

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Paud Tunas Bangsa kecamatan ulu manna kabupaten bengkulu selatan pada kelompok B dengan subjek penelitian sejumlah 10 orang anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yang menjadi acuan antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi dengan keberhasilan dan kegagalannya. hasil dapat dilaporkan sebagai berikut :

##### **a. Deskripsi siklus 1**

###### **a). Perencanaan**

Guru membuat RKH sesuai dengan tema dan sub tema, guru menjelaskan kepada anak-anak tentang tema yang akan di pelajari pada hari ini dengan enam kali pertemuan dalam dua siklus.

Siklus pertama terdiri dari tiga kali pertemuan pertama dilingkungan sekolah menjelaskan kepada anak tentang bagaimana cara memelihara lingkungan yang disekitar kita.

Pertemuan kedua menjelaskan kepada anak-anak tentang jenis-jenis permainan, pertemuan ketiga menjelaskan kepada anak gaya permainan.

Siklus kedua dengan tiga kali pertemuan

Pertemuan pertama menjelaskan pengertian lompat tali, pertemuan kedua menjelaskan cara bermain pertemuan ketiga pengertian kinestetik.

Kegiatan pembelajaran siklus 1 dilakukan ada komperensi dasar dan kegiatan bermain dengan berbagai media setelah anak diajak langsung melakukan permainan.

#### **b. pelaksanaan**

Pertemuan pertama, kedua dan ketiga di lokasi Paud Tunas Bangsa belum menampakkan kemauan dalam mengamati objek bermain ketekunan dalam bermain dan keberanian.

dalam bermain lompat tali, dalam pembelajaran bermain siklus pertama, kedua dan guru menjelaskan kepada anak tentang, bermain di lingkungan sekolah, tentang macam-macam permainan, tentang jenis bermain, untuk menghilangkan rasa jenuh kepada anak guru mengajak anak untuk keluar kelas dan mengamati langsung objek permainan disini anak-anak kelihatan sangat antusias dan berani dalam menerapkan ide anak-anak juga dapat mencintai lingkungan karena langsung ke lokasi bermain di lingkungan sekolah.

#### **B. Observasi**

Guru mengamati kegiatan anak kegiatan anak di lokasi bermain kemudian memberi motivasi kepada anak agar dapat melaksanakan kegiatan bermain sesuai dengan apa yang diamati anak, kemudian anak dimintak untuk menceritakan cara bermain sesuai dengan permainan yang telah dilakukan anak.

lembar penilaian hasil belajar ketrampilan kinestetik anak melalui permainan tali

Siklus 1

Tabel 4.1

Adapun Hasil Keterampilan Kinestetik Permain Tali Siklus 1 (satu)

	Nama anak	Meningkatkan keterampilan kinestetik anak melalui permainan tali			
		Keterampilan anak dalam bermain tali	Kecepatan anak dalam bermain tali	Kelenturan anak dalam bermain tali	Jumlah
1	Agri	3	2	3	8
2	Belly	2	2	2	6
3	Cetrin	3	3	3	9
4	Dava	3	2	3	8
5	Rinaldo	2	2	2	6
6	Eren	3	3	3	9
7	Suci	2	2	3	7
8	Atika	3	2	2	7
9	Nabila	3	3	2	8
10	Raffi	2	3	3	8

Berdasarkan data pada tabel diatas maka keterampilan kinestetik anak dapat dirangkum seperti berikut :

Berdasarkan pertemuan ke-1 untuk aspek Anak dalam keterampilan bermain tali di lingkungan Paud Tunas Bangsa,yang mendapat kriteria baik 6 orang Anak (60%), kriteria cukup 4 orang Anak (40%), kriteria kurang tidak ada.

Pada aspek Anak kelenturan dalam bermain sesuai yang telah diamati di lokasi kriteria baik 5 orang Anak (50%), kriteria cukup 5 orang Anak (50%) kriteria kurang tidak ada.

Pada aspek kecepatan dalam bermain tali sesuai yang telah diamati di lokasi,kriteria baik 4 orang Anak (40%), kriteria cukup 6 orang Anak (60%), kriteria kurang tidak ada.

Tabel 4,2

lembar penilaian hasil belajar ketrampilan kenestetik anak melalui permainan tali.

Indikator	Jumlah anak kategori baik	Persentase
Keterampilan anak dalam bermain tali	6	60%
Kelenturan anak dalam bermain tali	5	50%
Kecepatan anak dalam bermain tali	4	40%

Keterangan :

A = Baik

B = Kurang

## 2. Diskripsi Siklus Kedua

### a. Perencanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua dilakukan pada kompetensi dasar anak mampu mengekspresikan pikiran lewat permainan dengan berbagai gagasan imajinasi dan ketekunan dalam bermain dengan menggunakan media lompat tali menjadi suatu kegiatan olah raga. dengan indikator bermain melalu bermain lompat tali dengan berbagai media dengan berbagai hasil yang dilihat kegiatan bermain dengan berbagai setelah anak diajak melihat langsung tempat bermain yang nyata. (RKH dan RPP Terlampir).

### b. Pelaksanaan

pelaksanaan siklus kedua dengan metode bermain, pada pertemuan pertama anak diajak langsung kelokasi lingkungan sekolah, anak begitu antusias dan kreatif dalam bermain. Pada pertemuan kedua anak diajak langsung kelokasi bermain (lingkungan sekolahku), dalam bermain anak berani menerapkan ide, dapat menunjukkan hasil yang berbeda.

Pada pertemuan ketiga anak diajak langsung kelokasi bermain, dalam bermain kemauan anak mengamati permainan, keberanian

Pelaksanaan pembelajaran ke 2, seperti yang disajikan pada table dibawah ini:

Tabel 4.3 Aktivitas Anak Dalam Keterampilan Kinestetik Permainan Tali Siklus 2 (dua)

	Nama anak	Meningkatkan keterampilan kinestetik anak melalui permainan tali			
		Keterampilan anak dalam bermain tali	Kecepatan anak dalam bermain tali	Kelenturan anak dalam bermain tali	Jumlah
1	Agri	3	3	3	9
2	Belly	3	3	2	8
3	Cetrin	3	3	3	9
4	Dava	3	2	3	8
5	Rinaldo	3	3	3	9
6	Eren	3	3	3	9
7	Suci	2	3	3	8
8	Atika	3	2	3	8
9	Nabila	3	3	3	9
10	Raffi	3	3	3	9

Berdasarkan pada pertemuan pertama siklus 2 untuk aspek keterampilan bermain tali anak yang sudah dapat kriteria baik 9 orang anak (90%), kriteria cukup 1 orang anak (10%), kriteria kurang tidak ada.

Aspek anak yang kelenturan bermain tali diamati dalam permainan anak yang dapat kriteria baik 9 orang anak (90%), kriteria cukup 1 orang anak (10%) kriteria anak kurang tidak ada.

Berdasarkan data siklus 2 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus 1 dan 2 dalam aspek keterampilan bermain tali pada siklus 2 sudah dapat dikatakan berhasil dengan sangat baik terbukti terjadi peningkatan mencapai 90% (9 orang anak ). Sedangkan aspek kecepatan dalam bermain pada siklus 2 sudah mencapai target berhasil 80% (8 orang anak ). untuk aspek kelenturan menerapkan ide juga sudah mencapai target keberhasilan 80% (8 orang anak).

hal ini terbukti bahwa :

- a. Keterampilan anak akan meningkat dengan mengenal bermain tali
- b. Kecepatan anak juga dapat meningkat melalui bermain tali
- c. Anak menjadi kelenturan setelah melakukan bermain tali

#### C. Repleksi

Berdasarkan hasil pengamat dengan teman sejawat setelah pertemuan ketiga pada siklus 2 tidak terdapat kelemahan yang perlu ditindak lanjuti karena anak yang belum berhasil hanya 1 orang anak disamping itu sebabkan oleh keterbatasan waktu penelitian sudah selesai.

Setelah menyelesaikan pembelajaran dalam dua siklus diperoleh ketuntasan belajardalam kegiatan bermain anak seperti yang disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 2,5 Ketuntasan Belajar Siswa

Siklus	Jumlah siswa	Jumlah siswa	%	Keterangan Tuntas belajar
1	10	6	60%	Belum tuntas
II	10	9	90%	Tunas

Melihat hasil yang didapat dari Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa tahapan yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan yang lebih baik dimana nilai rata-rata dan persentase pada siklus kedua sesuai yang diharapkan, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bermain lompat tali dapat meningkatkan kreativitas anak Paud Tunas Bangsa. Pada siklus kedua berdasarkan hasil refleksi dengan kolaborator menunjukkan bahwa hampir semua anak dapat mengekspresikan apa yang sudah dipraktikkan dalam bermain tali, sehingga dapat meningkatkan keterampilan, kecepatan, kelenturan anak.

Hal ni secara umum dapat meningkatkan kinestetik anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya sistem bermain dengan menggunakan metode bermain tali dapat meningkatkan kinestetik anak hal ini terbukti dari penghitungan Data-data pada siklus 1 dan siklus 2.

## **B.Pembahasan**

Pada hasil dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain dalam lompat tali dengan berbagai gaya setelah anak melihat/melakukan permainan tersebut adapun saran dari pengamat pada siklus pertama untuk mencapai target keberhasilan dan motivasi

yang diberikan guru pada peserta didik lebih tepat lagi sehingga anak dapat bermain dengan baik dan punya keberanian untuk bermain sendiri. Metode pembelajaran yang digunakan sebaiknya memilih metode yang sesuai dan tepat, sehingga anak tertarik dalam kegiatan bermain untuk meningkatkan kinestetik anak.

