro

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Model Pembelajaran : Kolompok
 Semester/ Minggu ke : I/XY
 Hari/tanggal : Sabtu (6 Januari) 2017
 Kelas/jumlah siswa : B/ 5-6 Tahun
 Tema / subtema : Bermain/Boasting anak
 Alokasi Waktu : 150 menit (07.30 sd 10.00)

A. Materi Kegiatan :

1. Dua sebelum dan sesudah belajar
2. Nama orang tua
3. Mengenal nama binatang
4. Bermain : "Lompat kanvas Kita ke kelas Boasting"
5. Bermain games motorik skill.

B. Materi pembelajaran

1. Mengetahui salian masuk dalam SOP penyambutan dan penutupan
2. Dua sebelum belajar dan masuk kelas dengan tertib (senas SOP pembelajaran)
3. Mencai: tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

1. Baler games motorik skill
2. Buku majalah dan krayon

D. Pembelajaran (30 menit)

1. Tepuk "senasig"
2. Dua sebelum belajar
3. Mengadakan atrasi bernas
4. Penminat dengan bertanya) 90 ke kelas binatang
5. Tebak tebakan Boasting dan

E. Inti (60 menit)

1. Guru mempersiapkan alat permainan Games Motorik Skill
2. Guru mengajak anak dan mengelohati atrasi main
3. Guru mengajak berjumpa) untuk meremudasi siqa yang main lesh dala
4. Anak bermain secara bergantian
5. Guru memberi kesempatan lagi kepada anak yang eras bermain lagi

F. Kegiatan Penngaman :

1. Menamai kelas binatang

G. Indikator (30 menit)

1. Berikan sambutan dan sarakat main
2. Makan bekal boasting
3. Bermain bebas

H. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan pemana selms belajar hari ini
2. Berfikir) kegiatan hari ini
3. Berencana pendid) yang beres) pnsa-pnsa
4. Mengalimudakan kegiatan untuk besok
5. Berdoa, salam



Lampiran 5. Foto kegiatan *Games Motorik Skil*

a. Guru Sedang Memberikan Pengarahan Sekapada Siswa Sebelum Bermain



b. Guru Sedang Memberi Contoh Bermain Games Motorik Skill



c. Anak Sedang Bermain Games Motorik Skill



Lampiran 6. Instrument Penelitian

a. Lembar Wawancara dengan Kepala Sekolah BA Aisyiyah Wonoketro

1. Sudah berapa lama ibu menjabat sebagai kepala sekolah di BA Aisyiyah Wonoketro? Mohon jelaskan

Jawab :

Saya menjabat di BA Aisyiyah Wonoketro sejak tahun 2006 setelah ibu siti pudjiasti purna.

2. Bagaiman susunan organisasi sekolah di BA Aisyiyah Wonoketro?mohon jelaskan

Jawab :

Struktur organisai yang ada di BA Aisyiyah Wonoketro terdiri dari ketua yayasan,kepala sekolah, ketua komite, guru kelas, siswa siswi.

3. Kurikulum apa yang ibu terapkan di BA Aisyiyah Wonoketro? Mohon jelaskan

Kurikulum di BA Aisyiyah Wonoketro menggunakan K.13

4. Sejak kapan permainan *games motoric skill* di terapkan di sekolah ini? Mohon jelaskan

Jawab :

Permainan *games motoric skill* di BA Aisyiyah Wonoketro kami terapkan sejak tahun 2018.

5. Bagai mana perkembangan motoric kasar anak di BA Aisyiyah Wonoketro? Mohon jelaskan

Jawab :

Alhamdulillah perkembangan motoric kasar anak di BA Aisyiyah Wonoketro berkembang dengan baik,terbukti dalam perlombaan motoric kasar, missal senam anak-anak BA aisyiyah wonoketro selalu mendapatkan juara.

