

LAMPIRAN 1
SURAT VALIDASI



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 1871 /UN34.17/LT/2018

15 Oktober 2018

Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Widiyanto S.Or., M.Kes

Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Icha Bimawati Astikasari

NIM : 14711251060

Prodi : Ilmu Keolahragaan

Pembimbing : Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman

Judul : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-Kanak

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



Wakil Direktur I.

Dr. Sugito, M.A.

NIP 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836. Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. M. HAMID ANWAR, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FK UNY

Menyatakan bahwa model pembelajaran dengan judul:

Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-Kanak

dari mahasiswa:

Nama : Icha Bimawati Astikasari
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
NIM : 14711251060

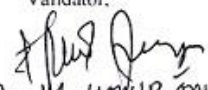
(sudah siap/diambil)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Font / tulisan di perbesar biar lebih jelas dan mudah di baca.
2. Ilustrasi / gambar di buat lebih baik dan lebih detail

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 - Okt 2018.

Validator,


Dr. M. HAMID ANWAR

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520528
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, pps@pps.uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dr. Widiyanto
Jabatan/Pekerjaan : Dekan
Instansi Asal : Fakultas

Mengingat bahwa mahasiswa penelitian dengan judul:

Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Tardis Kanak-Kanak

dari mahasiswa:

Nama : Akha Bismawati Asrikasari
Program Studi : Ilmu Kependidikan
NIM : 14711251060

(adalah skripsi/tesis/ disertasi)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan model permainan
bagi & permainan (menurut anak-anak)
2. Penelitian ini perlu diteliti kembali
agar & hasilnya.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Okt. 2018

Validasi

Dr. Widiyanto

*) coret yang tidak perlu

LAMPIRAN II
SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 994/UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

19 Januari 2019

Yth. Kepala TK ABA Gari 1
Gatak, Gari, Wonosari, Gunungkidul

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama	: ICHA BIMAWATI ASTIKASARI, S.PD.
NIM	: 14711251060
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan
Konsentrasi	: Pendidikan Olahraga

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu	: Januari 2019
Lokasi/Objek	: TK ABA Gari 1
Judul Penelitian	: Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Taman Kanak-Kanak
Pembimbing	: Prof. Dr. Hari Amirullah Rahman

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih



Wakil Direktur I,

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 994/UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

19 Januari 2019

Yth. Kepala Sekolah TK ABA Gari III
Kalidadap, Gari, Wonosari, Gunungkidul

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama	: ICHA BIMAWATI ASTIKASARI, S.PD.
NIM	: 14711251060
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan
Konsentrasi	: Pendidikan Olahraga

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu	: Januari 2019
Lokasi/Objek	: TK ABA Gari III
Judul Penelitian	: Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Taman Kanak-Kanak
Pembimbing	: Prof. Dr. Hari Amirullah Rahman

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih



Wakil Direktur I,

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 994 /UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

19 Januari 2019

Yth. Kepala TK ABA Teguhan
Teguhan, Wunung, Wonosari, Gunungkidul

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama	: ICHA BIMAWATI ASTIKASARI, S.PD.
NIM	: 14711251060
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan
Konsentrasi	: Pendidikan Olahraga

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu	: Januari 2019
Lokasi/Objek	: TK ABA Teguhan
Judul Penelitian	: Model Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Taman Kanak-Kanak
Pembimbing	: Prof. Dr. Hari Amirullah Rahman

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih



Wakil Direktur I,

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002



TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL GARI I
Alamat : Gatak, Gari, Wonosari, Gunungkidul

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor: /TKABAGARI/1/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK ABA Gari I menerangkan bahwa :

Nama : Icha Bimawati Astikasari

NIM : 14711251060

Judul Tesis : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik
bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Program Studi : S2-Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di TK ABA Gari I pada bulan Januari 2019.

Demikian surat keterangan penelitian ini, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gunungkidul, 28 Januari 2019
Kepala Sekolah,



Ketno Marwidhiastuti, S.Pd



TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL GARI III
Alamat : Kalidadap, Gari, Wonosari, Gunungkidul

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor: /TKABAGARIIII/1/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK ABA Gari III menerangkan bahwa :

Nama : Icha Bimawati Astikasari

NIM : 14711251060

Judul Tesis : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik
bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Program Studi : S2-Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di TK ABA Gari III pada bulan Januari 2019.