Tabel 4,4 Contoh lembar penilaian hasil belajar ketrampilan kinestetik anak melalui permainan tali.

Siklus 2

Indikator	Jumlah anak kategori baik	Persentase
Keterampilan anak dalam bermain tali	9	90%
Kelenturan anak dalam bermain tali	8	80%
Kecepatan anak dalam bermain tali	8	80%

A = Baik

B = kurang

C = Cukup

Pada hasil penilaian siklus anak dapat bermain langsung apa yang telah diterapkan oleh guru, anak dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui permainan yang dibuat dan menceritakan permainan. Adapun kepribadian yang kreatif itu tercermin dalam ciri-ciri sebagai berikut :

mempunyai imajinasi yang kuat mempunyai inisiatif, mempunyai minat yang luas. bebas dalam berpikir (tidak kaku atau terlambat, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapatkan pengalaman baru, percaya pada diri sendiri, penuh semangat, berani mengambil risiko, berani mengutarakan pendapat dan berani mempertahankan pendapat. Adapun saran dari pengamat dalam pembelajaran permainan pada siklus kedua sudah sangat baik dan mengembangkan kreativitasnya.

Penelitian tindakan kelas (PTK) mampu menghasilkan metode belajar yang unggul dari dua siklus yang diterapkan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMANDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan kinestetik anak dapat meningkat melalui permainan tali :

Hal ini dibuktikan dengan meningkatkan keterampilan dalam bermain tali pada siklus 1 terdapat 6 orang anak yang memperoleh kategori baik atau 60%.

Pada siklus 2 meningkat kelenturan 9 orang anak baik atau 90%, kecepatan anak dalam bermain tali pada siklus satu yang memperoleh kategori baik 4 orang atau 40% meningkat menjadi 8 orang dengan kategori baik atau 80% begitu juga dengan kriteria anak dalam bermain tali 5 orang kategori baik atau 50% meningkat menjadi 8 orang atau 80%

Bermain tali dapat meningkatkan kinestetik anak

#### **B.Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan penelitian dapat dikemukakan beberapa rekomendasi antara lain :

- a. Untuk guru dalam meningkatkan daya pikir anak saat melakukan keterampilan kinestetik anak dalam bermain tali hendaknya guru memberi motivasi kepada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong,2007.*kecerdasan kenestetik* PAUD jakarta : PT. Grasindo.
- B.E.F Montolalu (2007) *bermain anak dan modul. penerbit universitas terbuka.*
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Undang-undang No. 20 Tahun 2009 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Depdiknas Jakarta.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Depdiknas. 2007. Kerangka Dasa Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Jakarta Jakarta.
- Marian E Borden. 2001. *SMART STRART*, Panduan Lengkap Memilih Pendidikan Prasekolah Balita Anda. Kaifa Bandung.
- M. Hariwijaya dan Bertiani Eka Sukaca. 2007. PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini. Bandung.
- M. Solehuddin, 1997. Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah. IKIP Bandung
- Santrock, Jhon W. 2010. *Life-Span Development*, Perkembangan Masa Hidup. Jakarta: Penerbit Airlangga.

# LAMPIRAN

Lampiran 2

TAMAN KANAK-KANAK (PAUD)  
TUNAS BANGSA

Jl.Tanjung Sakti Kecamatan Ulu Manna Desa Merambung Kabupaten Bengkulu selatan

SURAT KETERANGAN

NO : 03/PAUD TUNAS BANGSA

Yang bertanda tangan dibawa ini guru paud tunas bangsa desa merambung,  
Menerangkan bahwa :

Nama : Nopi apriyani

Npm : A1/111029

Status pekerjaan : Mahasiswi Universitas bengkulu

Alamat : Desa merambung,Jl tanjung sakti kecamatan ulu manna  
kabupaten bengkulu selatan

Telah melaksanakan penelitian di paud tunas bangsa dari tanggal 30 september  
2013 samapai januari 2014.tentang *meningkatkan kinestetik Anak melalui permainan  
tali pada kelompok B paud tunas bangsa kecamatan Ulu Manna*

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan  
sebagai mana mestinya.

Manna,30 september 2013

Kepala sekolah paud tunas bangsa

Leni gustiana

## SURAT PERNYATAAN SEBAGAI TEMAN SEJAWAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nopi apriyani

NPM : A11111029

Fakultas : FKIP

Prodi : S1 PAUD

Menyatakan bahwa

Nama : Desi ratna sari

Tempat mengajar : Paud Tunas Bangsa Kecamatan Ulu Manna

Adalah teman sejawat yang akan membantu dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada penelitian tentang, *Meningkatkan Keterampilan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tali Pada Kelompok B Paud Tunas Bangsa Kecamatan Ulu Manna Kabupaten Bengkulu selatan.*

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Manna

Teman

Mahasiswa

Desi Ratnasari

Nopi apriyani

Lampiran 4

DAFTAR NAMA SUBJEK FOKUS PENELITIAN  
PAUD TUNAS BANGSA  
KECAMATAN ULU MANNA BENGKULUN SELATAN (2013)

NO	NAMA ANAK	JENIS KELAMIN		KETERANGAN
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1	Agri	✓		
2	Belly	✓		
3	Cetrin	✓		
4	Dava	✓		
5	Rinaldo	✓		
6	Eren		✓	
7	Suci		✓	
8	Atika		✓	
9	Nabila		✓	
10	Raffi		✓	

Lampiran 5

SIKLUS I

RANCANGAN KEGIATAN MINGGUAN

Sekolah : Paud Tunas Bangsa

Kelompok/Semester : B/1

Bidang Pengembangan : Motorik halus

Kompetensi dasar : Kemauan Mengamati Objek Bermain Dengan Pengamatan

Tema	Kegiatan pembelajaran	Indikator	Penilaian	Sumber dan media belajar
Lingkungan	Pertemuan 1 dilingkungan sekolah Pertemuan 2 bermain di lingkungan Sekolah Pertemuan 3 bermain diluar kelas -Mengamati apa yang ada dilokasi – bermain - menceritakan	a.Kemauan mengamati objek bermain b.Ketekunan dalam bermain  c.Keberanian menerapkan ide	a.Melalui lembar kerja  b.pengamatan	Pertemuan 1,2,3.buku,karet

Kepala sekolah

Leni gustiana

Lampiran 6

Manna

Guru kelas

Nopi apriyani

## SIKLUS II

### RANCANGAN KEGIATAN MINGGUAN

Sekolah : Paud Tunas Bangsa  
Kelompok/Semester : B/1  
Bidang Pengembangan : Motorik halus  
Kompetensi dasar : Kemauan mengamati objek bermain dengan pengamatan

Tema	Kegiatan pembelajaran	Indikator	Penilaian	Sumber dan media belajar
Lingkungan	Pertemuan 1			

Kepala sekolah

Leni gustiana

Manna

Guru kelas

Nopi apriyani

Lampiran 7

### RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Paud : B/Paud Tunas Bangsa

Semester : 2 (dua)  
Tema/Subtema : Lingkungan/Sekolah  
Pendidikan : Paud  
Siklus : 1

#### 1 TINGKAT PENCAPAIAN PENGEMBANGAN

-Nilai agama dan moral

1. membiasakan beribadah

2. memiliki perilaku mulia

-Sosial emosional dan kemandirian

1. mengenal tata kerama dan sopan santun sesuai nilai budaya setempat

2. bersifat kooperatif dengan teman

-Bahasa

1. Menyusun kalimat sederhana dalam stuktur lengkap

2. Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal symbol,

Symbol untuk persiapan membaca

-Kognitif

1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran : "lebih dari", kurang dari/ter"

-Fisik

1. Mengekspresikan diri melalui gerakan bermain

#### II. CAPAIAN PERKEMBANGAN

-Nilai Agama dan Moral

1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan

2. Melakukan kegiatan yang bermanfaat

-Sosial emosional dan kemandirian

### III. INDIKATOR

#### Nilai Agama dan Moral

- a. Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuaidengan keyakinan.
- b. Memelihara kebersihan lingkungan, misalnya : membuang sampah pada tempatnya, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan dll

-Sosial emosional dan kemandirian

- a. Memberi dan membalas salam

- b. Mau bermain dengan teman

-bahasa

- a. menceritakan pengalaman/kejadaian secara sederhana

- b. Bercerita tentang bermain yang disediakan atau di buat sendiri

-Kognitif

- a. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama, lebih banyak dan lebih sedikit

-Fisik

- a. bermain

#### IV. TUJUAN

- a. Anak dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan lewat permainan sesuai diamati dilokasi sekolah
- b. Anak mampu bermain sesuai yang diamati dilokasi
- c. Anak mempunyai keberanian dalam bermain
- d. Anak berani dalam menerapkan ide