6. Sarana apa saja yang ada di BA Aisyiyah Wonoketro ibu untuk perkembangan motoric kasar? Mohon jelaskan?

Jawab:

Untuk sarana perkembangan motoric kasar di BA Aisyiyah Wonoketro yaitu meliputi, televisive, DVD, Laptop, sound, printer, untuk digunakan untuk senam setiap pagi atau pembelajaran yang lain dan APE luar (ayunan, bola dunia, jarring laba-laba, tangga majemuk, papan titian, dll)

7. Mengapa ibu memilih permainan *games motoric skill* dalam meningkatkan motorik kasar anak? Mohon jelaskan?

Jawab:

Karena permainan ini sangat diminati oleh sebagian besar siswa, karena di dalam permainan ini berbagai macam gerak (tidak monoton) sehingga anak-anak tertarik dengan permainan ini, dan didalam media ini terdapat dekorasi yang sangat menarik, terdiri berbagai warna dan bermacam-macam gambar. Dan permainan ini sangat aman, karena tidak menggunakan media yang berbahaya.

b. Instrumen observasi Guru dalam penerapan *Gams Motoric Skill* Dalam Pengembangan Motoric Kasar

Tahapan	Kegiatan	Uraiana
1. Kegiatan Persiapan	a. Menyiapkan alat dan media yang diperlukan dalam pelaksanaan games motoric skill b. Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak c. Menyampaikan aturan permainan	
2. Kegiatan Pelaksanaan	a. Mengarahkan anak dalam kegiatan <i>games motoric skill</i> b. Memberikan contoh dan memperagakan <i>games motoric skill</i> c. Membimbing anak dalam <i>games motoric skill</i> d. memotivasi anak agar dapat mengikuti <i>games motoric skill</i>	
3. Kegiatan Penutup	a. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapatnya selama mengikuti <i>games motoric skill</i> b. memberikan reward kepada semua anak yang telah menyelesaikan permainan	

b. Lembar wawancara dengan guru kelas
Lembar Wawancara Guru BA Aisyiyah Wonoketro

Identitas Guru

Nama : Sulastri, S.Pd.I

Pendidikan Terakhir : SI

Alamat : Jintab Wonoketro Jetis Ponorogo

No	Aspek Yang Diamati	Jawaban
1	Adakah kegiatan permainan <i>games motoric skill</i> di RPPH	Ada, setiap hari rabu dan sabtu kami membuat RPPH <i>games motoric skill</i>
2	Adakah pelaksanaan kegiatan permainan <i>games motoric skill</i>	Ada, setiap hari rabu dan sabtu, Kami menerapkan permainan ini
3	Apakah guru menyediakan media banner dalam permainan <i>games motoric skill</i>	Iya, setiap menjelang kegiatan <i>games motoric skill</i> guru selalu menyiapkan media permainan yang berupa banner
4	Apakah guru menjelaskan tentang permainan <i>games motoric skill</i>	Untuk kelompok B guru hanya memantau, karena mereka sudah terbiasa dengan permainan ini, sehingga anak sudah paham dengan tatacara dan aturan
5	Apakah guru menjelaskan tentang aturan main <i>games motoric skill</i>	Tidak, karena sudah paham dengan permainan ini
6	Apakah guru mengajak anak dan mengarahkan anak untuk bermain <i>games motoric skill</i>	Iya, guru selalu mengajak dan mengarahkan anak untuk bermain <i>games motoric skill</i>
7	Apakah guru memberi contoh kepada anak cara bermain permainan <i>games motoric skill</i>	Tidak, karena mereka sudah bisa cara bermain <i>games motoric skill</i>

8	Guru membimbing anak jika anak mengalami kesulitan bermain <i>games motoric skill</i>	Iya, jika masih ada anak yang mengalami kesulitan guru selalu membimbing anak
9	Apakah guru memotivasi anak yang kurang tertarik dalam permainan ini agar anak mau bermain <i>games motoric skill</i>	Iya, guru selalu memotifasi anak yang kurang tertarik dengan <i>games motoric skill</i> agar anak mau bermain <i>permainan ini</i>
10	Apakah guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan <i>permainan ini</i>	Iyan, guru selaluu bertanya perasaan anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah bermain <i>games motoric skill</i>
11	Apakah guru memberikan kesempatan kepada anak yang belum bisa menyelesaikan permainan ini untuk mengulang lagi	Iya, selagi anak masih mau guru selalu memberikan kesempatan kepada anak yang belum bisa menyelesaikan <i>games motoric skill</i> untuk mengulangi permainan ini
12	Apakah guru selalu memberikan pujian bagi anak yang dapat menyelesaikan permainan ini	Iya, karena dengan dipuji anak-anak akan menjadi senang dan semangat
13	Apakah guru membuat penilaian setelah permainan selesai	Iya, guru selalu membuat penilaian setelah permainan selaesai

Lembar Wawancara Guru BA Alslyyah Wonoketro

Identitas Guru

Nama : Sumarmi, S.Pd.