Demikian surat keterangan penelitian ini, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gunungkidul, 30 Januari 2019



Marni



TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL TEGUHAN
Alamat : Teguhan, Wonung, Wonosari, Gunungkidul

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor: /TKABATGH/1/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK ABA Teguhan menerangkan bahwa :

Nama : Icha Bimawati Astikasari

NIM :14711251060

Judul Tesis : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik
bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Program Studi : S2-Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di TK ABA Teguhan pada bulan Januari 2019.

Demikian surat keterangan penelitian ini, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gunungkidul, 22 Januari 2019
Kepala Sekolah,



Ana Widiyanti,S.Pd

LAMPIRAN III
INSTRUMEN PENELITIAN

PEDOMAN WAWANCARA DALAM STUDI PENDAHULUAN

1. Guru dan Siswa
 - a. Berapakah jumlah guru yang mengajar?
 - b. Berapa jumlah siswa dalam kelas ini?
2. Pelaksanaan Pembelajaran Motorik Taman Kanak-kanak
 - a. Berapa waktu untuk pembelajaran motorik kasar dalam setiap minggu?
 - b. Berapa waktu untuk pembelajaran motorik halus dalam setiap minggu?
 - c. Bagaimanakah cara anda memberikan pembelajaran motorik?
 - d. Model pembelajaran seperti apa yang anda gunakan?
 - e. Bagaimana jalannya pembelajaran motorik selama ini?
3. Kemampuan Motorik Siswa Taman Kanak-kanak
 - a. Bagaimana kemampuan Motorik Kasar Siswa Taman Kanak-kanak?
 - b. Bagaimana kemampuan Motorik Halus Siswa Taman Kanak-kanak?

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI TERHADAP
DRAF MODEL PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MOTORIK SISWA
TAMAN KANAK-KANAK
Oleh: Icha Bimawati Astikasari**

A. Pendahuluan

Draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa Taman Kanak-kanak merupakan draf yang akan diujicobakan dalam uji coba dengan skala kecil. Draf model masih memiliki kekurangan sehingga diperlukan saran untuk perbaikan model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa Taman Kanak-kanak. Bapak/Ibu dimohon untuk mencermati draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa Taman Kanak-kanak kemudian menuliskan saran perbaikan pada kolom di halaman berikut. Saran perbaikan dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai bahan revisi draf model sehingga ketika validasi diharapkan draf model dapat dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba dengan skala kecil.

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Siswa Taman Kanak-kanak.

Petunjuk:

1. Apabila model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa Taman Kanak-kanak perlu direvisi, silahkan dituliskan pada kolom 1.
2. Mohon dituliskan alasan diperlukannya revisi pada kolom 2.
3. Mohon dituliskan saran perbaikan secara singkat dan jelas pada kolom 3.

No	Revisi (1)	Alasan Revisi (2)	Saran (3)
1			
2			
3			
4			

**ANGKET SKALA NILAI VALIDASI UNTUK VALIDATOR
TERHADAP DRAF MODEL PERMAINAN UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA
TAMAN KANAK-KANAK**

Oleh: Icha Bimawati Astikasari

1. Pada halaman berikut ini merupakan angket skala nilai validasi untuk menilai draf model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa Taman Kanak-kanak.
2. Model model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa Taman Kanak-kanak terdiri dari 5 permainan. Penilaian pada setiap permainan dilakukan pada masing-masing tabel penilaian kualitas permainan.
3. Setiap angket skala nilai validasi terdiri dari 11 item pernyataan.
4. Rentang skala nilai mulai dari “sangat tidak sesuai” sampai dengan “sangat sesuai” dengan memberikan **TANDA SILANG (X)** pada angka dalam kolom yang tersedia. Silahkan Bapak/Ibu melakukan penilaian sesuai keadaan sebenarnya. Terdapat lima alternatif jawaban beserta penilaian, sebagai berikut:
 - a. STS = Sangat Tidak Sesuai = 1
 - b. TS = Tidak Sesuai = 2
 - c. CS = Cukup Sesuai = 3
 - d. S = Sesuai = 4
 - e. SS = Sangat Sesuai = 5
5. Bapak/Ibu dimohon menuliskan tanggal pengisian, nama lengkap, tandatangan, dan NIP di tempat yang telah disediakan.