#### V MATERI

Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan dengan metode bermain

#### VI. METODE

- Bermain
- Tanya jawab
- Penugasan

VII KBM

TAHAP	KEGIATAN
<p>1.-Diluar kelas (08.00-08.30)</p> <p>Dalam kelas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Berbaris</li> <li>-Ikrar</li> <li>-Fisik motorik</li> <li>-Masuk kelas</li> <li>-salam</li> <li>-do'a sehari-hari,surat-surat pendek</li> <li>-Bernyanyi</li> </ul>
<p>2.Kegiatan inti (08.30-09.30)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Anak aktif dalam mengikuti kegiatan bermain</li> <li>-Anak bermain</li> <li>-Anak menceritakan tentang permainan</li> <li>-Anak aktif membedakan jenis permainan</li> </ul>
<p>2.Kegiatan inti (08.30-09.30)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Anak aktif dalam mengikuti kegiatan bermain</li> <li>-Anak menceritakan permainan</li> </ul>

<p>3. Istirahat dan makan (09.30-10.00)</p>	<p>-Cuci tangan  -do'a sebelum dan sesudah makan  -Bermain dengan media yang ada</p>
---	--

<p>4. Kegiatan akhir (10.00-10.30)</p>	<p>-Merangkum bersama kegiatan Pembelajaran dengan siswa  -Nyanyi bersama, pesan-pesan sebelum Pulang  -Do'a dan salam</p>
--	--

<p>VII ALAT DAN SUMBER BELAJAR</p>	
<p>-Diluar kelas ;</p>	<p>-kerincingan</p>
<p>-Kegiatan inti</p>	<p>-Tali karet,buku,pensil,mistar</p>

## Lampiran 8

### RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Paud : B/Paud Tunas Bangsa  
Semester : 1 (satu)  
Tema/Subtema : Lingkungan/Macam-macam Permainan  
Pendidik : Nopi Apriyani

#### Siklus (Dua)

##### 1 TINGKAT PENCAPAIAN PENGEMBANGAN

- Nilai Agama dan Moral
  - a. Membiasakan diri beribadah
  - b. Memiliki prilaku mulia
- Social emosional dan kemandirian
  - c. mengenal tata kerama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
- Bahasa
  - d. Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana
  - e. Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai guru  
Misalnya, Kemarin ibu pergi ke .....
- Fisik
  - f. Mengekspresikan diri melalui gerakan permainan secara detail

## II CAPAIAN PERKEMBANGAN

### -Nilai Agama dan Moral

2.1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan.

4.1. Melakukan kegiatan yang bermanfaat.

### -Sosial emosional dan kemandirian

4.1. Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

1.1. Bersifat kooperatif dengan teman

### -Bahasa

4.1. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap

5.1. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain

### -Fisik

1.1. Bermain sesuai dengan gagasan

7.1. Mengekspresikan diri melalui gerakan bermain secara detail

### III INDIKATOR

-Nilai agama dan Moral

2.1.1. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan

4.1.3. Memelihara kebersihan lingkungan, misalnya : membuang sampah pada tempatnya,

Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan,dll.

-Sosial emosional dan kemandirian

4.1.1. Memberi dan membalas salam

1.1.3. Mau bermain dengan teman

-Bahasa

4.1.1. Menceritakan pengalaman/kejadian sederhana

3.1.5. Bercerita tentang permainan yang disediakan atau di buat sendiri

-Fisik

1.1.1. Bermain sesuai gagasan

7.1.1. mengekspresikan diri melalui gerakan permainan secara detail

### IV TUJUAN

a. Anak mampu melengkapi kalimat sederhana

b. Kemauan anak dalam mengamati objek permainan

c. Anak mampu bermain sesuai yang diamati dilokasi

d. Anak mempunyai keberanian dalam bermain

e. Anak lancar menceritakan tentang permainan yang dibuat.

#### V. MATERI

-Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan

#### IV.METODE

-Permainan  
-Tanya jawab  
-Penugasan

#### VII. KBM

TAHAP	Kegiatan
5-Diluar kelas (08.00-0830)	-Berbaris -Ikrar -Fisik motorik -Masuk kelas
-Dalam kelas	-Salam -do'a sehari-hari,surat-surat pendek -Bernyanyi

<p>6. Kegiatan inti (08.30-09.30)</p>	<p>-Anak melengkapi kalimat sesuai permainan -Anak aktif dalam mengikuti kegiatan bermain -Anak menceritakan permainan</p>
<p>7. Istirahat dan makan (09.30-10.00)</p>	<p>-Cuci tangan -do'a sebelum dan sesudah makan -Bermain</p>
<p>8. Kegiatan akhir (10.00-10.30)</p>	<p>-Merangkum bersama kegiatan pembelajaran dengan Siswa -Nyanyi bersama,pesan-pesan sebelum pulang -Do'a dan salam</p>

#### VII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- Diluar kelas ;
- Tali
- Kegiatan inti : Belajar dan Bermain
- Lembar kalimat dan permainanya yang telah dibuat guru

## IX. EVALUASI

- a. Kemampuan anak melengkapi kalimat sederhana
- b. Anak mengembangkan kreativitasnya melalui permainan
- c. Anak mampu berimajinasi setelah melihat objek yang diamati
- d. Anak mempunyai keberanian dalam bermain
- e. Anak dapat menceritakan tentang permainan.

Lampiran 9

INSTRUMEN OBSERVASI GURU

Nama : Nopi apriyani

Status peneliti : Guru kelas

Siklus : 1 (satu)

No	Kegiatan / Kondisi	Ya	Tidak	Keterangan
1	Kegiatan awal pembelajaran a. Memberi salam, do'a sebelum belajar b. Memberitahukan tema dan subtema yang akan di pelajari pada proses pembelajaran berlangsung berdasarkan SKH c. Guru memberikan motivasi kepada anak	✓ ✓ ✓		
11	Kegiatan inti a. Guru mempersiapkan media yang akan dibutuhkan saat bermain b. Guru mengajak anak berwisata ketempat yang telah ditentukan dan mengganti objek yang ada dilokasi tempat sekolah c. Guru dan anak melakukan tanya jawab	✓ ✓ ✓ ✓		

	d.Guru memakai metode/pendekatan sesuai dengan materi yang ada	✓		
	e. Keterlibatan guru dalam proses pembelajaran	✓		
	f. Guru merespon aktifitas anak selama pembelajaran berlangsung	✓		
	g. Guru mengajak kembali kekelas dan mengajak anak bermain	✓		
	h .Guru mengobservasikan kegiatan anak			
111	Kegiatan akhir  -Guru mengevaluasi kegiatan anak yang  Sudah dipelajari berdasarkan SKH	✓		
	Jumlah			

Observasi

Desi ratnasa

Lampiran 10

LEMBAR OBSERVASI  
KEMAMPUAN BERMAIN

Petunjuk pengisian : berilah tanda checklis pada kolom yang sesuai deengan pendapat anda !

Nama Anak :

Kelas :

No	Aspek Yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kemauan mengamati cara bermain	✓		
2	Ketekunan dalam bermain	✓		
3	Keberanian dalam menerapkan ide	✓		
	Jumlah	9		

Keterangan :

- a. Kurang (K) : jika anak bermain 1 permainan tapi memerlukan bantuan guru dan permainan itu kurang
- b. Cukup (C) : jika anak bermain sendiri
- c. Baik (b) : jika anak bermain sendiri dan melakukan permainan tersebut bervariasi

Manna.....2013

Pengamat

(.....)

(.....)

(.....)

Lampiran 11

INSTRUMEN PRILAKU GURU

Nama peneliti : Nopi apriyani

Status peneliti : Guru kelas

Siklus : 1 (satu)

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberikan stimulus sebelum kegiatan pembelajaran dimulai	✓		Terlaksana
2	Guru memberikan motivasi pada anak untuk bermain	✓		Terlaksana
3	Guru memberikan kebebasan bermain pada anak sesuai dengan keinginannya	✓		Terlaksana
4	Guru memberikan pujian pada setiap hasil permainan anak	✓		Terlaksana

Observasi

Nopi apriyani

Lampiran 12

INSTRUMEN PRILAKU GURU

Nama peneliti : Nopi apriyani

Status peneliti : Guru kelas

Siklus : 1 (satu)

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberikan stimulus sebelum kegiatan pembelajaran dimulai	✓		Terlaksana
2	Guru memberikan motivasi pada anak untuk bermain	✓		Terlaksana
3	Guru memberikan kebebasan bermain pada anak sesuai dengan keinginannya	✓		Terlaksana
4	Guru memberikan pujian pada setiap hasil permainan anak	✓		Terlaksana

Observasi

Desi ritnasari

## Lampiran 13

### PEDOMAN WAWANCARA -1

Sumber :

Hari/tanggal : Senin/ Desember 2013

Pukul : 09.00 wib

Aspek yang akan ditanyakan tentang kebutuhan pembelajaran

- a. Kurikulum apa yang digunakan pada PAUD ini?
- b. Bagaimana proses belajar yang berlangsung selama ini?
  - a. Apakah guru selalu menyampaikan tujuan awal pembelajaran?
  - b. Metode pembelajaran apa saja yang sering digunakan guru dalam Pembelajaran?
- c. Pernahkah kepala sekolah masuk ke kelas ketika guru sedang melakukan

KBM

- d. Apakah semua guru pernah diberikan pelatihan-pelatihan?
- e. Pernahkah kepala sekolah membimbing guru?