Pendidikan Terakhir : SI

Alamat : Campurrejo Sambit Ponorogo

No	Aspek Yang Diamati	Kegiatan Yang Dilakukan
1	Adakah kegiatan permainan <i>games motoric skill</i> di RPPH	Ada, permainan <i>games motoric skill</i> ada di RPPH sesuai jadwal yaitu hari Selasa dan Jumat
2	Adakah pelaksanaan kegiatan permainan <i>games motoric skill</i>	Ada, setiap hari Selasa dan Jumat, permainan <i>games motoric skill</i> selalu dilaksanakan.
3	Apakah guru menyediakan media banner dalam permainan <i>games motoric skill</i>	Iya, sebelum permainan dimulai guru selalu mempersiapkan media yang akan digunakan, dan untuk <i>games motoric skill</i> ini menggunakan media banner
4	Apakah guru menjelaskan tentang permainan <i>games motoric skill</i>	Iya, karena masih kelompok A maka guru menjelaskan tentang apa <i>games motoric skill</i> itu kepada anak sebelum permainan dimulai
5	Apakah guru menjelaskan tentang aturan main <i>games motoric skill</i>	Iya, sebelum permainan guru menjelaskan aturan main kepada anak
6	Apakah guru mengajak anak dan mengarahkan anak untuk bermain <i>games motoric skill</i>	Iya, guru sebisa mungkin mengajak dan mengarahkan ke anak untuk bermain <i>games</i> ini, meskipun masih ada yang masih belum mau karena mereka masih
7	Apakah guru memberi contoh kepada anak cara bermain permainan <i>games motoric skill</i>	Iya, guru selalu memberi contoh sebelum anak bermain, jadi gurunya bermain dulu dan anak-anak di suruh

8	Guru membimbing anak jika anak mengalami kesulitan bermain <i>games motoric skill</i>	Iya, guru selalu membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam permainan ini
9	Apakah guru memotivasi anak yang kurang tertarik dalam permainan ini agar anak mau bermain <i>games motoric skill</i>	Selalu,dengan berbagai cara dan rayuan agar si anak menjadi tertarik dengan permainan ini
10	Apakah guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan permainan ini	Iya, guru selalu memberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaannya setelah permainan selesai
11	Apakah guru memberikan kesempatan kepada anak yang belum bisa menyelesaikan permainan ini untuk mengulang lagi	Iya, selama anak masih mau bermain, guru selalu memberi kesempatan kepada anak untuk bermain lagi
12	Apakah guru selalu memberikan pujian bagi anak yang dapat menyelesaikan permainan ini	Iya guru selalu memberi pujian kepada anak yang dapat menyelesaikan permainan ini,meskipun cuma dengan tepuk tangan atau dengan katak"hebat"
13	Apakah guru membuat penilaian setelah permainan selesai	Iya, setelah permainan selesai guru membuat penilaian

c. Lampiran observasi

lampiran Instrumen Observasi Siswa

Penerapan *Games Motoric Skill* Dalam Pengembangan Motoric Kasar

Identitas siswa

Nama : Aqueena

Umur : 6 tahun

Alamat : wonoketro

variabel	aspek	Indikator	BB	M B	BSH	BSB
Penerapan games motoric skill	1. Jalan	a. jalan jinjit				√
		b. jalan keping				√
	2. Melompat	a. Melompat dengan 1 kaki dengan seimbang				√
		b. Melompat dengan dua kaki dengan seimbang				√

Instrumen Observasi Siswa

Penerapan *Games Motoric Skill* Dalam Pengembangan Motoric Kasar

Identitas siswa

Nama : lugman

Umur : 5 tahun

Alamat : wonoketro

variabel	aspek	Indikator	BB	M B	BSh	BSB
Penerapan games motoric skill	2. Jalan	c. jalan jinjit				√
		d. jalan kepiting				√
	Melompat	c. Melompat dengan 1 kaki dengan seimbang			√	
		d. Melompat dengan dua kaki dengan seimbang				√

Instrumen Observasi Siswa

Penerapan *Games Motoric Skill* Dalam Pengembangan Motoric Kasar

Identitas siswa

Nama : mecca

Umur : 6 tahun

Alamat : wonoketro

variabel	aspek	Indikator	BB	M B	BSh	BSB
Penerapan games motoric skill	3. Jalan	e. jalan jinjit				√
		f. jalan kepiting				√
	Melompat	e. Melompat dengan 1 kaki dengan seimbang			√	
		f. Melompat dengan dua kaki dengan seimbang				√