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Biji-bijian

Kompetensi Inti :

- Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, membau, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

Kompetensi Dasar :

1. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).

Indikator :

1. Menjumpat sesuatu benda
2. Berjalan maju pada garis lurus

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan kemampuan mengontrol tangan yang menggunakan otot halus yaitu menjumpat: saat siswa menjumpat biji- bijian dari tanah.
2. Mengembangkan keseimbangan: saat siswa berjalan diatas lakban.
3. Mengembangkan kelentukkan: saat siswa membungkuk mengambil biji-bijian
4. Mengembangkan koordinasi

Tabel 1
Penilaian Kualitas Permainan Biji Biji

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar TK	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik kasar siswa TK	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik halus siswa	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami	1	2	3	4	5
7.	Penggunaan bahasa model mudah dipahami	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Yogyakarta,.....

Validator

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Pesawat Terbang

Kompetensi Inti :

- Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh).

Indikator :

1. Meniru melipat kertas sederhana (1-7 lipatan).
2. Mengayunkan lengan dan melangkah.

Tujuan Permainan :

1. Melatih kelenturan jari-jari tangan: saat siswa melipat kertas untuk membuat pesawat terbang.
2. Menggerakkan lengannya untuk kekuatan otot tangan: saat siswa menerbangkannya pada kotak sasaran.
3. Melatih ketepatan: saat siswa menerbangkannya pada kotak sasaran.

Tabel 2
Penilaian Kualitas Permainan Pesawat Terbang

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar TK	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik kasar siswa TK	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik halus siswa	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami	1	2	3	4	5
7.	Penggunaan bahasa model mudah dipahami	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Yogyakarta,.....

Validator

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Zigzag Hewan

Kompetensi Inti :

- Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, membau, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

Kompetensi Dasar :

1. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman,cuaca, tanah,air, batu-batuan, dll).
3. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll).

Indikator :

1. Membuat gambar dengan teknik menempel
2. Berlari secara terkoordinasi

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak ketika menempel: saat siswa menempelkan gambar binatang.
2. Mengembangkan kelincahan: saat siswa zigzag melewati cone.

Tabel 3
Penilaian Kualitas Permainan Zigzag Hewan

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar TK	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik kasar siswa TK	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik halus siswa	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami	1	2	3	4	5
7.	Penggunaan bahasa model mudah dipahami	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Yogyakarta,.....
Validator

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Rangkaian Sedotan

Kompetensi Inti :

- Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll).
3. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Indikator:

1. Meronce 2 pola dengan berbagai media (manik-manik, sedotan, kertas, daun,dll).
2. Menyusun kubus.
3. Menendang bola ke depan dan kebelakang.

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan kemampuan menggerakkan jari tangan: saat siswa meronce tali rafia dengan sedotan.
2. Mengembangkan kemampuan menggenggam: saat siswa menyusun kubus.
3. Menendang bola secara terarah: saat siswa menendang bola untuk merubuhkan menara kubus.

Tabel 4
Penilaian Kualitas Permainan Rangkai Sedotan

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar TK	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik kasar siswa TK	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik halus siswa	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami	1	2	3	4	5
7.	Penggunaan bahasa model mudah dipahami	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Yogyakarta,.....
Validator

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Gelas Merangkak

Kompetensi Inti :

- Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh.
3. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll).

Indikator :

1. Menuangkan air didalam tempat penampungan
2. Merangkak dengan berbagai variasi

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan koordinasi mata dan jari-jari tangan: saat siswa memegang gelas kemudian menuangkan air dari gelas ke gelas selanjutnya.
2. Mengembangkan daya tahan otot tangan dan kaki: saat siswa merangkak.