## Lampiran 14

### PEDOMAN WAWANCARA -2

Sumber : Guru kelas  
Hari : Selasa/ Desember 2013-12-17  
Pukul : 09.00 Wib

Aspek yang ditanyakan tentang kebutuhan pembelajaran

- a. Bagaimana proses KBM yang berlangsung selama ini khususnya tentang kemampuan bermain dalam meningkatkan kreativitas anak
- b. Ketika mengajar, apakah guru selalu menyampaikan tujuan awal pembelajaran?
- c. Metode belajar apa yang sering guru lakukan dalam mengajar untuk meningkatkan kegiatan bermain anak?
- d. Mengapa anda sering menggunakan metode tersebut?
- e. Bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan bermain anak?
- f. Bagaimana saudara mengatasi anak kemampuan bermain kurang?

Lampiran 15

HASIL.OBSERVASI ANAK  
INSTRUMEN PRILAKU GURU

Nama penilai : Nopi apriyani

Status peneliti : Guru kelas

Siklus : 1 (satu)

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberikan stimulus sebelum kegiatan pembelajaran dimulai	✓		Terlaksana
2	Guru memberikan motivasi pada anak untuk bermain berdasarkan imajinasi anak	✓		Terlaksana
3	Guru memberikan kebebasan bermain pada anak sesuai dengan keinginannya	✓		Terlaksana
4	Guru memberikan pujian pada setiap hasil permainan anak	✓		Terlaksana

Observasi

Desi retna sari

Lampiran 17

HASIL OBSERVASI ANAK

SIKLUS 1 PERTEMUAN II

NAMA	ASPEK			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	3	2	3	8
BELLY	2	3	3	8
CETRIN	3	3	2	8
DAVA	3	3	2	8
EREN	3	2	2	7
RINALDO	3	2	1	6
SUCI	2	2	2	6
ATIKA	2	1	2	5
NABILA	2	2	1	5
NABILA SANDORA	2	1	2	5
Rata-rata				6,6

SIKLUS 1 PERTEMUAN III

NAMA	ASPEK			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	3	2	3	8
BELLY	2	3	3	8
CETRIN	2	3	3	8
DAVA	3	3	2	8
EREN	3	2	2	9
RINALDO	3	2	3	8
SUCI	2	2	3	7
ATIKA	2	3	3	8
NABILA	2	3	3	7
NABILA SANDORA	2	3	2	7
Rata-rata				7,8

### HASIL AKHIR SIKLUS 1

NAMA	PERTEMUAN			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	9	8	8	25
BELLY	9	8	8	25
CETRIN	9	8	8	25
DAVA	7	8	8	23
EREN	5	7	9	21
RINALDO	5	6	8	19
SUCI	5	6	7	18
ATIKA	5	5	8	18
NABILA	5	5	7	17
NABILA SANDORA	5	5	7	17
Rata-rata	6,4	6,6	7,8	20,8

SIKLUS II PERTEMUAN 1

NAMA	ASPEK			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	3	2	3	8
BILLY	3	3	2	8
CETRIN	3	3	3	9
DAVA	3	2	3	8
EREN	3	3	2	8
RINALDO	2	3	3	8
SUCI	3	2	3	8
ATIKA	3	3	2	8
NABILA	2	3	2	7
NABILA SANDORA	3	2	2	7
Rata-rata				7,9

SIKLUS II PERTEMUAN II

NAMA	ASPEK			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	3	2	3	8
BILLY	3	3	2	8
CETRIN	2	3	3	8
DAVA	3	2	3	8
EREN	3	3	2	8
RINALDO	2	3	3	8
SUCI	3	2	3	8
ATIKA	3	3	2	8
NABILA	3	2	3	8
NABILA SANDORA	2	3	3	78
Rata-rata				8,0

SIKLUS II PERTEMUAN 3

NAMA	ASPEK			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	3	3	3	9
BILLY	3	3	3	8
CETRIN	3	3	3	9
DAVA	3	3	3	8
EREN	3	3	3	9
RINALDO	2	3	3	8
SUCI	3	3	3	8
ATIKA	3	3	2	8
NABILA	3	3	3	8
NABILA SANDORA	3	3	3	8
Rata-rata				8,3

### HASIL AKHIR SIKLUS II

NAMA	PERTEMUAN			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	8	8	9	25
BELLY	8	8	8	25
CETRIN	9	8	9	26
DAVA	8	8	8	24
EREN	8	8	9	25
RINALDO	8	8	8	24
SUCI	8	8	8	24
ATIKA	8	8	8	24
NABILA	7	8	8	23
NABILA SANDORA	7	8	8	23
Rata-rata	7,9	8,0	8,3	24,2

## Lampiran 18

### CATATAN LAPANGAN (CL,1)

Siklus I pertemuan I

Hari : Senin

Tema/subtema : Lingkungan

Yang dilakukan penelitian dan kolaborasi dalam kegiatan bermain lompat tali adalah

Langkah pertama : Mengajak anak di lingkungan sekolah untuk mengamati

Kegiatan pertama guru mempersiapkan mempersiapkan peralatan yang akan dibawa kelokasi bermain. Anak-anak diajak langsung ke lapangan untuk mengamati dilokasi bermain . guru memberikan keterangan yang berkenaan yang ada di lapangan tersebut pada anak , agar kegiatan bermain berjalan dengan baik . setelah pengamatan dikira cukup anak-anak diajak kembali lagi ke kelas.

Langkah kedua : kegiatan inti , anak bermain

Guru menyampaikan pada anak tentang cara – cara bermain dan mengulang kembali ingatan anak saat dilokasi terlebih dahulu guru mempersiapkan media yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya karet gelang, barulah anak diperintakan untuk bermain lompat tali sesuai yang ada dikemauan anak pada saat ia dilokasi bermain yang telah dibuat.

Setelah bermain lompat tali selesai dilakukan anak, guru menanyakan tentang permainan yang telah dilakukan anak dan anak menceritakan sesuai yang anak lakukan . karena setiap anak memiliki perbedaan pada gerak permainan maka anak yang kreatif menghasilkan permainan yang mungkin teman yang lain tidak ada dengan permainan berbagai gaya gerak tubuh yang lebih banyak dari teman-temannya.



Gambar karet gelang



Gambar anak menjalin karet gelang

## Lampiran 19

### CATATAN LAAPANGAN (CL,2)

Siklus I pertemuan II

Hari /tanggal :selasa

Tema/subtema :lingkungan sekolah

Yang dilakukan peneliti dan kolaborasi dalam bermain adalah :

Langkah pertama : mengajak anak-anak kelilingkungan sekolah untuk mengamati

Kegiatan pertama guru mempersiapkan peralatan yang akan dibawah kelilingkungan sekolah .anak-anak diajak bermain dilingkungan taman sekolah untuk mengamati langsung suatu yang ada dilokasi .Guru memberi keterangan yang berkenaan mengenai lingkungan sekolah kepada anak ,agar kegiatan bermain berjalan dengan baik . setelah pengamatan dikira cukup anak-anak diajak kembali kesekolah.

Langkah kedua : kegiatan inti ,anak bermain

Guru menyampaikan pada anak tentang cara-cara bermain dan mengulang ingatan anak saat dilokasi .Terlebih dahulu guru mempersiapkan media yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya karet gelang barulah anak diperintakan untuk menambah sesuai yang ada diingatan anak pada saat ia di lokasi bermain ,kemudian bermain dengan lompat tali yang telah dibuat.

Langkah ketiga :penutup

Setelah bermain dan permainan telah dikerjakan anak-anak guru menanyakan permainan-permainan yang telah dibuat dan anak menceritakansesuai yang anak buat karena setiap anak memiliki perbedaan pada permainan .anak yang kreatif menghasilkan permaian yang menarik dan bermain yang lebih banyak.



Gambar aktivitas anak dalam bermain dilapangan



Gambar aktivitas anak mengamati permainan tali karet

Lampiran 20

### CATATAN LAPANGAN (CL,3)

Siklus I pertemuan III

Hari :Rabu

Tema/subtema :Lingkungan sekolah

Yang dilakukan pertama : mengajak anak ke sekitar rumah untuk mengamati permainan tali yang ada di sekitar rumah

Kegiatan pertama guru mempersiapkan peralatan yang akan dibawah kelokasi bermain. Anak-anak diajak kelingkungan rumah untuk mengamati langsung suatu yang ada dilokasi guru memberi keterangan yang berkenaan dengan tanda-tanda yang ada dilingkungan rumah kepada anak .agar kegiatan bermain berjalan baik .setelah pengamatan dikira cukup anak-anak diajak kembali kesekolah.

Langkah kedua :kegiatan inti ,anak bermain

Guru menyampaikan kepada anak tentang cara –cara bermain dan mengulang kembali ingatan anak saat dilokasi .terlebih dahulu guru mempersiapkan media yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya tali karet gelang barulah anak diperintakan untuk bermain sesuai yang ada diingatan anak pada saat ia dilokasi bermain,kemudian permainan yang telah dilakukan.

Langkah ketiga :penutup

Setelah bermain selesai dikerjakan anak ,guru menanyakan permainan-permainan yang telah dibuat dan anak menceritakan .sesuai yang telah dilakukan anak .karena yang kreatif menghasilkan permainan yang lebih banyak bermain lompat tali.