Instrumen Observasi Siswa

Penerapan *Games Motoric Skill* Dalam Pengembangan Motoric Kasar

Identitas siswa

Nama : angga

Umur : 6 tahun

Alamat : wonoketro

variabel	aspek	Indikator	BB	M B	BSH	BSB
Penerapan games motoric skill	4. Jalan	g. jalan jinjit				√
		h. jalan kepiting				√
	Melompat	g. Melompat dengan 1 kaki dengan seimbang				√
		h. Melompat dengan dua kaki dengan seimbang				√

Rubric Instrument lembar observasi
perkembangan motorik kasar anak usia dini

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Keseimbangan gerakan tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat	Anak belum mampu melakukan gerakan melompat	Anak sudah mulai mampu melakukan gerakan sedikit	Anak mampu melakukan gerakan melompat	Anak sudah sangat mampu melakukan gerakan
2	Kelincahan gerakan tubuh	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan	Anak belum mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh	Anak sudah mulai mampu melakukan mengubah arah posisi	Anak mampu melakukan mengubah arah posisi dengan	Anak sudah sangat mampu melakukan mengubah arah posisi
3	Kecepatan gerakan tubuh	Berjalan berjinjit dengan cepat	Anak belum mampu melakukan Berjalan berjinjit dengan cepat	Anak sudah mulai mampu melakukan Berjalan berjinjit dengan cepat	Anak mampu melakukan berlari Berjalan berjinjit dengan cepat	Anak sudah sangat mampu melakukan Berjalan berjinjit dengan cepat

keterangan

- BB (1) : Belum Berkembang
 MB (2) : Mulai Berkembang
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

lampiran 7. Surat keterangan validasi

<p>B. LEMBAR WAWANCARA GURU GEREJIA DALAM PELAKSANAAN PERMAINAN GAMES MOTORIK- SKILL</p> <p><i>Rifki pasti balok</i></p>	<p>C. INSTRUMEN OBSERVASI PENERAPAN GAMES MOTORIK- SKILL DALAM PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR</p> <p><i>visi</i></p>	<p>Persepsi, 11 Januari 2023 Validasi</p> <p><i>Dikawatir</i> Rima Yulia Widiastuti 1990071201000113</p>
<p>LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI DAN WAWANCARA PENELITIAN</p> <p>PENERAPAN GAMES MOTORIK- SKILL DALAM MENGEKSPLOKANSI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA BUNYIL ATID AL ASYIAH WONOKERTO TAHUN 2020</p> <p>A. Identitas Validator 1. Nama: Risty Tiana Widamantri 2. NIK: 19900712201000013 3. Alamat: Jl. Sekeloa 4. Instansi: UIN Walidiyah Purwokerto</p> <p>B. Petunjuk Pengisian Lembar validasi instrumen penelitian</p>	<p>A. LEMBAR WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH BA ASYIAH WONOKERTO</p> <p><i>fokus ke games motorik skill</i></p>	



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN
Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telp (0352) 481124, 487662 Fax (0352) 461796, Website: library.umpo.ac.id
TERAKREDITASI A
(SK Nomor 00012/ LAP.PT/ I.2017)

SURAT KETERANGAN
HASIL PEMERIKSAAN PLAGIASI KARYA ILMIAH MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Dengan ini kami nyatakan bahwa karya ilmiah dengan rincian sebagai berikut:

Nama : Siti Istikomah

NIM : 17340101

Prodi : PG -PAUD

Judul : mengetahui penerapan *Games Motoric Skill* dalam mengembangkan motorik kasar siswa Bustanul Athfal Aisyiyah Wonoketro Jetis Ponorogo.

Dosen pembimbing :

1. Dr.Muhibbudin Fadli,M.Pd email : muhib.fadhli@umpo.ac.id

2. Rendy Setyowahyudi,M.Pd email : Rendy_wahyudi@umpo.ac.id

Telah dilakukan check plagiasi di LPT. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase plagiasi sebesar 26%.

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 29 Januari 2021

Pemeriksa



(Mohamad Ulil Albab SIP)

NIK. 1989092720150322

Nb: Dosen pembimbing dimohon untuk mengecek kembali keaslian soft file karya ilmiah yang telah dicek di perpustakaan.