Tabel 5
Penilaian Kualitas Permainan Gelas Merangkak

No.	Indikator	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar TK	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik kasar siswa TK	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat untuk mengembangkan motorik halus siswa	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami	1	2	3	4	5
7.	Penggunaan bahasa model mudah dipahami	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Yogyakarta,.....

Validator

.....
NIP

**PEDOMAN OBSERVASI MODEL PERMAINAN UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK BAGI SISWA
TAMAN KANAK-KANAK DALAM PELAKSANAAN UJI COBA
DENGAN SKALA KECIL/BESAR**

1. Pada halaman berikut ini merupakan pedoman observasi untuk mengobservasi rekaman video pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK.
2. Model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK bagi siswa TK terdiri dari 5 permainan. Setiap permainan telah disediakan pedoman observasi masing-masing.
3. Pedoman observasi terdiri dari 13 item pernyataan.
4. Apabila menurut pengamatan Bapak/Ibu, unsur dalam pernyataan **TAMPAK** pada permainan, dimohon memberikan **TANDA SILANG (X)** pada kolom angka yang telah tersedia dan pilih sesuai keadaan sebenarnya. Terdapat lima alternative jawaban, yaitu:
 - a. STS = Sangat Tidak Sesuai = 1
 - b. TS = Tidak Sesuai = 2
 - c. CS = Cukup Sesuai = 3
 - d. S = Sesuai = 4
 - e. SS = Sangat Sesuai = 5
5. Apabila Bapak/Ibu telah selesai memberikan penilaian, mohon Bapak/Ibu menuliskan tanggal pengisian dan tanda tangan di tempat yang telah disediakan.

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Biji-bijian

Kompetensi Inti :

- Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, membau, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

Kompetensi Dasar :

1. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).

Indikator :

1. Menjumpat sesuatu benda
2. Berjalan maju pada garis lurus

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan kemampuan mengontrol tangan yang menggunakan otot halus yaitu menjumpat: saat siswa menjumpat biji- bijian dari tanah.
2. Mengembangkan keseimbangan: saat siswa berjalan diatas lakban.
3. Mengembangkan kelentukkan: saat siswa membungkuk mengambil biji-bijian
4. Mengembangkan koordinasi

Tabel 1
Penilaian Kualitas Permainan Biji Biji

No.	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	1	2	3	4	5
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5
12.	Peralatan menarik bagi siswa TK	1	2	3	4	5
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami oleh anak	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....

Observer

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Pesawat Terbang

Kompetensi Inti :

- Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh).

Indikator :

1. Meniru melipat kertas sederhana (1-7 lipatan).
2. Mengayunkan lengan dan melangkah.

Tujuan Permainan :

1. Melatih kelenturan jari-jari tangan: saat siswa melipat kertas untuk membuat pesawat terbang.
2. Menggerakkan lengannya untuk kekuatan otot tangan: saat siswa menerbangkannya pada kotak sasaran.
3. Melatih ketepatan: saat siswa menerbangkannya pada kotak sasaran.

Tabel 2
Penilaian Kualitas Permainan Pesawat Terbang

No.	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	1	2	3	4	5
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5
12.	Peralatan menarik bagi siswa TK	1	2	3	4	5
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami oleh anak	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....
Observer

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Zigzag Hewan

Kompetensi Inti :

- Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, membau, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

Kompetensi Dasar :

1. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman,cuaca, tanah,air, batu-batuan, dll).
3. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll).

Indikator :

1. Membuat gambar dengan teknik menempel
2. Berlari secara terkoordinasi

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak ketika menempel: saat siswa menempelkan gambar binatang.
2. Mengembangkan kelincahan: saat siswa zigzag melewati cone.

Tabel 3
Penilaian Kualitas Permainan Zigzag Hewan

No.	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	1	2	3	4	5
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5
12.	Peralatan menarik bagi siswa TK	1	2	3	4	5
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami oleh anak	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....
Observer

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Rangkaian Sedotan

Kompetensi Inti :

- Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll).
3. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Indikator:

1. Meronce 2 pola dengan berbagai media (manik-manik, sedotan, kertas, daun,dll).
2. Menyusun kubus.
3. Menendang bola ke depan dan kebelakang.

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan kemampuan menggerakkan jari tangan: saat siswa meronce tali rafia dengan sedotan.
2. Mengembangkan kemampuan menggenggam: saat siswa menyusun kubus.
3. Menendang bola secara terarah: saat siswa menendang bola untuk merubuhkan menara kubus.

Tabel 4
Penilaian Kualitas Permainan Rangkai Sedotan

No.	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	1	2	3	4	5
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5
12.	Peralatan menarik bagi siswa TK	1	2	3	4	5
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami oleh anak	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....
Observer

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Gelas Merangkak

Kompetensi Inti :

- Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh.
3. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll).

Indikator :

1. Menuangkan air didalam tempat penampungan
2. Merangkak dengan berbagai variasi

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan koordinasi mata dan jari-jari tangan: saat siswa memegang gelas kemudian menuangkan air dari gelas ke gelas selanjutnya.
2. Mengembangkan daya tahan otot tangan dan kaki: saat siswa merangkak.

Tabel 5**Penilaian Kualitas Permainan Gelas Merangkak**

No.	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Model Permainan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1	2	3	4	5
2.	Model sesuai dengan karakteristik siswa TK	1	2	3	4	5
3.	Model permainan dapat menarik perhatian siswa TK	1	2	3	4	5
4.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar	1	2	3	4	5
5.	Model permainan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami oleh guru	1	2	3	4	5
7.	Petunjuk permainan jelas dan mudah dipraktikkan oleh guru	1	2	3	4	5
8.	Tingkat keamanan model sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
9.	Tingkat keamanan alat sesuai dengan standar keamanan	1	2	3	4	5
10.	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	1	2	3	4	5
11.	Pengaturan peralatan jelas	1	2	3	4	5
12.	Peralatan menarik bagi siswa TK	1	2	3	4	5
13.	Pengaturan peralatan mudah dipahami oleh anak	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....

Observer

.....

NIP

**PEDOMAN OBSERVASI KELAYAKAN MODEL PERMAINAN UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK BAGI SISWA
TAMAN KANAK-KANAK DALAM PELAKSANAAN UJI COBA
DENGAN SKALA KECIL/BESAR**

1. Pada halaman berikut ini merupakan pedoman observasi untuk mengobservasi rekaman video pelaksanaan uji coba dengan skala kecil/besar model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK.
2. Model permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik bagi siswa TK bagi siswa TK terdiri dari 5 permainan. Jumlah pernyataan setiap pedoman observasi keefektifan permainan berbeda-beda dijelaskan pada tabel di bawah ini.

No	Pedoman observasi keefektifan Permainan	Jumlah Pernyataan
1	Permainan Biji-bijian	7 Item
2	Permainan Pesawat Terbang	7 Item
3	Permainan Zigzag Hewan	6 Item
4	Permainan Rangkai Sedotan	6 Item
5	Permainan Gelas Merangkak	6 Item

3. Apabila menurut pengamatan Bapak/Ibu, unsur dalam pernyataan **TAMPAK** pada permainan, dimohon memberikan **TANDA SILANG (X)** pada kolom angka yang telah tersedia dan pilih sesuai keadaan sebenarnya. Terdapat lima alternative jawaban, yaitu:
 - a. STS = Sangat Tidak Sesuai = 1
 - b. TS = Tidak Sesuai = 2
 - c. CS = Cukup Sesuai = 3
 - d. S = Sesuai = 4
 - e. SS = Sangat Sesuai = 5
4. Apabila Bapak/Ibu telah selesai memberikan penilaian, mohon Bapak/Ibu menuliskan tanggal pengisian dan tanda tangan di tempat yang telah disediakan.

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Biji-bijian

Kompetensi Inti :

- Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, membau, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

Kompetensi Dasar :

1. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).

Indikator :

1. Menjumpat sesuatu benda
2. Berjalan maju pada garis lurus.

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan kemampuan mengontrol tangan yang menggunakan otot halus yaitu menjumpat: saat siswa menjumpat biji- bijian dari tanah.
2. Mengembangkan keseimbangan: saat siswa berjalan diatas lakban.
3. Mengembangkan kelentukkan: saat siswa membungkuk mengambil biji- bijian.
4. Mengembangkan koordinasi

Tabel 1
Permainan Biji Biji

No	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Siswa dapat mengontrol tangan yang menggunakan otot halus.	1	2	3	4	5
2.	Siswa dapat menjumpit biji-bijian	1	2	3	4	5
3.	Siswa dapat menggenggam biji-bijian dengan baik.	1	2	3	4	5
4.	Siswa dapat berjalan diatas garis lurus dengan keseimbangan yang baik	1	2	3	4	5
5.	Siswa dapat berjalan diatas garis lurus dengan cepat dengan keseimbangan yang baik	1	2	3	4	5
6.	Siswa berhasil membungkukkan untuk menjumpit biji-bijian tanpa terjatuh	1	2	3	4	5
7.	Siswa dapat mengklasifikasikan biji-bijian sesuai jenisnya	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....

Observer

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Pesawat Terbang

Kompetensi Inti :

- Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, motor, gerakan, karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh).

Indikator :

1. Meniru melipat kertas sederhana (1-7 lipatan).
2. Mengayunkan lengan dan melangkah.

Tujuan Permainan :

1. Melatih kelenturan jari-jari tangan: saat siswa melipat kertas untuk membuat pesawat terbang.
2. Menggerakkan lengannya untuk kekuatan otot lengan: saat siswa menerbangkannya pada kotak sasaran.
3. Melatih ketepatan: saat siswa menerbangkannya pada kotak sasaran.

Tabel 2
Permainan Pesawat Terbang

No.	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Siswa dapat meniru melipat kertas	1	2	3	4	5
2.	Siswa dapat mengembangkan kelenturan jari-jari saat melipat kertas	1	2	3	4	5
3.	Siswa berhasil membuat pesawat	1	2	3	4	5
4.	Siswa dapat mengayunkan lengan dengan kuat	1	2	3	4	5
5.	Siswa dapat mengembangkan kemampuan melempar	1	2	3	4	5
6.	Siswa dapat melemparkan pesawat tepat sasaran	1	2	3	4	5
7.	Siswa dapat menghasilkan karya yang berhubungan dengan transportasi	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....

Observer

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Zigzag Hewan

Kompetensi Inti :

- Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, membau, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

Kompetensi Dasar :

1. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman,cuaca, tanah,air, batu-batuan, dll).
3. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll).

Indikator :

1. Membuat gambar dengan teknik menempel
2. Berlari secara terkoordinasi

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak ketika menempel: saat siswa menempelkan gambar binatang.
2. Mengembangkan kelincahan: saat siswa zigzag melewati cone.

Tabel 3
Permainan Zigzag Hewan

No.	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Siswa dapat menempelkan gambar dengan tepat	1	2	3	4	5
2.	Siswa dapat menempel gambar dengan hasil rapi	1	2	3	4	5
3.	Siswa dapat mengontrol tangan dengan baik	1	2	3	4	5
4.	Siswa dapat berlari dengan lincah saat melewati <i>cone</i>	1	2	3	4	5
5.	Siswa dapat berlari dengan cepat tanpa kesulitan	1	2	3	4	5
6.	Siswa dapat mengklasifikasikan hewan sesuai dengan jenisnya	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....

Observer

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Rangkai Sedotan

Kompetensi Inti :

- Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll).
3. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Indikator:

1. Meronce 2 pola dengan berbagai media (manik-manik, sedotan, kertas, daun,dll).
2. Menyusun kubus.
3. Menendang bola secara terarah

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan kemampuan menggerakkan jari tangan: saat siswa meronce tali rafia dengan sedotan.
2. Mengembangkan kemampuan menggenggam: saat siswa menyusun kubus.
3. Menendang bola secara terarah: saat siswa menendang bola untuk merubuhkan menara kubus.

Tabel 4
Permainan Rangkaian Sedotan

No.	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Siswa dapat meronce dengan baik	1	2	3	4	5
2.	Siswa dapat meronce dengan cepat	1	2	3	4	5
3.	Siswa dapat menyusun kubus dengan baik	1	2	3	4	5
4.	Siswa dapat menyusun kubus dengan cepat	1	2	3	4	5
5.	Siswa dapat menendang dengan baik	1	2	3	4	5
6.	Siswa dapat menendang bola tepat sasaran	1	2	3	4	5
7.	Siswa dapat menggunakan peralatan permainan dengan baik	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....
Observer

.....
NIP

Judul Penelitian : Model Permainan untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Nama Permainan : Permainan Gelas Merangkak

Kompetensi Inti :

- Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

1. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, batu-batuan dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh.
3. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll).

Indikator :

1. Menuangkan air didalam tempat penampungan
2. Merangkak dengan berbagai variasi

Tujuan Permainan :

1. Mengembangkan koordinasi mata dan jari-jari tangan: saat siswa memegang gelas kemudian menuangkan air dari gelas ke gelas selanjutnya.
2. Mengembangkan daya tahan tangan dan kaki: saat siswa merangkak.

Tabel 5
Permainan Gelas Merangkak

No.	Klasifikasi	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Siswa dapat memegang gelas dengan baik	1	2	3	4	5
2.	Siswa dapat menuangkan air tanpa tumpah	1	2	3	4	5
3.	Siswa dapat melatih kekuatan tangan	1	2	3	4	5
4.	Siswa dapat merangkak dengan cepat	1	2	3	4	5
5.	Siswa dapat menuangkan air dengan posisi merangkak	1	2	3	4	5
6.	Siswa dapat menggunakan peralatan permainan dengan baik	1	2	3	4	5

Jumlah Nilai:

*) Diisi oleh peneliti

Gunungkidul,.....
Observer

.....
NIP

LAMPIRAN IV
HASIL PENELITIAN

Data perhitungan masing-masing skala pada pengubahan data kuantitatif ke kualitatif :

Skor Mak : 5

Skor Min : 1

$$x = 1 / 2 (5+1) = 3$$

$$\begin{aligned} sBi &= (1 / 2)(1/3) (5-1) \\ &= 0,67 \end{aligned}$$

$$\text{Skala 5} = X > 3 + 1,80 (0,67)$$

$$= X > 3 + 1,2$$

$$= X > 4,2$$

$$\text{Skala 4} = 3 + 0,60(0,67) < X \leq 3 + 1,80 (0,67)$$

$$= 3 + 0,4 < X \leq 3 + 1,2$$

$$= 3,4 < X \leq 4,2$$

$$\text{Skala 3} = 3 - 0,60 (0,67) < X \leq 3 + 0,60 (0,67)$$

$$= 3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4$$

$$= 2,6 < X \leq 3,4$$

$$\text{Skala 2} = 3 - 1,80 (0,67) < X \leq 3 - 0,60 (0,67)$$

$$= 3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4$$

$$= 1,8 < X \leq 2,6$$

$$\text{Skala 1} = X < 3 - 1,80 (0,67)$$

$$= X < 3 - 1,2$$

$$= X < 1,8$$

Data Validasi

Correlations

		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	Jumlah
item1	Pearson Correlation	1	.250	-.272	-.272	.185	-.068	.064	.250	-.535	-.802**	-.102	-.014
	Sig. (2-tailed)		.486	.447	.447	.610	.852	.861	.486	.111	.005	.779	.968
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item2	Pearson Correlation	.250	1	.272	.272	.739*	.068	.255	.167	.089	-.535	-.408	.449
	Sig. (2-tailed)	.486		.447	.447	.015	.852	.477	.645	.807	.111	.242	.194
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item3	Pearson Correlation	-.272	.272	1	.444	.452	.389	.677*	.272	.145	-.145	.167	.673*
	Sig. (2-tailed)	.447	.447		.198	.189	.267	.032	.447	.688	.688	.645	.033
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item4	Pearson Correlation	-.272	.272	.444	1	.704*	.667*	.677*	.272	.509	.218	.167	.851**
	Sig. (2-tailed)	.447	.447	.198		.023	.035	.032	.447	.133	.545	.645	.002
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item5	Pearson Correlation	.185	.739*	.452	.704*	1	.553	.659*	.123	.395	-.395	.075	.866**
	Sig. (2-tailed)	.610	.015	.189	.023		.097	.038	.735	.259	.259	.836	.001
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item6	Pearson Correlation	-.068	.068	.389	.667*	.553	1	.625	.068	.218	.145	.667*	.803**
	Sig. (2-tailed)	.852	.852	.267	.035	.097		.053	.852	.545	.688	.035	.005
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item7	Pearson Correlation	.064	.255	.677*	.677*	.659*	.625	1	.255	-.034	-.307	.156	.797**
	Sig. (2-tailed)	.861	.477	.032	.032	.038	.053		.477	.926	.389	.667	.006
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item8	Pearson Correlation	.250	.167	.272	.272	.123	.068	.255	1	-.356	-.089	-.408	.304
	Sig. (2-tailed)	.486	.645	.447	.447	.735	.852	.477		.312	.807	.242	.393
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item9	Pearson Correlation	-.535	.089	.145	.509	.395	.218	-.034	-.356	1	.429	.327	.356
	Sig. (2-tailed)	.111	.807	.688	.133	.259	.545	.926	.312		.217	.356	.313
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item10	Pearson Correlation	-.802**	-.535	-.145	.218	-.395	.145	-.307	-.089	.429	1	.218	-.124
	Sig. (2-tailed)	.005	.111	.688	.545	.259	.688	.389	.807	.217		.545	.733
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
item11	Pearson Correlation	-.102	-.408	.167	.167	.075	.667*	.156	-.408	.327	.218	1	.319
	Sig. (2-tailed)	.779	.242	.645	.645	.836	.035	.667	.242	.356	.545		.369
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Jumlah	Pearson Correlation	-.014	.449	.673*	.851*	.866*	.803*	.797*	.304	.356	-.124	.319	1
	Sig. (2-tailed)	.968	.194	.033	.002	.001	.005	.006	.393	.313	.733	.369	
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.691	.670	11

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
tem1	42.6000	9.156	-.185	.	.744
tem2	41.8000	7.733	.294	.	.677
tem3	42.4000	6.711	.529	.	.633
tem4	42.3000	7.344	.817	.	.629
tem5	41.8000	5.733	.783	.	.568
tem6	42.0000	6.222	.704	.	.595
tem7	41.9000	6.100	.687	.	.595
tem8	41.8000	8.178	.135	.	.700
tem9	41.5000	8.056	.203	.	.690
tem10	41.9000	9.433	-.277	.	.751
tem11	42.0000	8.222	.184	.	.691

Nama Permain	Observer	Item 1		Item 2		Item 3		Item 4		Item 5		Item 6		Item 7		Item 8		Item 9		Item 10		Item 11		Jum lah Nila i	Tot al Nila i	Rer ata Nila i	%
		Sko r	s	Skor	s	Sko r	s	Sk or	s	Sko r	s	Sko r	s	Sko r	s	Sk or	s	Sko r	s	Sko r	s	Sko r	s				
Biji-Bijian	I	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	49	88	44	80,00%
	II	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	39			
Pesawat Perang	I	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	44	92	46	83,64%
	II	3	2	5	4	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3	4	3	48			
Zigzag Binatang	I	4	3	5	4	3	2	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	46	92	46	83,64%
	II	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	4	3	4	3	46			
Rangkaian Sedotan	I	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3	46	94	47	85,45%
	II	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	4	3	48			
Gelas Merangkak	I	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	4	3	49	96	48	87,27%
	II	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	47			
Jumlah s		26		34		28		29		34		32		33		34		37		33		32		352	462	231	
V		0,650		0,850		0,700		0,725		0,850		0,800		0,825		0,850		0,925		0,825		0,800					
Simpulan		Sedang		Tinggi		Sedang		Sedang		Tinggi		Sedang		Tinggi		Tinggi		Tinggi		Tinggi		Sedang					
Jumlah Item		11																									
Varian Item		0,27		0,27		0,40		0,10		0,49		0,40		0,46		0,27		0,23						0 , 2 3	0 , 1 8		
Jumlah Varian Item		3,29																									
Varian Total		8,844																									
Reliabilitas		0,691																									

LAMPIRAN V
DOKUMENTASI

Dokumentasi Uji Coba Skala Kecil





Dokumentasi Uji Skala Besar

TK ABA GARI III





TK ABA TEGUHAN