Gambar kreativitas anak menceritakan permainan tali karet

## CATATAN LAPANGAN (CL,4)

Siklus II pertemuan I

Hari :senin

Tema/subtema :lingkungan bermain

Yang dilakukan penelitian dan kolaborasi dalam kegiatan bermain adalah :

Langkah pertama :mengajak anak ke lingkungan bermain

Kegiatan pertama guru mengajak mempersiapkan peralatan yang akan dibawa ke lokasi bermain .anak-anak diajak ke sekitar lingkungan sekolah untuk mengamati langsung suatu permainan yang ada di lokasi guru memberikan keterangan yang berkenaan dengan lingkungan sekolah kepada anak , agar anak diajak bermain di tempat lokasi kejadian.

Langkah kedua : kegiatan inti ,anak bermain

Guru menyampaikan pada anak tentang cara-cara bermain dan memancing kegiatan anak saat mengamati .terlebih dahulu guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya karet gelang,barulah anak diperintakan untuk bermain sesuai yang diamati pada saat anak di lokasi bermain,kemudian bermain dengan apa yang telah diperintakan guru.

Setelah bermain selesai dilakukan anak ,guru menanyakan tentang permainan-permainan apa saja yang telah dilakukan anak dan anak menceritakan sesuai dengan apa yang telah dilakukan anak.karena setiap anak memiliki perbedaan pada permainan dengan apa yang telah ditentukan guru saat bermain . anak yang kreatif adalah anak bermain dengan apa yang telah diperintakan guru.setelah selesai anak diajak kembali ke kelas siap-siap pulang kerumah .



Gambar kreativitas guru mengajak anak masuk ke kelas

## LAPANGAN (CL,5)CATATAN

Siklus II pertemuan II

Hari /tanggal :selasa

Tema/subtema :lingkungan sekolahku

Yang dilakukan peneliti dan kolaborator dalam kegiatan bermain adalah

Langkah pertama :mengajak anak ke lingkungan taman sekolah

Kegiatan pertama guru mempersiapkan peralatan yang akan dibawa kelokasi bermain .anak-anak diajak ke lingkungan taman sekolah untuk mengamati langsung suatu permainan yang ada dilokasi .guru memberikan keterangan yang berkenaan dengan yang ada di pelabuhan kepada anak ,agar kegiatan bermain berjalan dengan baik .setelah pengamatan cukup anak diajak bermain lompat tali ditempat lokasi bermain lompat tali.

Langkah kedua :kegiatan inti ,anak bermain lompat tali

Guru menyampaikan pada anak tentang cara-cara bermain dan menjelaskan konsep dasar bermain lompat tali .terlebih dahulu guru mempersiapkan alat yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya karet gelang .barulah anak diperintakan untuk bermain dilokasi .kemudian anak melompati tali yang telah dijalin /dibuat.

Langkah ketiga :penutup menceritakan pengalaman bermain

Setelah bermain selesai dilakukan anak guru menanyakan permainan-permainan apa saja yang telah dilakukan anak .dan anak menceritakan pengalaman anak bermain sesuai dengan apa yang telah dilakukan anak .karena anak yang kreatif dapat menghasilkan permainan lompat tali yang mungkin teman yang lain tidak ada yang bermain yang lebih banyak dari teman –temannya . setelah selesai anak diajak kembali kekelas siap-siap untuk pulang kerumah masing –masing



Gambar kreativitas guru menjelaskan cara menjalin tali karet kepada anak

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nopi Apriyani ,Lahir di Desa merambung  
Kec.Ulu Manna Kabupaten Bengkulu Selatan Tanggal 25 November 1990 ,merupakan  
anak ke tiga dari 4 saudara

.Dilahirkan dari pasangan Ibu Martema dan Bapak Ramblan Efindi.  
Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 44 Senaning Tahun 2003  
,lalu melanjutkan sekolah keningkat lanjutan pertama di SLTP N 10 Kota Manna  
(sekarang SLTP N 13 Bengkulu Selatan) angkatan 2006 . Pada tahun 2009 penulis  
menamatkan sekolah menengah atas di SMA N 1 Masat Bengkulu Selatan (sekrang  
SMA N 8 Masat Bengkulu Selatan)dan di tahun 2011 diterima sebagai mahasiswi  
Program Studi Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (SKGJ) Fakultas Keguruan dan  
Ke Ilmuan Pendidikan Universitas Bengkulu (UNIB) melalui jalur Seleksi Penerimaan  
Mahasiswa Baru.













#### D. Repleksi

Berdasarkan hasil pengamat dengan teman sejawat setelah pertemuan ketiga pada siklus 2 tidak terdapat kelemahan yang perlu ditindak lanjuti karena anak yang belum berhasil hanya 1 orang anak disamping itu disebabkan oleh keterbatasan waktu penelihan sudah selesai.

Setelah menyelesaikan pembelajaran dalam dua siklus diperoleh ketuntasan belajardalam kegiatan bermain anak seperti yang disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 2,5 Ketuntasan Belajar Siswa

Siklus	Jumlah siswa	Jumlah siswa	%	Keterangan Tuntas belajar
I	10	6	60%	Belum tuntas
II	10	9	90%	Tunas

Melihat hasil yang didapat dari Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa tahapan yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan yang lebih baik dimana nilai rata-rata dan persentase pada siklus kedua sesuai yang diharapkan, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bermain lompat tali dapat meningkatkan kreativitas anak Paud Tunas Bangsa. Pada siklus kedua berdasarkan hasil refleksi dengan kolaborator

menunjukkan bahwa hampir semua anak dapat mengekspresikan apa yang sudah diamati di lingkungan sekolah, maka menurut penelitian tidak perlu lagi ada tindakan atau dianggap sudah berhasil.

Menurut saran pengamat penerapan dalam pembelajaran permainan pada siklus kedua sudah sangat baik dan pembelajaran ini dapat lebih ditingkat lagi sehingga semua anak dapat ditingkatkan kreativitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya sistem bermain dengan menggunakan metode bermain tali dapat meningkatkan kreativitas anak hal ini terbukti dari penghitungan Test pada siklus 1 dan siklus 2

## B.Pembahasan

Pada hasil dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain dalam lompat tali dengan berbagai gaya setelah anak melihat/melakukan permainan tersebut adapun saran dari pengamat pada siklus pertama untuk mencapai target keberhasilan dan motivasi

yang diberikan guru pada peserta didik lebih tepat lagi sehingga anak dapat bermain dengan baik dan punya keberanian untuk bermain sendiri. Metode pembelajaran yang digunakan sebaiknya memilih metode yang sesuai dan tepat, sehingga anak tertarik dalam kegiatan bermain untuk meningkatkan daya pikir anak, kesehatan anak.

Tabel 4,1 Contoh lembar penilaian hasil belajar ketrampilan kenestetik anak melalui permainan tali.

Siklus 2

Indikator	Jumlah anak kategori baik	Persentase
Keterampilan anak dalam bermain tali	8	87,5%
Kelenturan anak dalam bermain tali	6	73,25%
Kecepatan anak dalam bermain tali	9	81,25%

A = Baik

B = kurang

C = Cukup

Pada hasil penilaian siklus anak dapat bermain langsung apa yang telah diterapkan oleh guru, anak dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui permainan yang dibuat dan menceritakan permainan. Adapun kepribadian yang kreatif itu tercermin dalam ciri-ciri sebagai berikut :

mempunyai imajinasi yang kuat mempunyai inisiatif, mempunyai minat yang luas.

bebas dalam berpikir (tidak kaku atau terlambat, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapatkan pengalaman baru, percaya pada diri sendiri, penuh semangat, berani mengambil risiko, berani mengutarakan pendapat dan berani mempertahankan pendapat. Adapun saran dari pengamat dalam pembelajaran permainan pada siklus kedua sudah sangat baik dan mengembangkan kreativitasnya.

Penelitian tindakan kelas (PTK) mampu menghasilkan metode belajar yang unggul dari dua siklus yang diterapkan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan kinestetik anak dapat meningkat melalui permainan tali :

Hal ini disimpulkan bahwa

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan penelitian dapat dikemukakan beberapa rekomendasi antara lain :

a. Untuk guru dalam meningkatkan daya pikir anak saat melakukan keterampilan kinestetik anak dalam bermain tali hendaknya guru memberi motivasi kepada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, 2007. *kecerdasan kinestetik PAUD* jakarta : PT. Grasindo.
- B.E.F Montolalu (2007) *bermain anak dan modul*. penerbit universitas terbuka.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Undang-undang No. 20 Tahun 2009 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas Jakarta.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Depdiknas. 2007. Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Jakarta Jakarta.
- Marian E Borden. 2001. *SMART STRART*, Panduan Lengkap Memilih Pendidikan Prasekolah Balita Anda. Kaifa Bandung
- M. Hariwijaya dan Bertiani Eka Sukaca. 2007. *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Bandung
- M. Solehuddin, 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. IKIP Bandung
- Santrock, Jhon W. 2010. *Life-Span Development*, Perkembangan Masa Hidup. Jakarta: Penerbit Airlangga.

# LAMPIRAN

Lampiran 2

TAMAN KANAK-KANAK (PAUD)

TUNAS BANGSA

Jl.Tanjung Sakti Kecamatan Ulu Manna Desa Merambung

SURAT KETERANGAN

NO : 03/PAUD TUNAS BANGSA

Yang bertanda tangan dibawa ini guru paud tunas bangsa desa merambung,

Menerangkan bahwa :

Nama : Nopi apriyani

Npm : A1/111029

Status : Mahasiswi Universitas bengkulu

Alamat : Desa merambung,Jl tanjung sakti kecamatan ulu manna kabupaten bengkulu selatan

Telah melaksanakan penelitian di paud tunas bangsa dari tanggal 30 september 2013 samapai januari 2014. tentang *meningkatkan kinestetik Anak melalui permainan tali pada kelompok B paud tunas bangsa kecamatan Ulu Manna*

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagai mana mestinya

Manna,30 september 2013  
Kepala sekolah paud tunas bangsa

Leni gustiana

Lampiran 3

SURAT PERYATAAN SEBAGAI TEMAN SEJAWAT

Saya yang bertanda tangan di bawa ini :

Nama : Nopi apriyani

NPM : A11111029

Fakultas : FKIP

Prodi : S1 PAUD

Menyatakan bahwa

Nama : Desi ratna sari

Tempat mengajar : Paud Tunas Bangsa Kecamatan Ulu Manna

Adalah teman sejawat yang akan membantu dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada penelitian tentang, *Meningkatkan Keterampilan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tali Pada Kelompok B Paud Tunas Bangsa Kecamatan Ulu Manna Kabupaten Bengkulu selatan.*

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Teman  
Desi Ratnasari

Manna  
Mahasiswa

Nopi apriyani

Lampiran 4

DAFTAR NAMA SUBJEK FOKUS PENELITIAN

PAUD TUNAS BANGSA

KECAMATAN ULU MANNA BENGKULUN SELATAN (2013)

NO	NAMA ANAK	JENIS KELAMIN		KETERANGAN
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1	Agri	✓		
2	Belly	✓		
3	Cetrin	✓		
4	Dava	✓		
5	Rinaldo	✓		
6	Eren		✓	
7	Suci		✓	
8	Atika		✓	
9	Nabila		✓	
10	Raffi		✓	

Lampiran 5

SIKLUS I

RANCANGAN KEGIATAN MINGGUAN

Sekolah : Paud Tunas Bangsa

Kelompok/Semester : B/1

Bidang Pengembangan : Motorik halus

Kompetensi dasar : Kemauan Mengamati Objek Bermain Dengan Pengamatan

Tema	Kegiatan pembelajaran	Indikator	Penilaian	Sumber dan media belajar
Lingkungan	Pertemuan 1 di lingkungan sekolah Pertemuan 2 bermain di lingkungan Sekolah Pertemuan 3 bermain diluar kelas -Mengamati apa yang ada dilokasi bermain - menceritakan	a.Kemauan mengamati objek bermain b.Ketekunan dalam bermain c.Keberanian menerapkan ide	a.Melalui lembar kerja b.pengamatan	Pertemuan 1,2,3.buku,karet

Kepala sekolah

Leni gustiana

Manna

Guru kelas

Nopi apriyani

Lampiran 6

SIKLUS II

RANCANGAN KEGIATAN MINGGUAN

Sekolah : Paud Tunas Bangsa

Kelompok/Semester : B/1

Bidang Pengembangan : Motorik halus

Kompetensi dasar : Kemauan mengamati objek bermain dengan pengamatan

Tema	Kegiatan pembelajaran	Indikator	Penilaian	Sumber dan media belajar
Lingkungan	Pertemuan 1			

Manna

Kepala sekolah

Guru kelas

Leni gustiana

Nopi apriyani

Lampiran 7

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Paud : B/Paud Tunas Bangsa

Semester : 2 (dua)

Tema/Subtema : Lingkungan/Sekolah

Pendidikan : Paud

Siklus : 1

## 1 TINGKAT PENCAPAIAN PENGEMBANGAN

-Nilai agama dan moral

1. membiasakan beribadah

2. memiliki perilaku mulia

-Sosial emosional dan kemandirian

1. mengenal tata kerama dan sopan santun sesuai nilai budaya setempat

2. bersifat kooperatif dengan teman

-Bahasa

1. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap

2. Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal symbol,

Symbol untuk persiapan membaca

-Kognitif

1. Mengetahui perbedaan berdasarkan ukuran : "lebih dari", "kurang dari/ter"

-Fisik

1. Mengekspresikan diri melalui gerakan bermain

## II. CAPAIAN PERKEMBANGAN

-Nilai Agama dan Moral

1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan

2. Melakukan kegiatan yang bermanfaat

-Sosial emosional dan kemandirian

## III. INDIKATOR

Nilai Agama dan Moral

a. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan.

b. Memelihara kebersihan lingkungan, misalnya : membuang sampah pada tempatnya, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan dll

-Sosial emosional dan kemandirian

a. Memberi dan membalas salam

b. Mau bermain dengan teman

-bahasa

a.menceritakan pengalaman/kejadaian secara sederhana

b.Bercerita tentang bermain yang disediakan atau di buat sendiri

-Kognitif

a.Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama,lebih banyak dan lebih sedikit

-Fisik

a. bermain

---

#### IV. TUJUAN

- a. Anak dapat mengeksperesikan pikiran dan perasaan lewat permainan sesuai diamati dilokasi sekolah
- b. Anak mampu bermain sesuai yang diamati dilokasi
- c. Anak mempunyai keberanian dalam bermain
- d. Anak berani dalam menerapkan ide

#### V MATERI

Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan dengan metode bermain

#### VI. METODE

-Bermain

-Tanya jawab  
-Penugasan

VII KBM	
TAHAP	KEGIATAN
1.-Diluar kelas (08.00-08.30)  Dalam kelas	-Berbaris -Ikrar -Fisik motorik -Masuk kelas -salam -do'a sehari-hari,surat-surat pendek -Bernyanyi
2.Kegiatan inti (08.30-09.30)	-Anak aktif dalam mengikuti kegiatan bermain -Anak bermain -Anak menceritakan tentang permainan -Anak aktif membedakan jenis permainan
2.Kegiatan inti (08.30-09.30)	-Anak aktif dalam mengikuti kegiatan bermain -Anak menceritakan permainan

<p>3. Istirahat dan makan (09.30-10.00)</p>	<p>-Cuci tangan</p> <p>-do'a sebelum dan sesudah makan</p> <p>-Bermain dengan media yang ada</p>
---	--

<p>4. Kegiatan akhir (10.00-10.30)</p>	<p>-Merangkum bersama kegiatan Pembelajaran dengan siswa</p> <p>-Nyanyi bersama, pesan-pesan sebelum Pulang</p> <p>-Do'a dan salam</p>
--	--

<p>VII ALAT DAN SUMBER BELAJAR</p> <p>-Diluar kelas ;</p> <p style="padding-left: 40px;">-kerincingan</p> <p>-Kegiatan inti</p> <p style="padding-left: 40px;">-Tali karet, buku, pensil, mistar</p>
--

## Lampiran 8

### RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok/Paud : B/Paud Tunas Bangsa  
Semester : 1 (satu)  
Tema/Subtema : Lingkungan/Macam-macam Permainan  
Pendidik : Nopi Apriyani  
Siklus ; (Dua)

#### 1 TINGKAT PENCAPAIAN PENGEMBANGAN

- Nilai Agama dan Moral
  - a. Membiasakan diri beribadah
  - b. Memiliki perilaku mulia
- Social emosional dan kemandirian
  - c. mengenal tata kerama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
- Bahasa
  - d. Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana
  - e. Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai guru  
Misalnya, Kemarin ibu pergi ke .....
- Fisik
  - f. Mengekspresikan diri melalui gerakan permainan secara detail

#### II CAPAIAN PERKEMBANGAN

- Nilai Agama dan Moral
  - 2.1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan.
  - 4.1. Melakukan kegiatan yang bermanfaat.

-Sosial emosional dan kemandirian

4.1. Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

1.1. Bersifat kooperatif dengan teman

-Bahasa

4.1. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap

5.1. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain

-Fisik

1.1. Bermain sesuai dengan gagasan

7.1. Mengekspresikan diri melalui gerakan bermain secara detail

### III INDIKATOR

-Nilai agama dan Moral

2.1.1. Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan

4.1.3. Memelihara kebersihan lingkungan, misalnya : membuang sampah pada tempatnya,

Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan,dll.

-Sosial emosional dan kemandirian

4.1.1. Memberi dan membalas salam

1.1.3. Mau bermain dengan teman

-Bahasa

4.1.1. Menceritakan pengalaman/kejadian sederhana

3.1.5. Bercerita tentang permainan yang disediakan atau di buat sendiri

-Fisik

1.1.1. Bermain sesuai gagasan

7.1.1. mengekspresikan diri melalui gerakan permainan secara detail

#### IV TUJUAN

- a. Anak mampu melengkapi kalimat sederhana
- b. Kemauan anak dalam mengamati objek permainan
- c. Anak mampu bermain sesuai yang diamati dilokasi
- d. Anak mempunyai keberanian dalam bermain
- e. Anak lancar menceritakan tentang permainan yang dibuat.

#### V. MATERI

-Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan

#### IV. METODE

- Permainan
- Tanya jawab
- Penugasan

#### VII. KBM

TAHAP	Kegiatan
5-Diluar kelas (08.00-0830)  -Dalam kelas	-Berbaris -Ikrar -Fisik motorik -Masuk kelas -Salam -do'a sehari-hari,surat-surat pendek -Bernyanyi

6. Kegiatan inti (08.30-09.30)	-Anak melengkapi kalimat sesuai permainan -Anak aktif dalam mengikuti kegiatan bermain -Anak menceritakan permainan
7. Istirahat dan makan (09.30-10.00)	-Cuci tangan -do'a sebelum dan sesudah makan -Bermain
8. Kegiatan akhir (10.00-10.30)	-Merangkum bersama kegiatan pembelajaran dengan Siswa -Nyanyi bersama,pesan-pesan sebelum pulang -Do'a dan salam

## VII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- Diluar kelas ;
- Tali
- Kegiatan inti : Belajar dan Bermain
- Lembar kalimat dan permainanya yang telah dibuat guru

## IX. EVALUASI

- a. Kemampuan anak melengkapi kalimat sederhana
- b. Anak mengembangkan kreativitasnya melalui permainan
- c. Anak mampu berimajinasi setelah melihat objek yang diamati
- d. Anak mempunyai keberanian dalam bermain
- e. Anak dapat menceritakan tentang permainan.

## Lampiran 9

### INSTRUMEN OBSERVASI GURU

Nama : Nopi apriyani

Status peneliti : Guru kelas

Siklus : 1 (satu)

No	Kegiatan / Kondisi	Ya	Tidak	Keterangan
----	--------------------	----	-------	------------

1	<p>Kegiatan awal pembelajaran</p> <p>a. Memberi salam, do'a sebelum belajar</p> <p>b. Memberitahukan tema dan subtema yang akan di pelajari pada proses pembelajaran berlangsung berdasarkan SKH</p> <p>c. Guru memberikan motivasi kepada anak</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>		
11	<p>Kegiatan inti</p> <p>a. Guru mempersiapkan media yang akan dibutuhkan saat bermain</p> <p>b. Guru mengajak anak berwisata ketempat yang telah ditentukan dan mengganti objek yang ada dilokasi tempat sekolah</p> <p>c. Guru dan anak melakukan tanya jawab</p> <p>d. Guru memakai metode/pendekatan sesuai dengan materi yang ada</p> <p>e. Keterlibatan guru dalam proses pembelajaran</p> <p>f. Guru merespon aktifitas anak selama pembelajaran berlangsung</p> <p>g. Guru mengajak kembali kekelas dan mengajak anak bermain</p> <p>h. Guru mengobservasikan kegiatan anak</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>		

111	Kegiatan akhir  -Guru mengevaluasi kegiatan anak yang  Sudah dipelajari berdasarkan SKH	✓		
	Jumlah			

Observasi

Desi ratnasa

Lampiran 10

LEMBAR OBSERVASI

KEMAMPUAN BERMAIN

Petunjuk pengisian : berilah tanda checklis pada kolom yang sesuai deengan pendapat anda !

Nama Anak :

Kelas :

No	Aspek Yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
1	Kemauan mengamati cara bermain	✓		
2	Ketekunan dalam bermain	✓		
3	Keberanian dalam menerapkan ide	✓		
	Jumlah	9		

Keterangan :

a. Kurang (K) : jika anak bermain 1 permainan tapi memerlukan bantuan guru dan permainan itu kurang

b .Cukup (C) : jika anak bermain sendiri

c.Baik (b) : jika anak bermain sendiri dan melakukan permainan tersebut bervariasi

Manna.....2014

Pengamat

(.....)

(.....)

(.....)

Lampiran 11

INSTRUMEN PRILAKU GURU

Nama peneliti : Nopi apriyani

Status peneliti : Guru kelas

Siklus : 1 (satu)

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberikan stimulus sebelum kegiatan pembelajaran dimulai	✓		Terlaksana
2	Guru memberikan motivasi pada anak untuk bermain	✓		Terlaksana
3	Guru memberikan kebebasan bermain pada anak sesuai dengan keinginannya	✓		Terlaksana
4	Guru memberikan pujian pada setiap hasil permainan anak	✓		Terlaksana

Observasi

Nopi apriyani

Lampiran 12

INSTRUMEN PRILAKU GURU

Nama peneliti : Nopi apriyani

Status peneliti : Guru kelas

Siklus : 1 (satu)

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberikan stimulus sebelum kegiatan pembelajaran dimulai	✓		Terlaksana
2	Guru memberikan motivasi pada anak untuk bermain	✓		Terlaksana
3	Guru memberikan kebebasan bermain pada anak sesuai dengan keinginannya	✓		Terlaksana
4	Guru memberikan pujian pada setiap hasil permainan anak	✓		Terlaksana

Observasi

Desi ritnasari

Lampiran 13

PEDOMAN WAWANCARA -1

Sumber :

Hari/tanggal : Senin/ Desember 2013

Pukul : 09.00 wib

Aspek yang akan ditanyakan tentang kebutuhan pembelajaran

- a. Kurikulum apa yang digunakan pada PAUD ini?
- b. Bagaimana proses belajar yang berlangsung selama ini?
  - a. Apakah guru selalu menyampaikan tujuan awal pembelajaran?
  - b. Metode pembelajaran apa saja yang sering digunakan guru dalam Pembelajaran?

- c. Pernahkah kepala sekolah masuk ke kelas ketika guru sedang melakukan KBM
- d. Apakah semua guru pernah diberikan pelatihan-pelatihan?
- e. Pernahkah kepala sekolah membimbing guru?

#### Lampiran 14

#### PEDOMAN WAWANCARA -2

Sumber : Guru kelas  
Hari : Selasa/ Desember 2013-12-17  
Pukul : 09.00 Wib

#### Aspek yang ditanyakan tentang kebutuhan pembelajaran

- g. Bagaimana proses KBM yang berlangsung selama ini khususnya tentang kemampuan bermain dalam meningkatkan kreativitas anak
- h. Ketika mengajar, apakah guru selalu menyampaikan tujuan awal pembelajaran?
- i. Metode belajar apa yang sering guru lakukan dalam mengajar untuk meningkatkan kegiatan bermain anak?
- j. Mengapa anda sering menggunakan metode tersebut?
- k. Bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan bermain anak?
- l. Bagaimana saudara mengatasi anak kemampuan bermain kurang?

Lampiran 15

HASIL.OBSERVASI ANAK

INSTRUMEN PRILAKU GURU

Nama penilai : Nopi apriyani

Status peneliti : Guru kelas

Siklus : 1 (satu)

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberikan stimulus sebelum kegiatan pembelajaran dimulai	✓		Terlaksana
2	Guru memberikan motivasi pada anak untuk bermain berdasarkan imajinasi anak	✓		Terlaksana
3	Guru memberikan kebebasan bermain pada anak sesuai dengan keinginannya	✓		Terlaksana
4	Guru memberikan pujian pada setiap hasil permainan anak	✓		Terlaksana

Observasi

Desi retna sari

Lampiran 17

HASIL OBSERVASI ANAK

SIKLUS 1 PERTEMUAN II

NAMA	ASPEK			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	3	2	3	8

BELLY	2	3	3	8
CETRIN	3	3	2	8
DAVA	3	3	2	8
EREN	3	2	2	7
RINALDO	3	2	1	6
SUCI	2	2	2	6
ATIKA	2	1	2	5
NABILA	2	2	1	5
NABILA SANDORA	2	1	2	5
Rata-rata				6,6

### SIKLUS 1 PERTEMUAN III

NAMA	ASPEK			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	3	2	3	8
BELLY	2	3	3	8
CETRIN	2	3	3	8
DAVA	3	3	2	8
EREN	3	2	2	9
RINALDO	3	2	3	8
SUCI	2	2	3	7
ATIKA	2	3	3	8
NABILA	2	3	3	7
NABILA SANDORA	2	3	2	7

Rata-rata	7,8
-----------	-----

### HASIL AKHIR SIKLUS 1

NAMA	PERTEMUAN			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	9	8	8	25
BELLY	9	8	8	25
CETRIN	9	8	8	25
DAVA	7	8	8	23
EREN	5	7	9	21
RINALDO	5	6	8	19
SUCI	5	6	7	18
ATIKA	5	5	8	18
NABILA	5	5	7	17
NABILA SANDORA	5	5	7	17
Rata-rata	6,4	6,6	7,8	20,8

### SIKLUS II PERTEMUAN 1

NAMA	ASPEK	JUMLAH
------	-------	--------

	1	2	3	
AGRI	3	2	3	8
BILLY	3	3	2	8
CETRIN	3	3	3	9
DAVA	3	2	3	8
EREN	3	3	2	8
RINALDO	2	3	3	8
SUCI	3	2	3	8
ATIKA	3	3	2	8
NABILA	2	3	2	7
NABILA SANDORA	3	2	2	7
Rata-rata				7,9

## SIKLUS II PERTEMUAN II

NAMA	ASPEK			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	3	2	3	8
BILLY	3	3	2	8
CETRIN	2	3	3	8
DAVA	3	2	3	8
EREN	3	3	2	8
RINALDO	2	3	3	8

SUCI	3	2	3	8
ATIKA	3	3	2	8
NABILA	3	2	3	8
NABILA SANDORA	2	3	3	78
Rata-rata				8,0

### SIKLUS II PERTEMUAN 3

NAMA	ASPEK			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	3	3	3	9
BILLY	3	3	3	8
CETRIN	3	3	3	9
DAVA	3	3	3	8
EREN	3	3	3	9
RINALDO	2	3	3	8
SUCI	3	3	3	8
ATIKA	3	3	2	8
NABILA	3	3	3	8
NABILA SANDORA	3	3	3	8
Rata-rata				8,3

## HASIL AKHIR SIKLUS II

NAMA	PERTEMUAN			JUMLAH
	1	2	3	
AGRI	8	8	9	25
BELLY	8	8	8	25
CETRIN	9	8	9	26
DAVA	8	8	8	24
EREN	8	8	9	25
RINALDO	8	8	8	24
SUCI	8	8	8	24
ATIKA	8	8	8	24
NABILA	7	8	8	23
NABILA SANDORA	7	8	8	23
Rata-rata	7,9	8,0	8,3	24,2

Lampiran 18

### CATATAN LAPANGAN (CL,1)

Siklus I pertemuan I

Hari : Senin

Tema/subtema : Lingkungan

Yang dilakukan penelitian dan kolaborasi dalam kegiatan bermain lompat tali adalah

Langkah pertama : Mengajak anak dilingkungan sekolah untuk mengamati

Kegiatan pertama guru mempersiapkan mempersiapkan peralatan yang akan dibawa kelokasi bermain. Anak-anak diajak langsung kelapangan untuk mengamati dilokasi bermain . guru memberikan keterangan yang berkenaan yang ada di lapangan tersebut pada anak ,agar kegiatan bermain berjalan dengan baik . setelah pengamatan dikira cukup anak-anak diajak kembali lagi ke kelas.

Langkah kedua :kegiatan inti ,anak bermain

Guru menyampaikan pada anak tentang cara –cara bermain dan mengulang kembali ingatan anak saat dilokasi terlebih dahulu guru mempersiapkan media yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya karet gelang, barulah anak diperintakan untuk bermain lompat tali sesuai yang ada dikemauan anak pada saat ia dilokasi bermain yang telah dibuat.

Setelah bermain lompat tali selesai dilakukan anak, guru menanyakan tentang permainan yang telah dilakukan anak dan anak menceritakan sesuai yang anak lakukan .karena setiap anak memiliki perbedaan pada gerak permainan maka anak yang kreatif menghasilkan permainan yang mungkin teman yang lain tidak ada dengan permainan berbagai gaya gerak tubuh yang lebih banyak dari teman-temannya.



Gambar karet gelang



Gambar anak menjalin karet gelang

Lampiran 19

### CATATAN LAAPANGAN (CL,2)

Siklus I pertemuan II

Hari /tanggal :selasa

Tema/subtema :lingkungan sekolah

Yang dilakukan peneliti dan kolaborasi dalam bermain adalah :

Langkah pertama :mengajak anak-anak kelingkungan sekolah untuk mengamati

Kegiatan pertama guru mempersiapkan peralatan yang akan dibawah kelingkungan sekolah .anak-anak diajak bermain dilingkungan taman sekolah untuk mengamati langsung suatu yang ada dilokasi .Guru memberi keterangan yang berkenaan mengenai lingkungan sekolah kepada anak ,agar kegiatan bermain berjalan dengan baik . setelah pengamatan dikira cukup anak-anak diajak kembali kesekolah.

Langkah kedua : kegiatan inti ,anak bermain

Guru menyampaikan pada anak tentang cara-cara bermain dan mengulang ingatan anak saat dilokasi .

Terlebih dahulu guru mempersiapkan media yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya karet gelang barulah anak diperintakan untuk menambah sesuai yang ada diingatan anak pada saat ia di lokasi bermain , kemudian bermain dengan lompat tali yang telah dibuat.

Langkah ketiga :penutup

Setelah bermain dan permainan telah dikerjakan anak-anak guru menanyakan permainan-permainan yang telah dibuat dan anak menceritakan sesuai yang anak buat karena setiap anak memiliki perbedaan pada permainan .anak yang kreatif menghasilkan permainan yang menarik dan bermain yang lebih banyak.



Gambar aktivitas anak dalam bermain dilapangan



Gambar aktivitas anak mengamati permainan tali karet

Lampiran 20

### CATATAN LAPANGAN (CL,3)

Siklus I pertemuan III

Hari :Rabu

Tema/subtema :Lingkungan sekolah

Yang dilakukan pertama : mengajak anak ke sekitar rumah untuk mengamati permainan tali yang ada di sekitar rumah

Kegiatan pertama guru mempersiapkan peralatan yang akan dibawah kelokasi bermain. Anak-anak diajak kelingkungan rumah untuk mengamati langsung suatu yang ada dilokasi guru memberi keterangan yang berkenaan dengan tanda-tanda yang ada dilingkungan rumah kepada anak .agar kegiatan bermain berjalan baik .setelah pengamatan dikira cukup anak-anak diajak kembali kesekolah.

Langkah kedua :kegiatan inti ,anak bermain

Guru menyampaikan kepada anak tentang cara –cara bermain dan mengulang kembali ingatan anak saat dilokasi .

terlebih dahulu guru mempersiapkan media yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya tali karet gelang barulah anak diperintakan untuk bermain sesuai yang ada diingatan anak pada saat ia dilokasi bermain,kemudian bermain yang telah dilakukan.

Langkah ketiga :penutup

Setelah bermain selesai dikerjakan anak ,guru menanyakan permainan-permainan yang telah dibuat dan anak menceritakan .sesuai yang telah dilakukan anak .karena yang kreatif menghasilkan permainan yang lebih banyak bermain lompat tali.





Gambar kreativitas anak menceritakan permainan tali karet

## CATATAN LAPANGAN (CL,4)

Siklus II pertemuan I

Hari :senin

Tema/subtema :lingkungan bermain

Yang dilakukan penelitian dan kolaborator dalam dalam kegiatan bermain adalah :

Langkah pertama :mengajak anak kelingkungan bermain

Kegiatan pertama guru mengajak mempersiapkan peralatan yang akan dibawah kelokasi bermain .anak-anak diajak kesekitar lingkungan sekolah untuk mengamati langsung suatu permainan yang ada dilokasi guru memberikan keterangan yang berkenaan dengan lingkungan sekolah kepada anak , agar anak diajak bermain ditempat lokasi kejadian.

Langkah kedua : kegiatan inti ,anak bermain

Guru menyampaikan pada anak tentang cara-cara bermaian dan memancing kegiatan anak saat mengamati, terlebih dahulu guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya karet gelang

, barulah anak diperintakan untuk bermain sesuai yang diamati pada saat anak dilokasi bermain, kemudian bermain dengan apa yang telah diperintakan guru.

Setelah bermain selesai dilakukan anak. guru menanyakan tentang permainan-permainan apa saja yang telah dilakukan anak dan anak menceritakan sesuai dengan apa yang telah dilakukan anak.karena setiap anak memiliki perbedaan pada permaian dengan apa yang telah ditentukan guru saat bermain . anak yang kreatif adalah anak bermain dengan apa telah diperintakan guru.setelah selesai anak diajak kembali kekelas siap-siap pulang kerumah .





Gambar kreativitas guru mengajak anak masuk ke kelas

LAPANGAN (CL,5)CATATAN

Siklus II pertemuan II

Hari /tanggal : selasa

Tema/subtema :lingkungan sekolahku

Yang dilakukan peneliti dan kolaborator dalam kegiatan bermain adalah

Langkah pertama :mengajak anak kelingkungan taman sekolah

Kegiatan pertama guru mempersiapkan peralatan yang akan dibawah kelokasi bermain . anak-anak diajak ke lingkungan taman sekolah untuk mengamati langsung suatu permainan yang ada dilokasi . guru memberikan keterangan yang berkenaan dengan yang ada di pelabuhan kepada anak , agar kegiatan bermain berjalan dengan baik . setelah pengamatan cukup anak diajak bermain lompat tali ditempat lokasi bermain lompat tali.

Langkah kedua : kegiatan inti , anak bermain lompat tali

Guru menyampaikan pada anak tentang cara-cara bermain dan menjelaskan konsep dasar bermain lompat tali . terlebih dahulu guru mempersiapkan alat yang akan digunakan anak untuk bermain misalnya karet gelang .barulah anak diperintakan untuk bermain dilokasi .kemudian anak melompati tali yang telah dijalin /dibuat.

Langkah ketiga : penutup menceritakan pengalaman bermain

Setelah bermain selesai dilakukan anak guru menanyakan permainan-permainan apa saja yang telah dilakukan anak dan anak menceritakan pengalaman anak bermain sesuai dengan apa yang telah dilakukan anak .karena anak yang kreatif dapat menghasilkan permainan lompat tali yang mungkin teman yang lain tidak ada yang bermain yang lebih banyak dari teman –temannya . setelah selesai anak diajak kembali kekelas siap-siap untuk pulang kerumah masing –masing



Gambar kreativitas guru menjelaskan cara menjalin tali karet kepada anak

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nopi Apriyani ,Lahir di Desa merambung Kec.Ulu Manna Kabupaten Bengkulu Selatan Tanggal 25 November 1990 ,merupakan anak ke tiga dari 4 saudara .Dilahirkan dari pasangan Ibu Martema dan Bapak Ramblan Efindi.

Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 44 Senaning Tahun 2003 lalu melanjutkan sekolah ketingkat lanjutan pertama di SLTP N 10 Kota Manna (sekarang SLTP N 13 Bengkulu Selatan) angkatan 2006 . Pada tahun 2009 penulis menamatkan sekolah menengah atas di SMA N 1 Masat Bengkulu Selatan (sekrang SMA N 8 Masat Bengkulu Selatan) dan di tahun 2011 diterima sebagai mahasiswi Program Studi Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ke Ilmuan Pendidikan Universitas Bengkulu (UNIB) melalui jalur Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru.