# EFEKTIVITAS PERMAINAN GOBAG SODOR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI PAUD AN NAHDLIYAH DESA PANGURAGAN KULON KEC. PANGURAGAN KABUPATEN CIREBON

## SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.


Oleh :

**UKHROWIYATI**

NIM. 2014.3.2.00294


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**INSTITUT AGAMA ISLAM**

**IAI BUNGA BANGSA CIREBON**

**TAHUN 2018**

# NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan tarbiyah
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

*Assalamu'alaikum warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari Ukhrowiyati Nomor Induk Mahasiswa 2014.3.2.00294, Berjudul "**Efektivitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan Kabupaten Cirebon**". Bahwa skripsi ini tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk Dimunaqosahkan.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi Wabarakatuh*

Pembimbing I,

**Ulfah Amini, M.Pd**

Pembimbing II,

**Taufiqurrahman, MA**
**NIDN.2127088401**

# PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Efektivitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan Kabupaten Cirebon"** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang diajtuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, November 2018
Yang membuat pernyatan,




**UKHROWIYATI**
NIM. 2014.3.2.00294

# PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"Efektivitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan Kabupaten Cirebon"** oleh **Ukhrowiyati** NIM. 2014.3.2.00294, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 12 September 2018

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, September 2018

Sidang Munaqosah,

| Ketua<br>Merangkap Anggota, | Sekretaris,<br>Merangkap Anggota, |
|---|---|
| **H. Oman Fathurohman, M.A**<br>**NIDN. 8886160017** | **Drs. Sulaiman,M.MPd**<br>**NIDN. 2118096201** |
| Penguji I, | Penguji II, |
| **Dr. Mumun Munawaroh, M.Si**<br>**NIDN. 2022127001** | **Erik, M.Pd.**<br>**NIDN. 2116058301** |

## PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PERMAINAN GOBAG SODOR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI PAUD AN NAHDLIYAH DESA PANGURAGAN KULON KEC. PANGURAGAN KABUPATEN CIREBON**

Oleh :

**UKHROWIYATI**
NIM. 2014.3.2.00294

Menyetujui,

| Pembimbing I, | Pembimbing II, |
| --- | --- |
| **Ulfah Amini, M.Pd** | **Taufiqurrahman, MA** |
| | **NIDN.2127088401** |

# ABSTRAK

**UKHROWIYATI. NIM. 2014.3.2.00294. EFEKTIVITAS PERMAINAN GOBAG SODOR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI PAUD AN NAHDLIYAH DESA PANGURAGAN KULON KECAMATAN PANGURAGAN KABUPATEN CIREBON**

Penelitian ini membahas "Efektivitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan Kabupaten Cirebon". Penelitian ini membahas "Efektivitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan Kabupaten Cirebon". Berdasarkan observasi dan tanya jawab yang penulis lakukan dengan guru-guru di sekolah ini, didapati informasi bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B PAUD An Nahdliyah belum memperlihatkan kemampuan yang optimal karena masih berada pada level mulai berkembang saja. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif *One Group Pretest Postest Design* dengan menggunakan test sebagai alat pengumpul data tentang efektivitas permainan gobag sodor (X). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel jenuh dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Data hasil penelitian yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskiptif data sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan tabel konversi persentase untuk menentukan tingkat kemampuan motorik kasar. Kemudian tabulasi data hasil penelitian diolah dengan melakukan analisis statistik inferensial yaitu Uji Beda rerata dengan rumus Uji t untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian. Selanjutnya, hasil dari penghitungan statistik dengan Uji t didapatkan hasil bahwa adanya perbedaan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah perlakuan permainan gobag sodor. Pada hasil pretest kemampuan motorik kasar anak hanya 36,67% atau berada pada tabel klasifikasi persentase Kurang Sekali , dan pada hasil postest kemampuan motorik kasar anak 87,22% atau berada pada tabel klasifikasi persentase Sangat Baik. Kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah juga berbeda signifikan, ini ditunjukkan oleh $\mathbf{t_{hitung}\ (13,06) \geq (2,14)\ t_{tabel}}$, dengan taraf signifikansi 5% yang berarti pernyataan $H_0$ ditolak. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas permainan gobag sodor terhadap kemampuan motorik kasar sangat signifikan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi kegiatan belajar mengajar ditingkat PAUD untuk menstimulasi aspek perkembangan anak terutamanya perkembangan fisik motorik.

Kata Kunci : permainan gobag sodor, kemampuan motorik kasar, efektivitas.

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "**Efektivitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon**", dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun telah menerima banyak bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang tak ternilai harganya. Jasa baik mereka tentu tidak dapat penyusun lupakan begitu saja, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak H. Oman Fathurohman, M.A Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberikan kesempatan untukdapat menuntut ilmu di IAI BBC.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M.M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Ibu Ulfah Amini, M.Pd, dan Bapak Taufiqurrahman, MA., masing-masing sebagai dosen Pembimbing I dan dosen Pembimbing II yang

telah meluangkan waktu dan membimbing penyusunan skripsi ini dengan sabar dan penuh perhatian.

5. Kepala Sekolah PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan Kabupaten Cirebon yang telah bersedia memberikan ijin dan fasilitas selama penyusun melakukan penelitian.
6. Ayah dan ibu tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang serta perhatian yang tak terhingga.
7. Suami, yang telah memberikan dukungan berupa moril maupun materil.
8. Semangat dan dorongan serta do`a dari anak-anak saya selama masa pendidikan, yang telah terabaikan kasih sayangnya selama menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan seangkatan atas Persahabatan, kebersamaan selama menempuh pendidikan, dorongan dan do'anya.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala amal bantuan dan kebaikan tersebut mendapat limpahan balasan dari Allah SWT. Akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

Cirebon, Agustus 2018

Penyusun

## DAFTAR ISI


Halaman

**HALAMAN JUDUL** ..... i

**NOTA DINAS** ..... ii

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN** ..... iii

**LEMBAR PENGESAHAN** ..... iv

**PERSETUJUAN PEMBIMBING** ..... v

**ABSTRAK** ..... ..... vi

**KATA PENGANTAR** ..... vii

**DAFTAR ISI** ..... ix

**DAFTAR TABEL**..... ..... xi

**DAFTAR GAMBAR**.. ..... xiii

**DAFTAR LAMPIRAN** ..... xiv

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1

B. Identifikasi Masalah ..... 4

C. Pembatasan Masalah ..... 5

D. Rumusan Masalah ..... 6

E. Tujuan Penelitian ..... 6

F. Kegunaan Penelitian ..... 7

**BAB II LANDASAN TEORI**

A. Deskripsi Teoritik ..... 10

1. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini..... 10

a. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini ..... 10

b. Perkembangan Motorik Kasar ..... 21

2. Permainan Gobag Sodor bagi Anak Usia Dini..... 28

a. Pengertian Bermain ..... 28

b. Permainan Gobag Sodor..... 29

3. Permainan Gobag Sodor Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak ..... 30

a. Pemanfaatan Permainan Gobag Sodor bagi Anak Usia Dini ..... 30

b. Langkah-langkah Permainan Gobag Sodor..... 31

B. Hasil Penelitian yang Relevan..... 33

C. Kerangka Berpikir..... 34

D. Hipotesis Penelitian..... 36

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Desain Penelitian ..... 37

B. Tempat dan Waktu Penelitian ..... 38

C. Populasi dan Sampel ..... 39

D. Teknik Pengumpulan Data ..... 41

E. Hipotesis Statistik ..... 49

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian ..... 51

B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis ..... 55

C. Analisis Statistik Inferensial ..... 61

D. Pembahasan Hasil Penelitian ..... 66

E. Keterbatasan Penelitian ..... 67

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan ..... 68

B. Saran ..... 69

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Halaman


Tabel 3.1 : Jadwal Penelitian ..... 39

Tabel 3.2 : Data Peserta Didik kelompok B ..... 40

Tabel 3.3 : Kisi – kisi Instrumen Motorik kasar. ..... 41

Tabel 3.4 : Data kemampuan motorik kasar sebelum/sesudah diberi perlakuan permainan gobag sodor ( X1/X2) .... 43

Tabel 3.5 : Tabel menafsirkan P ..... 43

Tabel 3.6 : Rubrik Penilaian Kemampuan motorik kasar melalui permainan gobag sodor..... 44

Tabel 3.7 : Tabel Penolong kemampuan motorik kasar sebelum/ sesudah diberi permainan gobag sodor..... 45

Tabel 3.8 : Tabulasi data Hasil Penelitian ..... 48

Tabel 3.9 : Tabel Penolong ..... 48

Tabel 4.1 : Data Hasil Tes Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Menggunakan Permainan Gobag Sodor ..... 52

Tabel 4.2 : Tabel Skala Persentase ..... 53

Tabel 4.3 : Data Hasil Tes Kemampuan motorik kasar sesudah menggunakan permainan gobag sodor ..... 54

Tabel 4.4 : Tabel Penolong Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Menggunakan Permainan Gobag Sodor ..... 56

Tabel 4.5 : Tabel Lilliefors Untuk Uji Normalitas Data Pretest ... 57

Tabel 4.6 : Tabel Penolong Tes Kemampuan motorik kasar sebelum diberi permainan gobag sodor ..... 58

Tabel 4.7 : Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data postest..... 59

Tabel 4.8 : Tabel tabulasi data hasil penelitian ..... 62

Tabel 4.9 : Tabel penolong ..... 63

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 : Kurva Normal ..... 66

# DAFTAR LAMPIRAN


Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3 : Bukti Tatap Muka Bimbingan Skripsi

Lampiran 4 : Photo–photo Penelitian

Lampiran 5 : Data Hasil Penelitian

Lampiran 6 : RPPH

Lampiran 7 : Tabel L Uji Lilliefors

Lampiran 8 : Tabel F

Lampiran 9 : Tabel T

Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup

# BAB 1
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini atau disingkat PAUD adalah pendidikan yang sangat penting dilakukan oleh orang tua atau guru dan penting diterima oleh anak, hal ini karena pada usia ini otak anak berkembang sangat pesat dan mampu menerima rangsangan atau stimulan yang sangat besar dibanding usia-usia berikutnya. Oleh karena hal tersebut tidak salah jika pendidikan di usia dini disebut sebagai pendidikan yang fundamental.

Stimulasi atau rangsangan pada anak usia dini sebagaimana yang tertera pada pemendikbud no. 137 dan 146 tahun 2014 terdiri atas enam aspek pengembangan yang salah satunya adalah aspek pengembangan fisik motorik yang terdiri dari motorik kasar dan motorik halus.

Orang tua sering mengabaikan pentingnya stimulasi aspek perkembangan motorik ini pada anak terutamanya motorik kasar, hal ini disebabkan oleh kekhawatiran yang berlebihan pada anak misalnya ketika anak berlari-lari anak akan dilarang karena takut jatuh, luka dan berdarah. Ketika anak ingin memanjat orang tuapun melarang dengan alasan yang sama, hal ini menyebabkan anak menjadi kehilangan kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar dilingkungan dan juga kehilangan kesempatan untuk melatih perkembangan motorik kasarnya dengan baik secara alamiah sejak dini.

Dalam agama islam orang tua juga dituntut untuk mendidik anaknya menjadi pribadi yang kuat baik fisik maupun psikis sebagaimana yang tertulis dalam firman Allah pada surat An-Nisa ayat 9 yang berbunyi :

الَّذِينَ وَلْيَخْشَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ

ذُرِّيَّةً فَاضِعَا خَافُوا عَلَيْهِمْ اللَّهَ فَلْيَتَّقُوا سَدِيدًا قَوْلًا وَلْيَقُولُوا

9. dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan Perkataan yang benar.

Pertumbuhan keterampilan motorik, baik motorik kasar maupun halus pada anak, tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja, melainkan juga keterampilan itu harus dipelajari. Perkembangan keterampilan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan, motivasi, setiap ketrampilan harus dipelajari secara individu, dan sebaiknya ketrampilan dipelajari satu demi satu. Apabila salah satu faktor tersebut tidak ada, maka perkembangan ketrampilan jasmani anak akan berada di bawah kemampuannya. Sebagai contoh, bila anak pada awal menggunakan ayunan di sekolah tidak ada bimbingan yang diberikan oleh guru, maka ketrampilan tersebut akan dipelajarinya lebih lambat dan kurang efisien bila dibandingkan dengan anak yang sejak awal mendapatkan bimbingan dari guru. Anak yang

tanpa bimbingan pada awal menggunakan ayunan karena tidak tahu caranya, kemungkinan anak jatuh dari ayunan lebih besar.[1]

Kemampuan motorik sangat penting dimiliki anak kaena selain untuk melatih kemandirian dan penerimaan dalam lingkungan, kemampuan motorik sangat berpengaruh pada aspek perkembangan lainnya, karena setiap aspek perkembangan saling memiliki keterkaitan dan pengaruhnya. Sebagai contoh, anak yang memiliki kemampuan fisik motorik yang lemah akan terhambat dalam perkembangan sosial emosionalnya, karena ketidakmampuan untuk berinteraksi dalam kegiatan fisik dan juga kemadirian sehingga menimbulkan rasa sedih, marah, kecewa dan lain sebagainya.

Karena pentingnya stimulasi motorik kasar bagi anak untuk kemampuannya dalam kehidupan sosialisasi dan juga persiapan bagi anak dalam melakukan kegiatan diusia berikutnya yang berhubungan dengan kemampuan motorik kasar maka sangat penting bagi guru dan orangtua membantu agar mampu mengembangkan motorik kasar ini.

Ada beberapa penyebab terlambatnya perkembangan motorik, baik yang disebabkan oleh kerusakan otak pada waktu lahir ataupun kondisi pralahir. Akan tetapi, keterlambatan lebih sering disebabkan oleh kurangnya kesempatan untuk mempelajari keterampilan motorik, perlindungan orangtua yang berlebihan atau kurangnya motivasi untuk mempelajarinya.[2]

---

[1] Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), h.1

[2] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Erlangga, 1993), . h. 165

Karena pentingnya stimulasi motorik kasar ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitia yang berjudul "Efektivitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon". Sekolah ini peneliti pilih karena berdasarkan observasi dan tanya jawab dengan guru-guru di sekolah ini, anak-anak disini dari hasil penilaian guru untuk kemampuan motorik kasar masih berada pada penilaian mulai berkembang. Permainan gobag sodor yang akan peneliti pakai sebagai sarana kegiatan pengembangan motorik kasar juga belum pernah dipraktekkan di sekolah ini.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan motorik kasar di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon.
2. Kurangnya kegiatan yang mampu merangsang kemampuan motorik kasar anak di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon.

## C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Permainan gobag sodor adalah permainan yang mampu mengembangan motorik kasar anak, dengan gerakan berlari, menghindar dan berkelit dibutuhkan kelincahan dan kekuatan kaki serta strategi anak untuk bisa melewati benteng pertahanan lawan.
2. Aspek yang diteliti adalah kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon yang fokus pada indikator kemampuan anak melakukan kegiatan fisik dengan aturan dengan aspek penilaian pada kemampuan berjalan di papan titian dengan seimbang, berlari sambil melompati beberapa rintangan dan berlari dengan gerak melingkar melewati beberapa penghalang.
3. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon berjumlah 15 orang dengan rincian 6 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki
4. Tempat penelitian dilaksanakan adalah di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti membuat rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon sebelum diberikan permainan tradisional gobag sodor?
2. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon sesudah diberikan permainan tradisional gobag sodor?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional gobag sodor?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas disusun tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bagaimana kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon sebelum diberikan permainan tradisional gobag sodor

2. Mendeskripsikan bagaimana kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon sesudah diberikan permainan tradisional gobag sodor.
3. Mendeskripsikan bagaimana perbedaan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah diberikan diberikan permainan tradisional gobag sodor.

## F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis :
   a. Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan teori - teori yang menyatakan bahwa permainan tradisional gobag sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.
   b. sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan salah satu teknik yang tepat dalam usaha mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar terutama dalam berjinjit dengan satu kaki, .
   c. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan ide ataupun gagasan bagi guru, orangtua, praktisi ataupun orang – orang yang fokus terhadap perkembangan anak usia dini, bahwa permainan gobag sodor adalah suatu alternatif dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk :

a. Bagi peneliti :

Semakin menambah wawasan, dan semangat peneliti untuk semakin memperdalam ilmu dan hal-hal yang berkaitan dengan anak usia dini, sehingga peneliti semakin memahami anak usia dini dan teknik- teknik yang tepat dalam pengasuhan, pendidikan dan pengajaran anak usia dini, sehingga anak bisa tumbuh menjadi generasi yang berahklak mulia, cerdas, kreatif dan mandiri.

b. Bagi sekolah :

Diharapkan dengan diperolehnya hasil keterkaitan antara permainan tradisional gobag sodor dengan kemampuan motorik kasar anak, sekolah bisa menerapkan secara permanen teknik ini sehingga perkembangan bahasa anak menjadi lebih baik, dan output atau lulusan dari lembagapun bisa lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

c. Bagi Guru :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi panduan dan pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk merangsang aspek perkembanngan motorik anak disekolah terutama motorik kasar anak.

d. Bagi Orang tua :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi orang tua dalam kegiatan stimulasi anak baik di rumah ataupun kerjasama dengan guru di sekolah.

e. Bagi Institut Bunga Bangsa Cirebon :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi data awal untuk meneliti lebih lanjut pengaruh yang lebih luas dari permainan tradisional gobag sodor.

# BAB II
# LANDASAN TEORI

## A. Deskripsi Teoritik

### 1. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

#### a. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

##### 1) Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini sesuai Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD pasal 3 ayat 7 terdiri dari 6 aspek pengembangan yaitu :[3]

1) Nilai Agama dan Moral
2) Fisik Motorik
3) Kognitif
4) Bahasa
5) Sosial Emosional
6) Seni

[3] Permendikbud No.137 tahun 2014, *Standar Nasional PAUD,* (Jakarta : Kemdikbud, 2014), h.4

**2) Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik Anak**

Gallahue berpendapat terdapat 5 tingkatan dalam belajar gerak yaitu; tingkat penjelajahan (*exploration*), tingkat penemuan (*discovery*), tingkat gabungan (*coordination*), tingkat pemilihan (*selection*), tingkat penghalusan (*refine*). Dari pembagian tingkat belajar gerak tersebut, bila kita akan melaksanakan aktivitas jasmani tentu akan disesuaikan antara karakteristik perkembangan anak dengan metode yang akan digunakan.[4]

a) Tingkat Penjelajahan (*exploration*)

Anak dalam mempelajari sesuatu melalui mencoba mencari apa yang akan mungkin dia kerjakan, misalnya dalam mengembangkan kegiatan berjalan, guru tidak memberikan contoh bagaimana cara berjalan tetapi anak mencari sendiri bagaimana cara dan macam jalan. Bagi anak yang sehat kegiatan perkembangan ini akan menjadikan kesukaannya karena ia dipercayakan menciptakan dan menjelajahi sendiri apa yang ditugaskan padanya.

b) Tingkat Penemuan (*Discovery*),

Pada tingkat ini merupakan lanjutan dari tingkat penjelajahan. Bila anak telah menemukan berbagai macam cara jalan, yang sudah dikuasai dengan berbagai kecepatan, berbagai arah, berbagai irama, berbagai lingkungan yang berbeda maka anak akan menemukan mana carayang paling bagus dalam berjalan tersebut dan dimana

[4] Depdiknas, *Buku 4 Bidang Pengembangan Fisik Motorik,* (Jakarta : Depdiknas,2007), h.8

dipergunakan. Umpamanya untuk berjalan cepat yang paling baik adalah dengan cara berjalan dengan langkah dan ayunan tangan yang seimbang, pandangan kedepan dan sebagainya. Ia akan menentukan untuk berjalan biasa badannya demikian, langkahnya demikian, badannya harus begini atau begitu, ayunan tangan dan pandangan, bahu serta dadanya harus begini dan sebagainya. Disamping itu berjalan untuk senam irama harus begini dan sebagainya. Kesemuanya ini adalah anak sendiri yang menemukanya, guru memberikan teknik dan cara yang benar dari gerakan dan sikap berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya.

c) Tingkat Pemilihan (*selection*),

Tingkatan ini biasanya mulai diberikan pada pemilihan suatu kegiatan olah raga atau teknik kecabangan, biasanya pada anak usia SD kelas 5 ke atas.

d) Tingkat Penghalusan (*refine*)

Tingkat penghalusan adalah tahap dalam melanjutkan latihan atau aktivitas gerak yang sudah diajarkan sebelumnya yaitu seperti proses seleksi. Pada tingkat ini guru berusaha bagaimana ia akan berprestasi pada salah satu cabang olahraga tertentu.

**3) Perkembangan Motorik Anak usia Dini**

Dalam bahasa Indonesia kata "*motor*" dan "*movement*" diterjemahkan sebagai gerak atau gerakan tanpa mengandung

perbedaan di dalamnya. Sesungguhnya pengertian kedua kata ini berbeda. "*Movement*" adalah gerak yang bersifat eksternal atau dari luar dan mudah diamati, sedangkan "motor" adalah gerak yang bersifat internal atau dari dalam, konstan dan sukar diamati. Gerak merupakan kemampuan yang penting di dalam kehidupan sehari-hari terutama yang berhubungan dengan aktivitas jasmani. Konsep tentang gerak manusia tidak lepas dari konsep tentang gerak pada umumnya. Gerak dapat dijelaskan sebagai aksi atau proses perubahan letak atau posisi ditinjau dari suatu titik tertentu sebagai pedomannya. Pengembangan fisik/motorik merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar di TK. Bahan kegiatan pengembangan fisik/motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik kasar dan halus yang terdiri atas gerakan-gerakan jalan, lari, lompat, senam, keterampilan dengan bola, keterampilan menggunakan peralatan, menari, latihan ritmik dan gerak gabungan.[5]

Motorik adalah salah satu aspek yang tak kalah penting untuk distimulasi pada anak usia dini. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir.[6]

---

[5] Depdiknas, Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta : Depdiknas, 2007), h.3

[6] Elizbeth. B. Hurlock. *Perkembangan Anak.* (Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama, 1993) h. 150

Perkembangan motorik menurut Yudha dan Rudyanto adalah suatu perubahan perilaku motorik yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya.[7] Perkembangan motorik berlangsung mulai memperlihatkan perubahan pada gerakannya dapat terjadi dari anak bayi hingga tumbuh dewasa.

**4) Tahapan Perkembangan Motorik**

Seiring dengan bertambahnya usia dan stimulasi dari lingkungan, maka perkembangan motorik anak juga mengalami peningkatan. Perkembangan motorik anak melalui beberapa tahapan yang berjalan secara berurutan. secara umum ada tiga tahap perkembangan keterampilan motorik anak usia dini, yaitu :[8]

a) Tahap Kognitif

Pada tahap kognitif, anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerakan tertentu. Pada tahap ini,dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.

b) Tahap Asosiatif

Pada tahap asosiatif, anak banyak belajar dengan cara coba- coba kemudian meralat *(trial and error)* olahan pada

[7] Yudha. M saputra & Rudyanto. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK.* ( Jakarta : Depdiknas, 2005) h. 20

[8] Melyloelha-box, *Tahapan Prinsip dan Aspek Perkembangan Motorik,* (diunduh dari http://melyloelhabox.blogspot.co.id/2013/05/fase-tahapan-prinsip-dan-aspek-aspek.html pada hari senin tanggal 02/04/2018 pukul 14.50)

penampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahapan sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

*c)* Tahap *Autonomous*

Pada tahap *autonomous*, gerakan yang ditampilkan anak merupakan respons yang lebih efesien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.

Pada anak- anak tertentu latihan tidak selalu dapat membantu memperbaiki kemampuan motoriknya. Sebab ada anak yang memiliki masalah pada susunan syarafnya sehingga menghambatnya melakukan keterampilan motorik tertentu.

**4) Faktor- faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik sebagaimana perkembangan yang lainnya juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Endang mengemukakan, ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yang menyebabkan perbedaan individual antara anak yang satu dan yang lainnya di antaranya adalah:[9]

1) sifat dasar genetik (faktor bawaan);
2) keaktifan janin dalam kandungan;

[9] Endang Rini Sukamti, *Diktat Perkembangan Motorik*, (diunduh dari http://staffnew.uny.ac.id/upload/131568302/pendidikan/Diktat+Motorik.pdf, pada tanggal 27/09/2018 pukul 11.05)

3) kondisi pranatal yang menyenangkan,khususnya kondisi ibu dan gizi makanan sang ibu;
4) proses kelahiran, apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motoriknya;
5) kondisi pascalahir, berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar yang dapat menghambat/mempercepat laju perkembangan motoriknya;
6) ada tidaknya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk mengerakkan semua anggota tubuh;
7) cacat fisik, akan dapat memperlambat perkembangan motorik anak.

Tugas perkembangan anak yang penting dalam masa taman kanak-kanak dan dalam tahun-tahun permulaan sekolah terdiri atas perkembangan motorik yang didasarkan pada penggunaan kumpulan otot yang berbeda secara terkoordinasi.

**5) Fungsi Perkembangan Motorik**

Keterampilan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda pula datam penyesuaian sosial dan pribadi anak. Sebagai contoh. sebagian keterampilan berfungsi membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya sedangkan sebagian lainnya berfungsi untuk membantu mendapatkan penerimaan sosial. Karena tidak mungkin mempelajari keterampilan motorik secara serempak, anak akan memusatkan perhatian untuk mempelaiari keterampilan yang akan membantu mereka memperoleh bentuk penyesuaian yang penting pada saat itu. Sebagai

contoh, apabila anak merasa sangat ingin mandiri, mereka akan memusatkan perhatian untuk menguasai keterampilan yang memungkinkan mereka dapat mandiri. Sebaliknya, apabila anak ingin mendapatkan penerimaan teman sebayanya, maka mereka akan memusatkan perhatian untuk mempelajari keterampilan yang diperlukan oleh kelompoknya.

Menurut Hurlock, perkembangan motorik bagi anak memiliki beberapa fungsi yaitu :[10]

1) Keterampilan Bantu Diri (*Self-Help*)

   Untuk mencapai kemandiriannya, anak harus mempetajari keterampilan motorik yang memungkinkan mereka mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri. KeterampiIan tersebut meliputi keterampilan makan, berpakaian, merawat diri, dan mandi. Pada waktu anak mencapai usia sekolah, penguasaan keterampilan tersebut harus dapat membuat anak mampu merawat diri sendiri dengan tingkat keterampilan dan kecepatan seperti orang dewasa.

2) Keterampilan Bantu Sosial (*Social-Help*)

   Untuk menjadi anggota ketompok sosial yang diterima di dalam keiuarga, sekolah, dan tetangga, anak harus menjadi anggota yang kooperatif. Untuk mendapatkan penerimaan kelompok tersebut,

[10] Elizabeth. B. Hurlock. *Perkembangan Anak.* (Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama, 1993) h. 163

diperlukan keterampilan tertentu, seperti membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah.

3) Keterampilan Bermain

Untuk dapat menikmati kegiatan kelompok sebaya atau untuk dapat menghibur diri di luar kelompok sebaya, anak harus mempelajari keterampilan bermain bola, ski, menggambar, melukis, dan memanipulasi alat bermain.

4) Keterampilan Sekolah

Pada tahun permulaan sekolah, sebagian besar pekerjaan melibatkan keterampilan motorik seperti melukis, menulis, menggambar, membuat keramik, menari dan bertukang kayu. Semakin banyak dan semakin baik keterampilan yang dimiliki, samakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan dan semakin baik prestasit sekolahnya, baik dalam prestasi akademis maupun dalam prestasi yang bukan akademis.

**6) Kompetensi dasar bidang pengembangan fisik motorik anak 5-6 tahun**

Kompetensi Dasar, Hasil Belajar dan Indikator Bidang Pengembangan Dasar Fisik/Motorik Kelompok B

| Kompetensi Dasar | Kegiatan Belajar | Indikator |
|---|---|---|
| Anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian. | Dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan, kekuatan otot, dan koordinasi | 1.mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misal makan, mandi, menyisir rambut,memasang kancing, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu |
| | | 2. membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin playdough (tanah liat, pasir) |
| | | 3. meniru membuat garis tegak, datar,miring, melengkung, lingkaran |
| | | 4. meniru melipat kertas sederhana (7lipatan) |
| | | 5. menjahit bervariasi ( jelujur dan silang) 15 lubang dengan tali rafia,benang wol |
| | | 6. menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, lingkaran, segi empat, segi tiga) |
| | | 7. mencocok bentuk (sesuai tema) |
| | | 8. menyusun menara kubus minimal12 kubus |
| | | 9. membuat lingkaran dan bujur sangkar dengan rapih |
| | | 10. memegang pinsil dengan benar (antar ibu jari dan dua jari) |
| | Dapat | 11. memantulkan bola besar, bola sedang |

| | | |
|---|---|---|
| | menggerakkan lengannya untuk kelenturan, kekuatan otot, dan koordinasi | dan bola kecil (diam ditempat) |
| | | 12. melambungkan dan menangkap kantong biji sambil berjalan/bergerak |
| | | 13. memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil sambil berjalan/bergerak |
| | | 14. menangkap, melempar bola besar, bola sedang dan bola kecil, (tennis) dengan memutar badan, mengayunkan lengan dan melangkah) |
| | Dapat menggerakkan badan dan kaki dalamrangka keseimbangan, kekuatan, koordinasi dan melatih keberanian | 15. berjalan maju pada garis lurus, berjalan diatas papan titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban. |
| | | 16. Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban |
| | | 17. Meloncat dari ketinggian 30-50cm |
| | | 18. Memanjat, bergantung dan berayun |
| | | 19. berdiri dengan tumit, berdiri dengan satu kaki dengan seimbang |
| | | 20. Berlari sambail melompat dengan seimbang tanpa jatuh |
| | | 21. Menendang bola ke depan dan Ke belakang |
| | | 22.Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi |
| | | 23.Bermain dengan simpai (digelindingkan sambil berjalan dan berlari) |
| | | 24.Senam fantasi bentuk meniru, misalnya menirukan berbagai gerakan hewan, menirukan tanaman yang terkena angin |

| | | |
|---|---|---|
| | | (sepoi-sepoi dan angin kencang dan kencang sekali) dengan lincah |
| | | 25. Naik otopet, sepeda roda dua |

**7) Prinsip Pelaksanaan Pengembangan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini**

Agar pelaksanaan pengembangan fisik/motorik dapat mencapai tujuan seperti yang diharapkan, hendaknya guru dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:[11]

1) Pengembangan fisik/motorik yang diharapkan dicapai dapat dilakukan secara bertahap dan berulang sesuai dengan kemampuan anak didik.
2) Dalam memberikan kegiatan pengembangan fisik/motorik, hendaknya dikaitkan dengan tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatankegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan
3) Permainan-permainan atau latihan-latihan yang diberikan hendaknya disesuaikan dengan taraf pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak
4) Kegiatan pengembangan fisik/motorik hendaknya harus diberikan dalam situasi menarik dan menyenangkan anak

[11] Depdiknas, *Buku 4 Bidang Pengembangan Fisik Motorik,* (Jakarta : Depdiknas,2007), h.15

5) Memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan pengembangan fisik/motorik dan menghindarkan kepemimpinan otoriter
6) Memberikan pengawasan dan bimbingan terhadap anak yang melakukan kegiatan pengembangan fisik/motorik
7) Kegiatan pengembangan fisik/motorik yang dilakukan hendaknya bervariasi
8) Kegiatan pengembangan fisik/motorik yang dilakukan sehari-hari hendaknya dilakukan secara integratif.

**b. Perkembangan Motorik Kasar**

1) Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar anak akan lebih dulu berkembang dibandingkan motorik halusnya. Hal ini bisa kita lihat secara pengamatan langsung bahwa bayi akan lebih mudah memegang benda yang berukuran besar daripada yang berukuran kecil. Pada anak balita jika bisa kita lihat bahwa anak lebih mahir dan banyak melakukan gerakan berlari, lempat tangkap dan gerakan koordinasi tangan dan kaki dibandingkan gerakan koordinasi tangan dan mata.

Menurut Sunardi dan Sunaryo motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian

besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.[12]

Bambang Sujiono berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.[13]

Menurut Endang Rini Sukamti bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang.[14]

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa motorik kasar adalah gerakan atau aktifitas yang melibatkan otot-otot besar seperti otot tangan, kaki dan seluruh tubuh.

---

[12] Sundari dan Sunaryo, *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus,* (Jakarta : Depdiknas, 2007), h. 113-114

[13] Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik,* ( Jakarta : Universitas Terbuka,2007), h. 13

[14] Endang Rini Sukamti, *Diktat Perkembangan Motorik*,(Yogyakarta :FIK UNY, 2007), h.72

2) Tujuan Perkembangan Motorik Kasar

Setiap aspek perkembangan anak usia dini memiliki tujuan yang berbeda-beda. Menurut Sumantri pengembangan Motorik Kasar anak usia dini adalah sebagai berikut :[15]

a) Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak usia dini.
b) Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini.
c) Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini.
d) Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
e) Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.
f) Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengembangan motorik kasar agar anak mampu bergerak dengan tangkas, mengembangkan daya fikir, kesehatan dan juga untuk membantu anak dalamkehidupan sosialnya.

[15] MS Sumantri, *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini,* (Jakarta : Dinas Pendidikan, 2005). h.146

3) Faktor yang Mempengaruhi Motorik

Setiap perkembangan tentu dipengaruhi oleh banyak hal, baiki secara internal maupun eksternal, termasuk perkembangan motorik. Kartini Kartono mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:[16]

a) Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)
b) Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsifungsi organis dan fungsi psikis
c) Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Rumini dan Sundari mengemukakan bahwa faktor–faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik atara lain :[17]

a) Faktor genetik individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.
b) Faktor kesehatan pada periode prenatal janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak

[16] Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Bandung: Penerbit Maju 1995) h. 21

[17] Sri Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja,* (Jakarta : PT. Adi Mahasatya, 2004) h.24-26

kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

c) Faktor kesulitan dalam melahirkan faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat vacuum, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.
d) Kesehatan dan gizi kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik bayi.
e) Rangsangan adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik bayi.
f) Perlindungan perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.
g) Prematur kelahiran sebelum masanya disebut premature biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.
h) Kelainan individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, social, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.

i) Kebudayaan peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

Sedangkan pendapat Endang Rini Sukamti, bahwa kondisi yang mempunyai dampak paling besar terhadap laju perkembangan motorik diantaranya:[18]

a) Sifat dasar genetik termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang sangat menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
b) Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan dan semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
c) Kelahiran yang sukar khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
d) Kondisi pra lahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu lebih mendorong perkembangan motorik anak yang lebih cepat pada pasca lahiran ketimbang kondisi pra lahiran yang tidak menyenangkan.
e) Seandainya tidak ada gangguan lingkungan maka kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahiran akan mempercepat perkembangan motorik anak.

[18] Endang Rini Sukamti, *Diktat Perkembangan Motorik*, ( Yogyakarta : FIK UNY, 2007). h.47

f) Anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang IQnya normal atau dibawah normal.

g) Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak.

h) Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan untuk berkembangnya kemampuan motoriknya.

i) Cacat fisik seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat dari beberapa ahli maka dapat disimpulan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motorik kasar tidak lepas dari sifat dasar genetik serta keadaan pasca lahir yang berhubungan dengan pola perilaku yang dibarikan kepada anak serta faktor internal dan eksternal yang ada disekeliling anak dan pemberian gizi yang cukup.

## 2. Permainan Gobag Sodor Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Mungkin, mayoritas orang, seringkali mendengar kata-kata bermain. Bahkan mereka seringkali melakukan permainan. Namun, seringkali orang belum mampu memberikan definisi bermain. Para ahli, mendefinisikan konsep bermain berbeda-beda menurut perspektif

masing-masing. Berikut ini adalah beberapa definisi bermain menurut sebagian kecil para ahli.para ahli :[19]

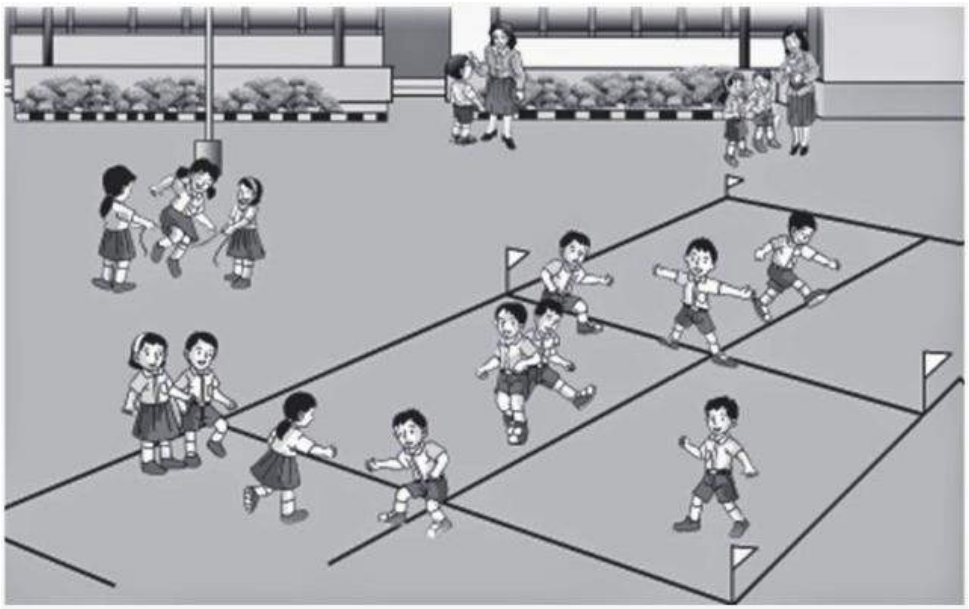
a) Menurut Piaget, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan.
b) Secara lebih umum dalam term psikologi, Joan Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.
c) Bermain menurut pendapat Elizabeth Hurlock adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

b. Permainan Gobag Sodor

Permainan gobak sodor ataupun biasa orang kenal dengan galah asin atau galasin di Indonesia sudah terkenal dari dulu sampai sekarang. Permainan asli Indonesia ini banyak dimainakan karena memiliki cara bermain dan manfaat yang bagus. Berasal dari kata gobak dan sodor yang memiliki arti bergerak dengan bebas dan tombak. Perlu diketahui juga bahwa permainan tradisional ini pertama kali mulai terkenal di wilayah pulau Jawa tepatnya dari daerah Yogyakarta. Awal mula permainan ini dilakukan oleh prajurit di zaman kerajaan sebagai latihan perang melawan musuh untuk melatih keterampilan. Sejarah ini

[19]Pengertian Bermain Menurut Ahli, (diunduh dari http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/05/pengertian-bermain-menurut-para-ahli.html pada hari senin, 02/04/2018 pukul 16.37)

mungkin masih sedikit sekali yang mengetahuinya tetapi begitulah kira-kira awal mula permaianan gobak sodor ada. Permainan tradisional gobak sodor ini harus memiliki dua grup berbeda, dimana masing-masing tim biasanya terdiri dari 3 atau 5 orangatau lebih. Intinya adalah antar tim saling menghadang secara bergantian agar yang menjadi lawan tidak bisa lolos dalam melewati garis-garis pembatas hingga bolak-balik. Agar bisa memenangkan permainan ini jangan ada yng terkena tangkap penjaga, dan semua lawan harus selamat selama proses bolak-balik dalam area garis yang sudah di tentukan.[20]



Gambar 2.1. Pola Lapangan Permainan Gobag Sodor

[20]Porosbumi.Com. *Ini Dia Sejarah, Cara Bermain Dan Manfaat Permainan Gobak Sodor Yang Jarang Orang Ketahui*, (diunduh dari **https://porosbumi.com/permainan-gobak-sodor/** pada hari Saptu 05/05/2018 pukul 7.36)

### 3. Permainan Gobag sodor bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak

a. Manfaat Permainan Gobag sodor bagi Anak Usia Dini

Menurut Achroni manfaat permainan gobak sodor antara lain sebagai berikut :[21]

1) Memberikan kegembiraan pada anak.
2) Melatih bekerja sama anak dalam sebuah tim.
3) Pada permainan, setiap tim harus memilih pemimpinya. Hal ini bermanfaat untuk melatih kepimimpinan pada anak.
4) Mengasah kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan
5) Pada permainan gobak sodor, anggota tim yang kalah harus menerim konsekuensi, berupa menggendong anggota tim yang menang dengan jark yang sudah ditentukan. Hal ini bermanfaat untuk melatih tanggung jawab dan membangun sportivitas anak.
6) Melatih semangat juang anak untuk meraih kemenangan dalam permainan (semangat pantang menyerah).

b. Langkah-langkah Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini

[21] (diunduh dari http://eprints.umm.ac.id/35562/3/jiptummpp-gdl-lindadwian-48116-3-2.babii.pdf pada hari Saptu tanggal 05/05/2018 pukul 7.56)

1) Cara Permainan Gobak Sodor.[22]

a) Carilah tanah lapang yang luas untuk membuat garis-garis pembatas dan buatlah menjadi 6 bagian. Guru bisa memanfaatkan lapanan atau halaman sekolah. Buatlah garis tersebut menggunakan kapur agar pembatasnya jelas terlihat dan mudah dihapus.

b) Setelah jadi, guru membagi anak mejadi dua kelompok untuk membentuk dua tim. Jumlah tim anda mulai dari 3 orang di setiap tim. Hal ini disesuaikan oleh luas lapangan yang sudah dibuat.

c) Lakukan pengundian untuk pertama kali siapa yang menjadi penjaga dan siapa yang menjadi tim penyerang.

d) Tim yang pertama menjadi penjaga anggotanya bertugas untuk menjaga di masing-masing garis pembatas yang ada. Garis ini berbentuk vertikal, setelah permainan berlangsung para anggota harus bisa menjadi penghalang dari tim penyerang yang mengecoh.

e) Sedangkan tim peyerang tugasnya melewati garis yang dijaga tadi. Agar bisa melewati garis yang terjaga itu anak harus lincah dan menghindar dengan sigap. Dalam satu grup anak harus kompak melewati hadangan tersebut hingga bolak balik dan hingga finish ke awal star awal lagi.

[22] Porosbumi.Com. *Ini Dia Sejarah, Cara Bermain Dan Manfaat Permainan Gobak Sodor Yang Jarang Orang Ketahui*, (diunduh dari https://porosbumi.com/permainan-gobak-sodor/ pada hari Saptu 05/05/2018 pukul 7.36)

2) Peraturan dalam Permainan Gobak Sodor

a) Tiap-tiap pemain dari masing-masing tim harus bergerak di sepanjang garis yang telah dibuat di awal permainan, kaki harus menginjak garis.

b) Yang memulai hanyalah para penjaga garis melintang yang di tugaskan di garis pertama sebagai sodor.

c) Setiap tim menyerang, dari garis awal dan melewati semua garis melintang yang dijaga oleh lawan. Bila ada beberapa pemain yang sukses melewati dan kembali berhasil ke awal garis maka tim penyerang dinyatakan menang.

d) Jika ada pemain tim lawan menyentuh salah satu pemain penyerang, maka tim jagalah yang dinyatakan sebagai pemenang, setelah itu antar tim bergiliran untuk menjadi penyerang dan menjaga, seperti inilah seterusnya.

e) Tetapi jika satu kotak terisi oleh 2 pemain atau lebih maka tim penyeranglah yang kalah dan digantikan oleh tim penjaga.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berjudul “Efektifitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan Kabupaten Cirebon” ini relevan dengan beberapa penelitian yang lain seperti penelitian dari Maria

Hidayanti yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian Maria Hidayanti ini didapatkan kesimpulan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan yang dimaksud adalah sebelum dilakukan permainan bakiak, rata-rata skor keterampilan motorik kasar pada awal tindakan sebesar 59,49% yang mengalami peningkatan sebesar 11,29%. Sedangkan tindakan siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16.98%. Hal ini, menunjukkan bahwa antusias dan aktivitas keterampilan motorik anak melalui kegiatan permainan sangat tinggi khususnya pada keterampilan motorik kasar.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian dari Aprilia Puspita Sari yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Pada Anak Kelompok B Di Tkit Ar-Raihan”. Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa terlihat bahwa aspek keseimbangan pada pra tindakan hanya sebesar 25.00%, pada siklus I meningkat menjadi 44.45% kemudian siklus II sebesar 83.33% dari jumlah anak. Kemampuan motorik kasar aspek kecepatan dapat dilihat bahwa pada pra tindakan sebesar 12,50%, pada siklus I menjadi 44.44%, kemudian siklus II sebesar 83.34% dari jumlah anak. Sedangkan kemampuan motorik kasar dari aspek kelincahan dapat dilihat bahwa pada pra tindakan hanya 8,33%, pada siklus I meningkat menjadi 36.16%, kemudian siklus II sebesar 79.17% dari jumlah anak. Kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan pada pra tindakan berada pada kriteria cukup yaitu 65.28%, meningkat pada siklus 1

menjadi 77.62% dan meningkat pada siklus II menjadi 93.75% sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil karena 75% dari 24 jumlah anak kelompok B TKIT Ar-Raihan telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

Yang membedakan penelitian ini dengan dua penelitian diatas adalah jenis penelitian yang digunakan, dua penelitian diatas adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian Eksperimen Kuantitatif *One Group Pretest Postets Design.* Perbedaan lainnya adalah permainan yang digunakan dalam penelitian untuk pengembangan motorik kasar anak juga berbeda.

## C. Kerangka Berpikir

Perkembangan motorik kasar sangat penting dilakukan dalam stimulasi perkembangan motorik anak karena kemampuan yang berhubungan dengan motorik kasar ini sangat berhubungan sekali dengan berbagai aktifitas yang diharapkan dapat dimiliki anak untuk melatih kemandirian dan penerimaannya dilingkungan sosial anak.

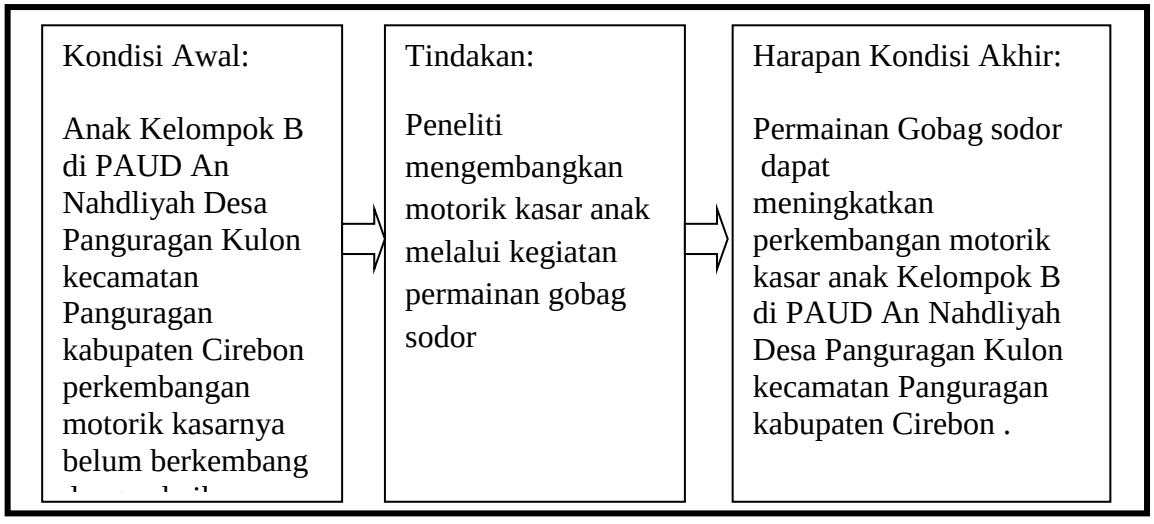
Apabila tidak ada gangguan lingkungan atau fisik atau hambatan mental yang mengganggu perkembangan motorik, secara normal anak yang berumur 6 tahun akan siap menyesuaikan diri dengan tuntutan sekolah dan berperan serta dalam kegiatan bermain dengan teman sebaya. Masyarakat mengharapkan yang seperti itu dari anak.

Kemampuan motorik kasar anak usia dini berkaitan dengan kemampuan seperti berjalan, berlari, melempar, melompat, berjalan dengan satu kaki dan lain sebagainya.

Keterampilan motorik kasar anak di di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon masih rendah sehingga perlu untuk ditingkatkan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak yaitu melalui metode bermain. Permainan yang akan digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan permainan gobag sodor.

Dari paparan diatas diharapkan anak Kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon perkembangan motorik kasarnya dapat ditingkatkan melalui permainan gobag sodor.

Bagan kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut :




Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

## D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah salah satu hal yang harus dituliskan atau dirumuskan oleh seorang peneliti didalam penelitiannya. Karena Hipotesis penelitian ini adalah rumusan yang akan dibuktikan oleh peneliti dalam penelitian tersebut.

Hipotesis penelitiannya adalah :

$H_a$ : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan Motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobag sodor.

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan Motorik anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah permainan gobag sodor.

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono "penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan".[23]

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One – Group Pretest – Posttest Design* yaitu penelitian eksperimen dimana pada desain penelitian ini dilakukan pretes sebelum diberi perlakuan sehingga diperoleh data yang lebih akurat karena bisa membandingkan data keadaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Desain *One – Group Pretest – Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut :

$$\mathbf{O_1\ X\ O_2}$$

$O_1$ = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$ = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh permainan Gobag Sodor terhadap kemampuan motorik kasar

$= O_2 - O_1$

[23] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, (*Bandung : Alfabeta, 2013). h.107

## B. Tempa tdan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon. Tempat ini dipilih karena ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah khususnya guru kelompok B didapatkan kemampuan motorik kasar anak disekolah ini masih sangat rendah. Hampir seluruh siswa memperoleh nilai kemampuan motorik kasarnya belum berkembangan (BB). kemudahan akses bagi peneliti dalam melakukan penelitian juga menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di tempat ini. di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon juga terbuka dan sangat mendukung peneliti dalam melakukan observasi dan langkah – langkah penelitian, sehingga penelitian bisa dilakukan dengan maksimal dan kondusif.

2. Waktu penelitian

Waktu yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini dimulai dari penyusunan proposal penelitian hingga penulisan laporan penelitian yang di laksanakan terhitung sejak Januari–Juni 2018. Berikut adalah jadwal penelitian.

Table 3.1
Jadwal penelitian

| No | Kegiatan Penelitian | Bulan | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Januari | Februari | Maret | April | Mei | Juni |
| 1 | Observasi | √ | | | | | |
| 2 | Penyusunan Instrumen | | √ | | | | |
| 3 | Pengumpulan Data | | | √ | | | |
| 4 | Pengolahan dan analisis data | | | | √ | | |
| 5 | Penulisan Laporan | | | | | √ | √ |

## C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.Populasi merupakan jumlah keseluruhan subyek atau obyek yang akan diteliti.[24]

Jenispopulasidalampenelitianiniyaitupopulasiterbatas, yaitupopulasi Anakkelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon.SubyekpenelitiannyaadalahanakKelompok Btahunpelajaran 2017

[24]Sugiyono, 2013, ***Metode Penelitian Pendidikan,*** Bandung : Alfabeta, Hal : 117

/ 2018 padasekolahtersebutdenganjumlahresponden15 orang denganrincian6 orang anakperempuandan9 orang anaklaki-laki.

Tabel 3.2

Data peserta Didik Kelompok B

| No | Nama Responden | L/P |
|---|---|---|
| 1 | Nih | P |
| 2 | Rez | L |
| 3 | Sah | L |
| 4 | Nin | P |
| 5 | Can | P |
| 6 | Int | P |
| 7 | Han | L |
| 8 | Riz | L |
| 9 | Nay | P |
| 10 | Ana | P |
| 11 | Nel | P |
| 12 | Vel | P |
| 13 | Ale | P |
| 14 | Rev | L |
| 15 | sah | L |

2. Sampel

Teknik sampling atau pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digubakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang

dari 30 orang. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.[25]

Berdasarkan pengertian diatas maka sampel yang akan dijadikan objek penelitian adalah seluruh populasi dari kelompok B ditempat penelitian.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumplan data adalah cara yang ditempuh peneliti dalam mengumpulkan data yang akan diolahnya untuk kemudian menjadi jawaban dari penelitiannya.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes sebagai teknik pengumpulan data. Menurut Casta tes adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan alat evaluasi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat, dan lain-lain. Instrumen yang dikembangkan dapat berupa : tes kepribadian, tes bakat, tes prestasi, dan tes intelegensi.[26]

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes kemampuan motorik kasar dengan jumlah tes sebanyak dua kali yakni :

1. Pretest : adalah tes awal dimana sampel belum diberi perlakuan
2. Postest : adalah tes akhir dimana sampel telah diberi perlakuan

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar

| Variabel | Sub Variabel | Indikator | Teknik pengambilan | Aspek Penilaian |
|---|---|---|---|---|

[25]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, (*Bandung : Alfabeta, 2013). h. 118
[26]Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan,* (Tsania Press : Cirebon, 2014). h: 13

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | data | |
| Fisik motorik | Gerakan fisik secara terkoordinasi untuk kelenturan, keseimbangan dan kelincahan | Dapat melakukan gerak berpindah tempat sederhana | Test kemampuan | Melompat keberbagai arah dengan satu atau dua kaki |
| | | | Test kemampuan | Berdiri dengan satu kaki dengan seimbang |
| | | | Test kemampuan | Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh |

1. Kontrol Terhadap Validitas Internal

Uji Validitas pada instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Content Validity (*Validitas Isi), untuk pengujian Validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan secara baku. Rancangan baku sebagai pembanding isi instrumen pada penelitian ini adalah Permendiknas no. 137 dan Permendiknas No. 146 pada bagian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan fisik motorik poin Gerakan fisik secara terkoordinasi untuk kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.

2. Analisis Deskriptif Data

Analisis deskriptif data adalah analisa data secara deskriptif berdasarkan temuan hasil penelitian yang dijabarkan secara terperinci

dari data sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Analisa deskriptif data diuraikan dari tabel tabulasi data sebelum (X1) dan sesudah (X2) diberi perlakuan sesuai penelitian. Bentuk tabel tabulasi data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Data kemampuan motorik kasar untuk sebelum/sesudah diberi perlakuan permainan Gobag Sodor (X1/X2)

| No | Nama Siswa | Nilai Indikator | | | Σ Skor | $\bar{x}$ | % |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Melompat keberbagai arah dengan satu atau dua kaki | Berdiri dengan satu kaki dengan seimbang | Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh | | | |
| 1 | Ade | | | | | | |
| 2 | Alr | | | | | | |
| 3 | Ari | | | | | | |
| Dst | Dst | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | |
| Rata-rata | | | | | | | |
| Persentase | | | | | | | |

Data yang didapatkan dari hasil penelitian dimasukkan kedalam tabel dan dicari persentase untuk dikonversikan pada tabel konversi data dengan Rumus :[27]

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

Tabel 3.5
Tabel menafsirkan P

| % | Interpretasi |
|---|---|
| 0,80%-100% | Sangat Baik |
| 0,60%-0,799% | Baik |
| 0,40%-0,599% | Cukup Baik |
| 0,20%-0,399% | Kurang Baik |
| 0,01%-0,199% | Sangat Kurang Baik |

Data sebelum dan sesudah didapatkan melalui kegiatan *pretest* (nilai sebelum diberi perlakuan) dan *postest* (nilai sesudah diberi perlakuan) dengan rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.6
Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar
Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor

Nama Siswa :
Aspek Penilaian :

| No | Indikator | Skala Penilaian | | | | Σ Skor | % |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | BB | MB | BSH | BSB | | |
| 1 | Melompat keberbagai arah dengan satu atau | | | | | | |
| | | | | | | | |

[27] Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*, (Tsania Press : Cirebon, 2014). h: 49

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | dua kaki | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 2 | Berdiri dengan satu kaki dengan seimbang | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 3 | Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | |
| Rata-rata | | | | | | | |

Skala Penilaian sesuai dengan Kurikulum 2013 :

BB : Bernilai 1(Apabila siswa tidak mampu melakukan indikator dengan bantuan dan bimbingan)

MB : Bernilai 2(Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan bimbingan)

BSH : Bernilai 3(Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan Mandiri)

BSB : Bernilai 4(Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan Mandiri dan membantu teman yang belum bisa)

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean ($\bar{X}$), Standar Deviasi (SD), Varian ($S^2$), dan analisis Persentase. Untuk mendapatkan nilai tersebut dibuat tabel penolong sebagai berikut :

Tabel 3.7
Tabel Penolong kemampuan motorik kasar Sebelum/Sesudah Menggunakan permainan Gobag Sodor

| **No** | **Xi** | **(Xi – X)** | **$(Xi - X)^2$** |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| dst | | | |
| **Jumlah** | | | |
| **Rata-rata** | | | |

Dari tabel penolong dilanjutkan mencari data yang dibutuhkan dengan langkah-langkah melakukan analisa deskriptif data adalah sebagai berikut :

a. Nilai Mean ($\bar{X}$) :

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

b. Nilai Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma(x_{i-X})^2}{n-1}}$$

c. Nilai Varian ($S^2$)

$$S^2 = \frac{\Sigma(X1-X)^2}{N-1}$$

Analisis kemudian dilanjutkan dengan Analisa Persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama,yaitu : “Seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kec. Panguragan Kabupaten Cirebon sebelum (sesudah) menggunakan permainan Gobag Sodor?”.

Rumus mencari nilai porsentase adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

Dengan ketentuan :

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal dikalikan dengan jumlah siswa

3. Prasyarat Analisis Statistik

a. Uji Normalitas Distribusi Data.

Uji Normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Uji normalitas Lilliefors dengan rumus :

$$Z = \frac{x_{i-\bar{x}}}{SD}$$

Keterangan : $X_i$ = Data/Nilai

$\bar{x}$ = Rata-rata (Mean)

SD = Standar Deviasi

Persyaratan data Signifikan apabila :

1) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** ≤nilai tabel Lilliefors maka $H_0$ diterima; Haditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan motorik kasar**berdistribusi normal**
2) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** ≥nilai tabel Lilliefors maka $H_a$ diterima; $H_0$ ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan motorik kasar**tidak berdistribusi normal**

b. Uji Homogenitas data

Uji Homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian-varian data. Uji Homogenitas data dilakukan dengan Uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

Untuk melihat apakah data homogen atau tidak maka nilai $F_{hitung}$ dibandingkan dengan nilai $F_{tabel}$ dengan prasyarat pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel,}$ maka data tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel,}$ maka data homogen

c. Analisis Statistik Inferensial (Uji Beda rerata)

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yakni seberapa besar perbedaan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobag sodor maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t dengan rumus :

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Langkah –langkah mencari nilai t :

1) Membuat Tabulasi Data Hasil Penelitian :

Tabel 3.8
Tabulasi Data Hasil Penelitian

| No | Nama Siswa | Nilai Kemampuan motorik kasar | |
|---|---|---|---|
| | | Sebelum Menggunakan Gobag Sodor (X1) | Sesudah Menggunakan Gobag Sodor (X2) |
| 1 | Ade | | |
| 2 | Alr | | |
| 3 | Ari | | |
| Dst | Dst | | |
| Jumlah | | | |
| Rerata | | | |

2) Membuat Tabel Penolong

Tabel 3.9
Tabel Penolong

| No | Nilai / skor | | D = $(X_1 - X_2)$ | $D^2$ |
|---|---|---|---|---|
| | Sebelum ($X_1$) | Sesudah ($X_2$) | | |
| 1 | Ade | | | |
| 2 | Alr | | | |
| 3 | Ari | | | |
| Dst | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| $\Sigma$ | | | | |
| $\bar{x}$ | | | | |

3) Mencari Mean Data variabel (MD) dengan rumus

$$MD = \frac{\Sigma D}{N}$$

4) Mencari Standart Deviasi Different ($SD_D$) dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$$

5) Mencari Standar Error Mean Different dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

6) Mencari $t_{hitung}$ dengan rumus :

$$t = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

7) Menentukan $t_{tabel}$ dengan ketentuan :

   a) Db = n-1

   b) Uji dua pihak

   c) $\propto = 0{,}05$ (5%)

8) Melakukan Uji Hipotesis dengan kaidah :

   Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak $H_0$

   Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima $H_0$

9) Membuat Kurva Normal dari Hasil Nilai $t_{hitung}$ dan $t_{tabel}$

## E. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik mempunyai arti hipotesis yang pengujiannyadilakukan dengan menggunakan teknik-teknik statistik. Pengujian hipotesis statistik selalu dirumuskan dalam bentuk Hipotesis nol ( $H_0$) dan Hipotesis Alternatif (Ha). Ekspresi Haadalah hipotesis penelitian, sedangkan $H_0$ adalah negasi atau lingkaran dari Ha yang akan diuji melalui data sampel secara statistik.[28]

Hipotesis penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobag sodor

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobag sodor

Kriteria Pengujian Hasil Hipotesis :

Jika Nilai Sig. > α ( 0.005 ) maka Ho Ditolak

Jika Nilai Sig. < α ( 0.005 ) maka Ho Diterima

Hipotesis Statistik :

$$\text{Ha} : \mu_1 \neq \mu_2$$
$$\text{H}_0 : \mu_1 = \mu_2$$

[28]Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah, IAI Bunga Bangsa Cirebon.2018

# BAB IV
# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. **Deskripsi Data**

Pada bagian hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu menganalisa tentang kemampuan kemampuan motorik kasar dengan permainan gobag sodor di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan  kabupaten Cirebon. Tes berbentuk tes pebuatan yang dikembangkan dari indikator kemampuan motorik kasar dari indikator :melompat keberbagai arah dengan satu atau dua kaki, berdiri dengan satu kaki dengan seimbang, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh. Setiap indikator dinilai dengan penskoran : 1 (Belum berkembang), 2 (Mulai berkembang), 3 (Berkembang sesuai harapan), 4 (Berkembang sangat baik).

Penelitian ini berusaha menjawab apakah ada perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobag sodor. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan dengan uji t tentang perbedaan kemampuan motorik kasar anak.

1. **Gambaran tentang hasil kemampuan motorik kasar anak sebelum menggunakan permainan gobag sodor (Variabel X1)**

Data kemampuan motorik kasar sebelum menggunakan metode cerita dengan gambar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Data Hasil Tes Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Menggunakan Permainan Gobag Sodor

| No | Nama | Nilai Indikator | | | Skor |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Melompat keberbagai arah dengan satu atau dua kaki | Berdiri dengan satu kaki dengan seimbang | Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh | |
| 1 | Nih | 2 | 2 | 1 | 5 |
| 2 | Rez | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 3 | Sah | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 4 | Nin | 2 | 2 | 1 | 5 |
| 5 | Can | 2 | 2 | 1 | 5 |
| 6 | Int | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 7 | Han | 2 | 2 | 1 | 5 |
| 8 | Riz | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 9 | Nay | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 10 | Ana | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 11 | Nel | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 12 | Vel | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 13 | Ale | 2 | 2 | 2 | 6 |
| 14 | Rev | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 15 | sah | 1 | 1 | 2 | 4 |
| Jumlah | | | | | 66 |
| Rata-rata | | | | | 4,4 |
| persentase | | | | | 36,67 |

Persentase didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

$$P = \frac{66}{180} \text{ x } 100\%$$

$$= 36{,}67\%$$

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni gambaran tentang hasil tes kemampuan motorik kasar anak sebelum menggunakan permainan gobag sodor maka hasil persentase dibandingkan dengan skala persentase menurut ahli sebagai berikut :[29]

Tabel 4.2
Tabel Skala Persentase

| **Persentase** | **Keterangan** |
|---|---|
| 86% - 100% | Sangat baik |
| 76% - 85% | Baik |
| 60% - 75% | Cukup baik |
| 55%- 59% | Kurang baik |
| <54% | Kurang sekali |

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa kemampuan motorik kasar seluruh responden sebelum menggunakan permainan gobag sodor adalah kurang sekali. Kemampuan motorik kasar responden sebelum menggunakan permainan gobag sodor hanya 36,67%, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentasi responden berada pada skala <54%dengan insterpretasi **Kurang Sekali.**

[29] Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*, (Tsania Press : Cirebon, 2014). h: 49

**2. Gambaran tentang hasil kemampuan motorik kasar anak setelah menggunakan permainan gobag sodor (Variabel X2)**

Data kemampuan motorik kasar sebelum menggunakan permainan gobag sodor adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Data Hasil Tes Kemampuan Motorik Kasar Sesudah Menggunakan Permainan Gobag Sodor

| No | Nama | Nilai Indikator | | | Skor |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Melompat keberbagai arah dengan satu atau dua kaki | Berdiri dengan satu kaki dengan seimbang | Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh | |
| 1 | Nih | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 2 | Rez | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 3 | Sah | 9 | 9 | 9 | 9 |
| 4 | Nin | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 5 | Can | 9 | 9 | 9 | 9 |
| 6 | Int | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 7 | Han | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 8 | Riz | 12 | 12 | 12 | 12 |
| 9 | Nay | 12 | 12 | 12 | 12 |
| 10 | Ana | 12 | 12 | 12 | 12 |
| 11 | Nel | 9 | 9 | 9 | 9 |
| 12 | Vel | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 13 | Ale | 9 | 9 | 9 | 9 |
| 14 | Rev | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 15 | sah | 12 | 12 | 12 | 12 |
| Jumlah | | | | | 157 |
| Rata-rata | | | | | 10,47 |
| persentase | | | | | 87,22 |

Persentase didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

$$P = \frac{157}{180} \text{ x } 100\%$$

$$= 87{,}22\%$$

Berdasarkan data yang ditampikan pada tabel diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar seluruh responden meningkat setelah menggunakan permainan gobag sodor. Persentase kemampuan motorik kasar total seluruh responden setelah menggunakan permainan gobag sodor adalah sebesar 87,22%. Jika kita konversikan pada tabel persentase maka interpretasi kemampuan motorik kasar responden setelah menggunakan permainan gobag sodor terletak pada kolom **Sangat Baik.**

## B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis

### 1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji Normalitas Data dilakukan untuk melihat apakah data tersebar merata atau tidak. Uji Normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Lilliefors yaitu :

$$Z = \frac{x_{i-}\bar{x}}{SD}$$

Keterangan : $X_i$ = Data/Nilai

$\bar{x}$ = Rata-rata (Mean)

SD = Standar Deviasi

Sebelum mengolah data untuk uji normalitas dalam rumus Lilliefors maka terlebih dahulu dibuat tabel penolong untuk menentukan Rata-rata (Mean) dan Standar deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4
Tabel Penolong Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Menggunakan Permainan Gobag Sodor

| **No** | **Xi** | **(Xi – X)** | **$(Xi – X)^2$** |
|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 0,6 | 0,36 |
| 2 | 3 | -1,4 | 1,96 |
| 3 | 3 | -1,4 | 1,96 |
| 4 | 5 | 0,6 | 0,36 |
| 5 | 5 | 0,6 | 0,36 |
| 6 | 4 | -0,4 | 0,16 |
| 7 | 5 | 0,6 | 0,36 |
| 8 | 6 | 1,6 | 2,56 |
| 9 | 3 | -1,4 | 1,96 |
| 10 | 6 | 1,6 | 2,56 |
| 11 | 3 | -1,4 | 1,96 |
| 12 | 4 | -0,4 | 0,16 |
| 13 | 6 | 1,6 | 2,56 |
| 14 | 4 | -0,4 | 0,16 |
| 15 | 4 | -0,4 | 0,16 |
| **Jumlah** | | | 17,6 |
| **Rata-rata** | | | 1,17 |

Standar Deviasi (SD) :

$$S = \sqrt{\frac{\Sigma(x_{i-X})^2}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{17,6}{14}}$$

S = 1,12

Setelah tabel penolong dibuat dan didapatkan hasil dari Rata-rata (mean) dan nilai Standar Deviasi maka uji normalitas dengan rumus Lilliefors dapat dilakukan. Data ditransformasikan dalam nilai Z untuk

dapat dihitung luasan kurva normal sebagai probabilitas kumulatif normal dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5
Tabel Lilliefors Untuk Uji Normalitas Data Pretest

| **No** | **$X_i$** | **$Z = \frac{x_{i-}\bar{x}}{SD}$** | **F(X)** | **S(X)** | $\|F(X) - S(X)\|$ |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | -1,25 | 0,11 | 0,27 | 0,16 |
| 2 | 3 | -1,25 | 0,11 | 0,27 | 0,16 |
| 3 | 3 | -1,25 | 0,11 | 0,27 | 0,16 |
| 4 | 3 | -1,25 | 0,11 | 0,27 | 0,16 |
| 5 | 4 | -0,36 | 0,36 | 0,53 | 0,17 |
| 6 | 4 | -0,36 | 0,36 | 0,53 | 0,17 |
| 7 | 4 | -0,36 | 0,36 | 0,53 | 0,17 |
| 8 | 4 | -0,36 | 0,36 | 0,53 | 0,17 |
| 9 | 5 | 0,54 | 0,71 | 0,80 | 0,09 |
| 10 | 5 | 0,54 | 0,71 | 0,80 | 0,09 |
| 11 | 5 | 0,54 | 0,71 | 0,80 | 0,09 |
| 12 | 5 | 0,54 | 0,71 | 0,80 | 0,09 |
| 13 | 6 | 1,43 | 0,92 | 1,00 | 0,08 |
| 14 | 6 | 1,43 | 0,92 | 1,00 | 0,08 |
| 15 | 6 | 1,43 | 0,92 | 1,00 | 0,08 |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom dengan nilai 0,17. Nilai terbesar ini adalah nilai $L_{0.}$ Selanjutnya ditentukan nilai $L_{tabel}$ dari tabel daftar nilai kritis uji Lilliefors, dari tabel didapatkan nilai 0,190.

Persyaratan data Signifikan apabila :

a) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** ≤nilai tabel Lilliefors maka $H_0$ diterima; Haditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan motorik kasar **berdistribusi normal**

b) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** ≥nilai tabel Lilliefors maka $H_a$ diterima; $H_0$ ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan motorik kasar **tidak berdistribusi normal**

Dengan taraf nyata atau level signifikansi $\alpha = 0{,}05$ (5%), maka berdasarkan nilai $L_0$ dan nilai $L_{tabel}$ yang telah didapatkan diambil kesimpulan **kemampuan motorik kasarberdistribusi normal**

**b. Uji Normalitas Data Kemampuan motorik kasar Sesudah Permainan gobag sodor**

Tabel 4.6
Tabel Penolong kemampuan motorik kasar sesudah Menggunakan permainan gobag sodor

| No | Xi | (Xi – X) | $(Xi - X)^2$ |
|---|---|---|---|
| 1 | 10 | -0,47 | 0,22 |
| 2 | 11 | 0,53 | 0,28 |
| 3 | 9 | -1,47 | 2,16 |
| 4 | 11 | 0,53 | 0,28 |
| 5 | 9 | -1,47 | 2,16 |
| 6 | 11 | 0,53 | 0,28 |
| 7 | 10 | -0,47 | 0,22 |
| 8 | 12 | 1,53 | 2,34 |
| 9 | 12 | 1,53 | 2,34 |
| 10 | 12 | 1,53 | 2,34 |
| 11 | 9 | -1,47 | 2,16 |
| 12 | 10 | -0,47 | 0,22 |
| 13 | 9 | -1,47 | 2,16 |
| 14 | 10 | -0,47 | 0,22 |
| 15 | 12 | 1,53 | 2,34 |
| **Jumlah** | | | 19,72 |
| **Rata-rata** | | | 1,31 |

Standar Deviasi (SD) :

$$S = \sqrt{\frac{\Sigma(x_{i-X})^2}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{19,72}{14}}$$

$$S = 1,19$$

Tabel 4.7
Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data Postest

| **No** | **$X_i$** | **$Z = \frac{x_{i-\bar{x}}}{SD}$** | **F(X)** | **S(X)** | $\|F(X) - S(X)\|$ |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 9 | -1,235 | 0,108 | 0,267 | 0,159 |
| 2 | 9 | -1,235 | 0,108 | 0,267 | 0,159 |
| 3 | 9 | -1,235 | 0,108 | 0,267 | 0,159 |
| 4 | 9 | -1,235 | 0,108 | 0,267 | 0,159 |
| 5 | 10 | -0,395 | 0,346 | 0,533 | 0,187 |
| 6 | 10 | -0,395 | 0,346 | 0,533 | 0,187 |
| 7 | 10 | -0,395 | 0,346 | 0,533 | 0,187 |
| 8 | 10 | -0,395 | 0,346 | 0,533 | 0,187 |
| 9 | 11 | 0,445 | 0,672 | 0,733 | 0,061 |
| 10 | 11 | 0,445 | 0,672 | 0,733 | 0,061 |
| 11 | 11 | 0,445 | 0,672 | 0,733 | 0,061 |
| 12 | 12 | 1,286 | 0,901 | 1,000 | 0,099 |
| 13 | 12 | 1,286 | 0,901 | 1,000 | 0,099 |
| 14 | 12 | 1,286 | 0,901 | 1,000 | 0,099 |
| 15 | 12 | 1,286 | 0,901 | 1,000 | 0,099 |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom ke-4 dengan nilai 0,187. Nilai terbesar ini adalah nilai $L_{0.}$ Selanjutnya ditentukan nilai $L_{tabel}$ dari tabel daftar nilai kritis uji Lillifors, dari tabel didapatkan nilai 0,190.

Persyaratan data Signifikan apabila :

c) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** ≤nilai tabel Lilliefors maka $H_0$ diterima; Haditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan motorik kasar **berdistribusi normal**

d) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** ≥nilai tabel Lilliefors maka $H_a$ diterima; $H_0$ ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan motorik kasar **tidak berdistribusi normal**

Dengan taraf nyata atau level signifikansi $\alpha = 0{,}05$ (5%), maka berdasarkan nilai $L_0$ dan nilai $L_{tabel}$ yang telah didapatkan diambil kesimpulan **kemampuan motorik kasarberdistribusi normal**

**2. Uji Homogenitas Data**

Uji Homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian-varian data. Uji Homogenitas data dilakukan dengan Uji F dengan rumus sebagai berikut :

$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$

Untuk mencari nilai F maka dicari nilai S terlebih dahulu dengan rumus :

$S^2 = \frac{\Sigma(X1-X)^2}{N-1}$

$S^2 = \frac{17{,}6}{14}$

$S^2 = 1{,}26$(S kecil)

$S^2 = \frac{\Sigma(X1-X)^2}{N-1}$

$S^2 = \frac{19{,}72}{14}$

$S^2 = 1{,}41$(S besar)

Nilai $S^2$ telah kita dapatkan pada Analisis Deskriptif Data Maka $S^2$ kecil adalah data sebelum perlakuan dan $S^2$ besar adalah data setelah perlakuan dengan hasil sebesar 1,41 ($S_{kecil}$) dan 1,50 ($S_{besar}$)kita bisa langsung mencari nilai F sebagai berikut :

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

$$F = \frac{1.41}{1,26}$$

$$F = 1,12$$

Berdasarkan hasil pencarian diatas didapatkan nilai $F_{hitung}$ sebesar 1,12. Untuk melihat apakah data homogen atau tidak maka nilai $F_{hitung}$ dibandingkan dengan nilai $F_{tabel}$ dengan prasyarat pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel,}$ maka data tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel,}$ maka data homogen

Dengan taraf Signifikansi $\alpha = 0,05$

N1 (df1) = k - 1 = 2 – 1 = 1

N2 (df2) = N – k = 15 - 2 = 13

Didapatkan nilai $F_{tabel}$ sebesar 4,67 maka :

**$F_{hitung}$ 1,12≤ 4,67 $F_{tabel,}$ maka data homogen**

## C. Analisis Statistik Inferensial

Pertanyaan penelitian yang ketiga yakni seberapa besar perbedaan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobag sodor maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai $t_{hitung}$ dengan rumus:

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Langkah – langkah untuk mencari nilai t adalah sebagai berikut :

1. Membuat Tabulasi Data hasil Penelitian

Tabel 4.8
Tabel tabulasi data hasil penelitian

| No | Nama Siswa | Nilai Kemampuan motorik kasar | |
|---|---|---|---|
| | | Sebelum Menggunakan permainan gobag sodor (X1) | Sesudah Menggunakan permainan gobag sodor (X2) |
| 1 | Nih | 5 | 10 |
| 2 | Rez | 3 | 11 |
| 3 | Sah | 3 | 9 |
| 4 | Nin | 5 | 11 |
| 5 | Can | 5 | 9 |
| 6 | Int | 4 | 11 |
| 7 | Han | 5 | 10 |
| 8 | Riz | 6 | 12 |
| 9 | Nay | 3 | 12 |
| 10 | Ana | 6 | 12 |
| 11 | Nel | 3 | 9 |
| 12 | Vel | 4 | 10 |
| 13 | Ale | 6 | 9 |
| 14 | Rev | 4 | 10 |
| 15 | Sah | 4 | 12 |
| Jumlah | | 66 | 157 |
| Rerata | | 4,4 | 10,47 |

2. Membuat Tabel Penolong

Tabel penolong dibuat untuk menentukan nilai : D, $D^2$, dan $M_D$

Tabel 4.9
Tabel penolong

| No | Skor | | D | $D^2$ |
|---|---|---|---|---|
| | $X_1$ | $X_2$ | $(X_1 - X_2)$ | |
| 1 | 5 | 10 | -5 | 25 |
| 2 | 3 | 11 | -8 | 64 |
| 3 | 3 | 9 | -6 | 36 |
| 4 | 5 | 11 | -6 | 36 |
| 5 | 5 | 9 | -4 | 16 |
| 6 | 4 | 11 | -7 | 49 |
| 7 | 5 | 10 | -5 | 25 |
| 8 | 6 | 12 | -6 | 36 |
| 9 | 3 | 12 | -9 | 81 |
| 10 | 6 | 12 | -6 | 36 |
| 11 | 3 | 9 | -6 | 36 |
| 12 | 4 | 10 | -6 | 36 |
| 13 | 6 | 9 | -3 | 9 |
| 14 | 4 | 10 | -6 | 36 |
| 15 | 4 | 12 | -8 | 64 |
| Jumlah | 66 | 157 | -91 | 585 |

Untuk menentukan nilai MD ( Mean dari D) digunakan rumus sebagai berikut :

$M_D = \frac{\Sigma D}{N}$

$M_D = \frac{-91}{15}$

$M_D$ = -6,01

Berdasarkan tabel diatas diperoleh :

a. N = 15

b. $\Sigma D = -91$

c. $\Sigma D^2 = 585$

d. $M_D = -6{,}01$

3. Menentukan Standar Deviasi D ($SD_D$)

$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$

$SD_D = \sqrt{\frac{585}{15} - \left(\frac{-91}{15}\right)^2}$

$SD_D = \sqrt{39 - 36{,}80}$

$SD_D = \sqrt{3}$

$SD_D = 1{,}73$

4. Menentukan Standar Error Mean Different ($SE_{M_D}$)

Untuk menentukan nilai $SE_{M_D}$ digunakan rumus sebagai berikut :

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{1{,}73}{\sqrt{14}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{1{,}73}{3{,}74}$$

$SE_{M_D} = 0{,}46$

5. Menentukan Nilai $t_{hitung}$

Untuk menentukan nilai $t_{hitung}$ digunakan rumus sebagai berikut :

$t = \frac{MD}{SE_{M_D}}$

$t = \frac{-6{,}01}{0{,}46}$

t = -13,06(nilai negatif diabaikan )

6. Menentukan $t_{tabel}$

Ketentuan untuk menentukan nilai $t_{tabel}$ adalah :

a. db = N – 1

b. uji dua pihak

c. $\alpha = 0,05$

dengan ketentuan diatas didapatkan nilai $t_{tabel}$ sebesar : **2,14**

7. Melakukan Pengujian Hipotesis

Untuk melakukan pengujian Hipotesis penelitian ini,maka kaidah yang harus diikuti adalah :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel,}$ maka tolak $H_0$
Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel,}$ maka terima $H_0$
Berdasarkan nilai $t_{hitung}$ dan $t_{tabel,}$ yang sudah didapatkan diatas maka kita bisa menguji hipotesis yakni :

**$t_{hitung}$ (13,06) ≥ (2,14) $t_{tabel,}$ maka tolak $H_0$**

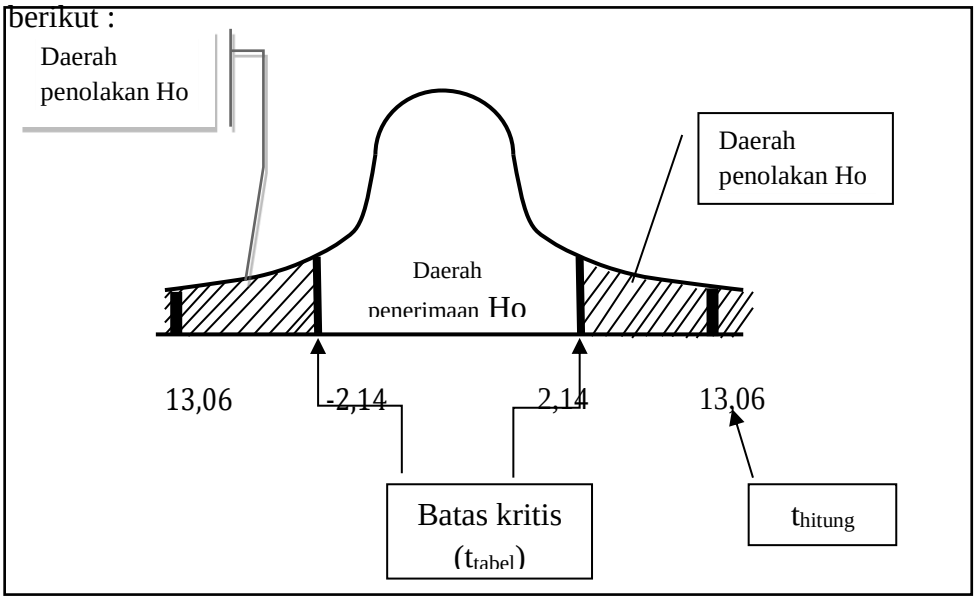
Pertanyaan penelitian yang terbukti adalah :

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan mengenal angka anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan gobag sodor

8. Membuat Kurva Normal

Berdasarkan nilai $t_{hitung}$dan $t_{tabel}$yang telah didapatkan dapat dibuat kurva normal untuk melihat gambaran posisi dari masing-masing data berada didaerah penolakan atau didaerah penerimaan dari $H_{0,}$

gambaran Kurva Normalsesuai data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut :




Gambar 4.1
Kurva normal

## D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil data penelitian "Efektivitas Permainan gobag sodor dalam Meningkatkan Kemampuan motorik kasar Anak Kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon" dapat dilihat bahwa adanya perubahan kemampuan motorik kasar anak kelompok B sebelum dan sesudah perlakuan. Pada hasil pretest kemampuan motorik kasar anak hanya 36,67% atau berada pada tabel klasifikasi persentase **Kurang Sekali.**

Pada data hasil penilaian kemampuan motorik kasar sesudah menggunakan permainan gobag sodor dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum. Pada data sesudah diberi perlakuan

permainan terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak menjadi 87,22%, jadi adanya peningkatan sebesar 50,55%. Bila dikonversikan pada tabel klasifikasi persentase maka interpretasi kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon berada pada tingkat **Sangat Baik.**

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan gobag sodor mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon.

## E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan judul yang diteliti fokus pada kemampuan motorik kasar pada indikator melompat keberbagai arah dengan satu atau dua kaki, berdiri dengan satu kaki dengan seimbang, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh. Penelitian yang dilakukan ini mengalami keterbatasan pada jumlah responden yang sedikit yakni kurang dari 30 orang sampel.

# BAB V
# SIMPULAN DAN SARAN

## A. SIMPULAN

Dari penelitian tentang "Efektivitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon" dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan motorik kasar anak kelompok B sebelum dilakukan permainan gobag sodor hanya 36,67% atau berada pada tabel klasifikasi persentase **Kurang Sekali**.
2. Kemampuan motorik kasar anak kelompok B sesudah dilakukan permainan gobag sodor hanya 87,22% atau berada pada tabel klasifikasi persentase **Sangat Baik.**
3. Adannya **perbedaan yang signifikan** kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah melakukan permainan gobag sodor sebesar 50,55%, dan dari nilai t yang didapatkan bahwa Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak $H_0$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan bercerita anak kelompok B di PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan gobag sodor.

## B. SARAN

Dari penelitian tentang “Efektifitas Permainan Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B PAUD An Nahdliyah Desa Panguragan Kulon kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon” ada beberapa saran yaitu sebagai berikut :

f. Bagi peneliti :

   Diharapkan peneliti bisa melanjutkan penelitian yang sama namun dengan penambahan responden baik dari segi jumlah responden ataupun cakupan wilayah/lembaga tempat penelitian, dan juga menggunakan variabel indikator yang lebih banyak dengan tema yang lebih beragam sehingga benar-benar didapatkan data tentang keefektifan permainan gobag sodor dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

g. Bagi sekolah :

   Diharapkan sekolah bisa menerapkan metode atau teknik yang sama untuk meningkatkan hasil dari kegiatan stimulasi aspek perkembangan motorik kasar anak dengan diperolehnya hasil keterkaitan antara permainan gobag sodor dengan kemampuan motorik kasar anak, sehingga perkembangan motorik kasar anak menjadi lebih baik, dan output atau lulusan dari lembagapun bisa lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

h. Bagi Guru :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi panduan dan pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk merangsang aspek perkembanngan anak di sekolah, menerapkan metode dan teknik yang sama namun dengan variasi permainan yang lebih banyak dan lebih menarik untuk anak.

i. Bagi Orang tua :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi orang tua dalam kegiatan stimulasi anak baik di rumah ataupun kerja sama dengan guru di sekolah. Sehingga tidak ada lagi penerapan metode/teknik yang salah dan tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga terjadi kesalahan stimulasi perkembangan anak yang akan berdampak bagi tumbuh kembang anak baik fisik maupun psikologis.

j. Bagi Institut Bunga Bangsa Cirebon :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi data awal untuk meneliti lebih lanjut pengaruh yang lebih luas dari permainan gobag sodor bagi perkembangan anak usia dini yang tidak terbatas pada aspek perkembangan motorik kasar saja tetapi juga terhadap apek-aspek perkembangan lainnya, sehingga kampus mampu membantu pemerintah dalam mewujudkan generasi cerdas dan berkualitas di masa yang akan datang

# DAFTAR PUSTAKA


B. Hurlock, Elizabeth. Perkembangan Anak. (Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama, 1993).

Casta, Dasar-dasar Statistika Pendidikan, (Tsania Press : Cirebon, 2014).

Depdiknas, Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta : Depdiknas, 2007).

Kartono, Kartini, Psikologi Anak. (Bandung: Penerbit maju 1995) h. 21 (diunduh dari http://eprints.umm.ac.id/35562/3/jiptummpp-gdl-lindadwian-48116-3-2.babii.pdf pada hari Saptu tanggal 05/05/2018 pukul 7.56).

Kemendibud, Permendikbud 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD, (Jakarta : Kemendibud, 2014).

Latif, Mukhtar dkk, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : Prenada Media Group, 2013).

M saputra, Yudha. & Rudyanto. Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. ( Jakarta : Depdiknas, 2005).

Melyloelha-box, Tahapan Prinsip dan Aspek Perkembangan Motorik, (diunduh dari http://melyloelhabox.blogspot.co.id/2013/05/fase-tahapan-prinsip-dan-aspek-aspek.html pada hari senin tanggal 02/04/2018 pukul 14.50)

MS Sumantri, Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini, (Jakarta : Dinas Pendidikan, 2005).

Parenting Indonesia, Motorik Kasar VS Motorik Halus, *(* www.parenting.co.id/balita/motorik+kasar+vs+motorik+halus, diunduh pada tanggal 15/03/2018, pada pukul 13.38).

Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah, IAI Bunga Bangsa Cirebon.2018

Pengertian Bermain Menurut Ahli, (diunduh dari http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/05/pengertian-bermain-menurut-para-ahli.html pada hari senin, 02/04/2018 pukul 16.37).

Permendikbud No.137 tahun 2014, Standar Nasional PAUD, (Jakarta : Kemdikbud, 2014).

Porosbumi.Com. Ini Dia Sejarah, Cara Bermain Dan Manfaat Permainan Gobak Sodor Yang Jarang Orang Ketahui, (diunduh dari https://porosbumi.com/permainan-gobak-sodor/ pada hari Saptu 05/05/2018 pukul 7.36)

Rini Sukamti, Endang, Diktat Perkembangan Motorik, ( Yogyakarta : FIK UNY, 2007).

Rumini, Sri dan Sundari, Siti, Perkembangan Anak dan Remaja, (Jakarta : PT. Adi Mahasatya, 2004).

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan**, (**Bandung : Alfabeta, 2013).

Sujiono, Bambang. Metode Pengembangan Fisik, ( Jakarta : Universitas Terbuka,2007).

Sundari dan Sunaryo, Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus, (Jakarta : Depdiknas, 2007).

# LAMPIRAN

INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
IAI BBC CIREBON
SK. Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015
Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
Kampus : Jln. Widarasari III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-246215
*Web : www.iaibbc.ac.id Email : staibbc.cirebon@gmail.com*

**Fakultas Pendidikan Islam :**
S1 Pendidikan Agama Islam
S1 Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
S1 Manajemen Pendidikan Islam

**Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam :**
S1 Ekonomi Syariah
S1 Perbankan Syariah

**Fakultas Dakwah dan Komunikasi Penyiaran Islam**
S1 Komunikasi Penyiaran Islam

Nomor : **544/IAI-BBC/I/2018**
Lampiran : **-**
Perihal : **Izin Penelitian**

**Kepada Yth.**
Bapak/Ibu Kepala **PAUD Annahdziyah**
Di

Cirebon

***Assalamu'alaikum Wr. Wb.***

Dalam rangka penyelesaian studi pada Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, mahasiswa diwajibkan menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat dalam menempuh Ujian Sidang.

Sehubungan hal tersebut bersama ini kami mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan izin kepada:

Nama : **Ukhrowiyati**
NIM : **2014.3.2.00294**
Alamat : Ds. Panguragan Lor Blok 2 Kec. Panguragan Kab. Cirebon

Untuk melakukan penelitian di sekolah / lingkungan kerja bapak / ibu sebagai bahan kajian dalam proses penyusunan Skripsi, dengan judul :

***"Efektivitas Permaian Gobag Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak di PAUD Annahdziyah Panguragan".***

Adapun waktu penelitian pada tanggal **22 Januari s.d 28 April 2018 .**
Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Cirebon, 20 Januari 2018
Wakil Rektor I,

**Drs. Sulaiman, M.MPd.**
**NIDN. 2118096212**

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
**AN-NAHDLIYAH**
No. Ijin Operasional Kelembagaan Pendidikan Nonformal dan Informal (PNFI)
Nomor : 421.10/127/UPT-Pnd/2011
Jalan Makam Santri No.06 Blok II Desa Panguragan Kulon
Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon 45163 Telp. 08122177914

# SURAT KETERANGAN

Nomor : 015/Ket/AN/VIII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah PAUD An-Nahdliyah Panguragan Kulon Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon, menerangkan dengan sesunguhnya bahwa :

| | |
|---|---|
| Nama | : **UKHROWIYATI** |
| NIM | : 2014.3.2.00294 |
| Program Study | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) |
| Jenjang Program | : Strata Satu (S1) |

Adalah benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi/tugas karya tulis ilmiah yang berjudul : **Efektivitas Permainan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di Paud An-Nahdliyah Panguragan Kulon Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon.** Yang dilaksankan sejak 22 Januari 2018 s/d 28 April 2018.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, 28 April 2018
Kepala Sekolah PAUD An-Nahdliyah,

PAUD KOBER "AN-NAHDLIYAH" KEC. PANGURAGAN KAB. CIREBON DESA PANGURAGAN KULON

**MUJIB AFANDI**

INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
IAI BBC CIREBON
SK. Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015
Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
Kampus : Jln. Widarasari III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-246215
Web : www.iaibbc.ac.id Email : staibbc.cirebon@gmail.com

Program pascasarjana
S2 Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas Tarbiyah :
S1 Pendidikan Agama Islam
S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini
S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
S1 Manajemen Pendidikan Islam
S1 Bimbingan Konseling Islam
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam :
S1 Ekonomi Syariah
S1 Perbankan Syariah
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
S1 Komunikasi Penyiaran Islam

## BUKTI TATAP MUKA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : UKHROWIYATI
Nomor Pokok : 2014.3.2.00294
Prodi : PIAUD D (KUALIFIKASI)
Dosen Pembimbing : 1. ULFATI AMINI, M.Pd
2. TAUFIQUROHMAN, MA
Judul Skripsi : .....

| NO | HARI/TANGGAL BIMBINGAN | KEGIATAN BIMBINGAN | PARAF PEMBIMBING |
|---|---|---|---|
| 1 | | Bab I | |
| 2 | | Bab II & III | |
| 3 | | Bab IV & V | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |

Cirebon, .....

Mengetahui,
Dekan .....,

Mahasiswa,

.....

.....

INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON
**IAI BBC CIREBON**
SK Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015
Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
Kampus : Jln. Widarasari III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-8.6215
Web : www.iaibbc.ac.id Email : stmbbc.cirebon@gmail.com

Program Pascasarjana:
S2 Manajemen Pendidikan Islam

Fakultas Tarbiyah :
S1 Pendidikan Agama Islam
S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini
S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
S1 Manajemen Pendidikan Islam
S1 Bimbingan Konseling Islam

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam :
S1 Ekonomi Syariah
S1 Perbankan Syariah

Fakultas Dakwah dan Komunikasi :
S1 Komunikasi Penyiaran Islam

## BUKTI TATAP MUKA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : UKHROWIYATI
Nomor Pokok : 2014.3.2.00294
Prodi : PIAUD
Dosen Pembimbing : 1. ULFAH AMINI, M.Pd
2. TAUFIQUROHMAN, MA
Judul Skripsi : EFEKTIFITAS PERMAINAN GOBAG SODOR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI PAUD AN NAHDLIYAH DESA PANGURAGAN KULON

| NO | HARI/TANGGAL BIMBINGAN | KEGIATAN BIMBINGAN | PARAF PEMBIMBING |
|---|---|---|---|
| 1 | Selasa | Bab IV - V<br>(Bab I - IV) Masih tertinggal | |
| 2 | Selasa<br>31 Juli 2018 | Bab I - IV<br>Rumusan masalah teori Permainan Gobag Sodor tujuan masalah di perbaiki | |
| 3 | Sabtu<br>22 Juli 2018 | Bab I - V<br>lengkapi dengan lampiran dll | |
| 4 | Jum'at.<br>24 Agst 2018 | - A c c - | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |

Cirebon, .....

Mengetahui,
Dekan .....,

Mahasiswa,

.....

.....

# FOTO PENELITIAN

















# Modul Permainan Gobag Sodor

1. Langkah-langkah bermainan Gobak Sodor.[30]

   f) Guru mencari tanah lapang yang luas untuk membuat garis-garis pembatas dan buatlah menjadi 6 bagian. Guru bisa memanfaatkan lapanan atau halaman sekolah. Buatlah garis tersebut menggunakan kapur agar pembatasnya jelas terlihat dan mudah dihapus.

   g) Setelah jadi, guru membagi anak mejadi dua kelompok untuk membentuk dua tim. Jumlah tim anda mulai dari 3 orang di setiap tim. Hal ini disesuaikan oleh luas lapangan yang sudah dibuat.

   h) Lakukan pengundian untuk pertama kali siapa yang menjadi penjaga dan siapa yang menjadi tim penyerang.

   i) Tim yang pertama menjadi penjaga anggotanya bertugas untuk menjaga di masing-masing garis pembatas yang ada. Garis ini berbentuk vertikal, setelah permainan berlangsung para anggota harus bisa menjadi penghalang dari tim penyerang yang mengecoh.

   j) Sedangkan tim peyerang tugasnya melewati garis yang dijaga tadi. Agar bisa melewati garis yang terjaga itu anak harus lincah dan menghindar dengan sigap. Dalam satu grup anak harus kompak melewati hadangan tersebut hingga bolak balik dan hingga finish ke awal star awal lagi.

---

[30] Porosbumi.Com. *Ini Dia Sejarah, Cara Bermain Dan Manfaat Permainan Gobak Sodor Yang Jarang Orang Ketahui*, (diunduh dari https://porosbumi.com/permainan-gobak-sodor/ pada hari Saptu 05/05/2018 pukul 7.36)

2. Pretes dan postest Permainan Gobak Sodor:

Guru melakukan arahan dan mengamati anak bermain gobag sodor sesuai aturan yang telah disampaikan yakni :

f) Tiap-tiap pemain dari masing-masing tim harus bergerak di sepanjang garis yang telah dibuat di awal permainan, kaki harus menginjak garis.

g) Yang memulai hanyalah para penjaga garis melintang yang di tugaskan di garis pertama sebagai sodor.

h) Setiap tim menyerang, dari garis awal dan melewati semua garis melintang yang dijaga oleh lawan. Bila ada beberapa pemain yang sukses melewati dan kembali berhasil ke awal garis maka tim penyerang dinyatakan menang.

i) Jika ada pemain tim lawan menyentuh salah satu pemain penyerang, maka tim jagalah yang dinyatakan sebagai pemenang, setelah itu antar tim bergiliran untuk menjadi penyerang dan menjaga, seperti inilah seterusnya.

j) Tetapi jika satu kotak terisi oleh 2 pemain atau lebih maka tim penyeranglah yang kalah dan digantikan oleh tim penjaga.

k) Guru melakukan pengamatan dan pengambilan data penelitian berdasarkan indikator penelitian yang telah ditentukan.

l) Anak yang bermain sesuai aturan diberi reward.

m) Anak yang belum mampu bermain sesuai aturan dan indikator yang diharapakan diberi kesempatan untuk mengulang permainan atau diajarkan gerakan sesuai indikator.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Kelompok : B

Semester / Minggu : II / 5

Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah Apel

Hari / Tanggal : Senin, 29 Januari 2018

Kompetensi Dasar : 1.1 + 1.2 – 3.3 + 4.3 – 3.10 + 4.10 – 3.5 + 4.5 – 3.15 + 4.15 + 3.15 + 4.15 – 2.8

**INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN**

NAM : Upacara, berbaris salam do'a

FM : Bermain bersama "Permainan Gobak Sodor"

BAH : Tanya jawab macam-macam apel

KOG : Maze menuju buah apel

MH : Kolase buah apel

SN : Menyanyi

SOS EMOS : Kemandirian

Media / Sumber Belajar : LKA, gambar buah apel, pensil warna / krayon

Kertas origami, lem, gunting, pensil, penghapus

## I. Kegiatan Awal Pembukaan (30 Menit)

- ❖ Upacara, berbaris salam do'a
- ❖ Bernyanyi, hafalan do'a sehari-hari, absensi anak
- ❖ Berdiri dengan satu kaki (bermain bersama "Permainan Gobak Sodor")
- ❖ Kemandirian

## II. Kegiatan Ke II Inti (60 Menit)

a. Mengamati

- ❖ Anak mengamati gambar apel yang ditempel di papan tulis oleh guru

b. Menanya

- ❖ Anak bertanya jawab dengan guru tentang apel

c. Mengumpulkan informasi

- ❖ Kegiatan I Tanya jawab macam-macam apel
  - Guru memberikan pertanyaan tentang macam-macm apel
  - Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang macam-macam apel
- ❖ Kegiatan II Maze menuju kebun apel
  - Anak memperoleh informasi tentang maze menuju apel
  - Anak diberi media
  - Anak mengerjakan maze menuju buah apel
- ❖ Kegiatan III Kolase buah apel
  - Anak memperoleh informasi tentang cara mengisi pola buah apel
  - Anak diberi media
  - Anak menempelkan potongan kertas ke dalam pola buah apel

**KEGIATAN PENGAMAN**

**Bermain Bola-bola kecil**

**RECALLING**

- ❖ Merapikan mainan
- ❖ Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- ❖ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- ❖ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- ❖ Berdo’a setelah belajar

**III. Istirahat / Makan**

- ❖ Mencuci tangan
- ❖ Bermain

**IV. Kegiatan Akhir / Penutup (30 MEnit)**

- ❖ Tanya jawab / diskusi kegiatan hari ini
- ❖ Informasi kegiatan hari esok
- ❖ Pesan-pesan
- ❖ Do'a pulang salam

**V. Penilaian**

- ❖ Keterangan penilaian

  BB : Belum Berkembang

  MB : Mulai Berkembang

  BSH : Berkembang Sesuai Harapan

  BSB : Berkembang Sangat Baik

**FORMAT PENILAIAN**

| Program Pengembangan | No. KD | Indikator | BB | MB | BSH | BSB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Nilai Moral Dan Agama | 1.1+1.2 | Upacara, baris salam do'a | | | Semua Anak | |
| Fisik Motorik | 3.3+4.3 | Bermain bersama permainan Gobag Sodor | | Putri Aisyah | Semua Anak | |
| Bahasa | 3.10+4.10 | Tanya jawab macam-macam apel | | Lulu | Semua Anak | Semua Anak |
| Kognitif | 3.5+4.5 | Maze menuju buah apel | Ataya Faiz | | Semua Anak | |
| Motorik Halus | 3.15+4.15 | Kolase buah apel | Lulu Rizki | | Semua Anak | |
| Seni | 3.15+4.15 | Menyanyi | | | Semua Anak | |
| Sosial Emos | 2.8 | Kemandirian | Ataya | | Semua Anak | |

Mengetahui
Kepala PAUD An Nahdliyah,

**H. MUJIB AFANDI**

Cirebon, 29 Januari 2018
Guru Kelas,

**UKHROWIYATI**
NIM. 2014.3.2.00294

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Kelompok : B

Semester / Minggu : II / 5

Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah (Rambutan)

Hari / Tanggal : Rabu, 31 Januari 2018

Kompetensi Dasar : 1.1 + 1.2 – 3.3 + 4.3 – 3.10 + 4.10 – 3.5 + 4.5 – 3.5 + 4.5 + 3.15 + 4.15 – 2.10

**INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN**

NAM : Berbaris salam do'a

FM : Bermain bersama "Permainan Gobak Sodor"

BAH : Membaca Kalimat

KOG : Konsep Besar Kecil

MH : Mengupas Buah Rambutan

SN : Finger Painting

SOS EMOS : Bermain Bersama

Media / Sumber Belajar : LKA, Pewarna, Kertas, Piring Kecil, Pensil, penghapus

## I. Kegiatan Awal Pembukaan (30 Menit)

- ❖ Berbaris salam do'a
- ❖ Absensi anak, berjalan pada garis lurus, bermain bersama "Permainan Gobak Sodor"
- ❖ Membaca Kalimat
- ❖ Bermain Bersama

## II. Kegiatan Ke II Inti (60 Menit)

a. Mengamati

- ❖ Anak mengamati buah rambutan yang di bawa oleh guru

b. Menanya

- ❖ Anak bertanya jawab dengan guru tentang buah rambutan

c. Mengumpulkan informasi

- ❖ Kegiatan I Konsep Besar Kecil
  - Guru memberikan informasi pada anak tentang cara mengisi konsep besar kecil
  - Anak memperoleh informasi tentang cara mengerjakan konsep besar kecil
- ❖ Kegiatan II Mengupas buah rambutan
  - Anak memperoleh informasi tentang cara mengupas buah rambutan
  - Anak diberi media buah rambutan
  - Anak mengupas buah rambutan
- ❖ Kegiatan III Finger Painting
  - Guru memberikan informasi tentang cara finger painting
  - Anak diberi media
  - Anak mengerjakan finger painting diatas kertas

**KEGIATAN PENGAMAN**

**Bermain Kelereng**

**RECALLING**

- ❖ Merapikan mainan
- ❖ Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- ❖ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- ❖ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- ❖ Berdo’a setelah belajar

**III. Istirahat / Makan**

- ❖ Mencuci tangan
- ❖ Bermain

## IV. Kegiatan Akhir / Penutup (30 Menit)

a. Tanya jawab / diskusi kegiatan hari ini
b. Informasi kegiatan hari esok
c. Pesan-pesan
d. Do'a pulang salam

## V. Penilaian

❖ Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

**FORMAT PENILAIAN**

| Program Pengembangan | No. KD | Indikator | BB | MB | BSH | BSB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Nilai Moral Dan Agama | 1.2+1.2 | Baris salam do'a | Ataya Faiz | | Semua Anak | |
| Fisik Motorik | 3.3+3.4 | Bermain permainan gobak sodor | Putri Aisyah | | Semua Anak | |
| Bahasa | 3.10+4.10 | Membaca kalimat | Ataya | | Semua Anak | |
| Kognitif | 3.5+4.5 | Konsep besar kecil | Lulu Kirana | | Semua Anak | |
| Motorik Halus | 3.5+4.5 | Mengupas buah rambutan | Ziyad | | Semua Anak | |
| Seni | 3.15+4.15 | Finger painting | Ziyad Zulfa | | Semua Anak | |
| Sosial Emos | 2.10 | Bermain bersama | | | Semua Anak | |

Mengetahui
Kepala PAUD An Nahdliyah,

**H. MUJIB AFANDI**

Cirebon, 31 Januari 2018
Guru Kelas,

**UKHROWIYATI**
NIM. 2014.3.2.00294

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Kelompok : B

Semester / Minggu : II / 5

Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah (Pisang)

Hari Tanggal : Sabtu, 3 Februari 2018

Kompetensi Dasar : 3.1 + 4.1 – 3.3 + 4.3 – 3.10 + 4.10 – 3.5 + 4.5 -

3.3 + 4.3 – 3. + 4.7 – 2.9

**INDIKATOR PENCAPAIIAN PERKEMBANGAN**

NAM : Berbaris, Salam do'a

FM : Bermain Bersama "Permainan Gobag Sodor"

BHS : Menuulis Kata "Pisang"

KOG : Menghitung Buah Pisang Pada Gambar

MH : Mewarnai Gambar Pisang

SN : Gerak dan Lagu

SOS EMOS : Mendengar Teman Bicara

Media / Sumber Belajar : LKA, pensil warna / krayon, pensil, penghapus

I. Kegiatan Awal Pembukaan (30 Menit)

- ❖ Berbaris salam do'a
- ❖ Bermain "Permainan Gobak Sodor"
- ❖ Absensi Anak
- ❖ Mendengar teman bicara

II. Kegiatan Kedua Inti (60 Menit)

a. Mengamati

- ❖ Anak mengamati gambar pisang yang ditempelkan guru di papan tulis

b. Menanyakan

- ❖ Anak bertanya jawab dengan guru tentang buah pisang

c. Mengumpulkan informasi

- ❖ Kegiatan I menghitung buah pisang pada gambar
  - Guru memberikan informasi pada anak tentang cara menghitung buah pisang pada gambar
  - Anak memperoleh informasi tentang cara menghitung buah pisang pada gambar
- ❖ Kegiatan II menulis kata "Pisang"
  - Guru memberikan informasi tentang cara menulis kata "pisang"
  - Anak memperoleh informasi tentang cara menulis kata "pisang"
- Anak menulis kata pisang
- ❖ Kegiatan III meratnai gambar pisang
  - Guru memberikan informasi tentang cara mewarnai gambar pisang
  - Anak diberi media
  - Anak mewarnai gambar pisang dengan menggunakan pensil warna / krayon

| **KEGIATAN PENGAMAN**<br><br>**Bermain Plastisin** |
|---|

**Recalling**

- ❖ Merapikan mainan
- ❖ Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkakn hari ini
- ❖ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- ❖ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- ❖ Berso'a setelah belajar

III. Istirahat / Makan

- ❖ Mencuci tangan
- ❖ Bermain

IV. Kegiatan Akhir / Penutup (30 menit)

- ❖ Tanya jawab / diskusi kegiatan hari ini
- ❖ Informasi kegiatan esok hari
- ❖ Pesan-pesan
- ❖ Do'a pulang salam

**VI. Penilaian**

- ❖ Keterangan penilaian

  BB : Belum Berkembang

  MB : Mulai Berkembang

  BSH : Berkembang Sesuai Harapan

  BSB : Berkembang Sangat Baik

**FORMAT PENILAIAN**

| Program Pengembangan | No. KD | Indikator | BB | MB | BSH | BSB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Nilai Moral Dan Agama | 3.1+4.1 | Baris salam do'a | Ataya Faiz | | Semua Anak | |
| Fisik Motorik | 3.3+4.3 | Bermain permainan gobak sodor | | | Semua Anak | |
| Bahasa | 3.10+4.10 | Menulis kata "pisang" | | | Semua Anak | |
| Kognitif | 3.5+4.5 | Menghitung buah pisang pada gambar | Lulu Kirana | | Semua Anak | |
| Motorik Halus | 3.3+4.3 | Mewarnai gambar pisang | Ziyad | | Semua Anak | |
| Seni | 3.7+4.7 | Gerak dan lagu | | | Semua Anak | |
| Sosial Emos | 2.9 | Mendengar teman bicara | | | Semua Anak | |

Mengetahui
Kepala PAUD An-Nahdliyah,

**H. MUJIB AFANDI**

Cirebon, 3 Februari 2018
Guru kelas,

**UKHROWIYATI**
NIM. 2014.3.2.00294

TABEL PENGAMBILAN DATA LAPANGAN

INDIKATOR 1. Berjalan dipapan titian dengan seimbang

| No | Responden | Berjalan dipapan titian dengan seimbang | | | | ∑ | % |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | BB | MB | BSH | BSB | | |
| 1 | Nih | | | | | | |
| 2 | Rez | | | | | | |
| 3 | Sah | | | | | | |
| 4 | Nin | | | | | | |
| 5 | Can | | | | | | |
| 6 | Int | | | | | | |
| 7 | Han | | | | | | |
| 8 | Riz | | | | | | |
| 9 | Nay | | | | | | |
| 10 | Ana | | | | | | |
| 11 | Nel | | | | | | |
| 12 | Vel | | | | | | |
| 13 | Ale | | | | | | |
| 14 | Rev | | | | | | |
| 15 | sah | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | |
| Rata-rata | | | | | | | |
| persentase | | | | | | | |

TABEL PENGAMBILAN DATA LAPANGAN

INDIKATOR 2. Berlari sambil melompati beberapa rintangan

| no | Responden | berlari sambil melompati beberapa rintangan | | | | ∑ | % |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | BB | MB | BSH | BSB | | |
| 1 | Nih | | | | | | |
| 2 | Rez | | | | | | |
| 3 | Sah | | | | | | |
| 4 | Nin | | | | | | |
| 5 | Can | | | | | | |
| 6 | Int | | | | | | |
| 7 | Han | | | | | | |
| 8 | Riz | | | | | | |
| 9 | Nay | | | | | | |
| 10 | Ana | | | | | | |
| 11 | Nel | | | | | | |
| 12 | Vel | | | | | | |
| 13 | Ale | | | | | | |
| 14 | Rev | | | | | | |
| 15 | sah | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | |
| Rata-rata | | | | | | | |
| persentase | | | | | | | |

TABEL PENGAMBILAN DATA LAPANGAN

INDIKATOR 3. Berlari dengan gerak melingkar melewati beberapa penghalang

| no | Responden | berlari dengan gerak melingkar melewati beberapa penghalang | | | | ∑ | % |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | BB | MB | BSH | BSB | | |
| 1 | Nih | | | | | | |
| 2 | Rez | | | | | | |
| 3 | Sah | | | | | | |
| 4 | Nin | | | | | | |
| 5 | Can | | | | | | |
| 6 | Int | | | | | | |
| 7 | Han | | | | | | |
| 8 | Riz | | | | | | |
| 9 | Nay | | | | | | |
| 10 | Ana | | | | | | |
| 11 | Nel | | | | | | |
| 12 | Vel | | | | | | |
| 13 | Ale | | | | | | |
| 14 | Rev | | | | | | |
| 15 | sah | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | |
| Rata-rata | | | | | | | |
| persentase | | | | | | | |

TABEL YANG DIPAKAI PADA PENELITIAN

Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors

| Ukuran Sampel (n) | Taraf Nyata (α) | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0,01 | 0,05 | 0,10 | 0,15 | 0,20 |
| 4 | 0,417 | 0,381 | 0,352 | 0,319 | 0,300 |
| 5 | 0,405 | 0,337 | 0,315 | 0,299 | 0,285 |
| 6 | 0,364 | 0,319 | 0,294 | 0,277 | 0,265 |
| 7 | 0,348 | 0,300 | 0,276 | 0,258 | 0,247 |
| 8 | 0,331 | 0,285 | 0,261 | 0,244 | 0,233 |
| 9 | 0,311 | 0,271 | 0,249 | 0,233 | 0,223 |
| 10 | 0,294 | 0,258 | 0,239 | 0,224 | 0,215 |
| 11 | 0,284 | 0,249 | 0,230 | 0,217 | 0,206 |
| 12 | 0,275 | 0,242 | 0,223 | 0,212 | 0,199 |
| 13 | 0,268 | 0,234 | 0,214 | 0,202 | 0,190 |
| 14 | 0,261 | 0,227 | 0,207 | 0,194 | 0,183 |
| 15 | 0,257 | 0,220 | 0,201 | 0,187 | 0,177 |
| 16 | 0,250 | 0,213 | 0,195 | 0,182 | 0,173 |
| 17 | 0,245 | 0,206 | 0,189 | 0,177 | 0,169 |
| 18 | 0,239 | 0,200 | 0,184 | 0,173 | 0,166 |
| 19 | 0,235 | 0,195 | 0,179 | 0,169 | 0,163 |
| 20 | 0,231 | 0,190 | 0,174 | 0,166 | 0,160 |
| 25 | 0,200 | 0,173 | 0,158 | 0,147 | 0,142 |
| 30 | 0,187 | 0,161 | 0,144 | 0,136 | 0,131 |
| > 30 | $\frac{1,031}{\sqrt{n}}$ | $\frac{0,886}{\sqrt{n}}$ | $\frac{0,805}{\sqrt{n}}$ | $\frac{0,768}{\sqrt{n}}$ | $\frac{0,736}{\sqrt{n}}$ |

Sumber: Sudjana, Metoda Statistika, Bandung: Tarsito, 1989

## Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

| df untuk penyebut (N2) | df untuk pembilang (N1) | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 1 | 161 | 199 | 216 | 225 | 230 | 234 | 237 | 239 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 245 | 246 |
| 2 | 18.51 | 19.00 | 19.16 | 19.25 | 19.30 | 19.33 | 19.35 | 19.37 | 19.38 | 19.40 | 19.40 | 19.41 | 19.42 | 19.42 | 19.43 |
| 3 | 10.13 | 9.55 | 9.28 | 9.12 | 9.01 | 8.94 | 8.89 | 8.85 | 8.81 | 8.79 | 8.76 | 8.74 | 8.73 | 8.71 | 8.70 |
| 4 | 7.71 | 6.94 | 6.59 | 6.39 | 6.26 | 6.16 | 6.09 | 6.04 | 6.00 | 5.96 | 5.94 | 5.91 | 5.89 | 5.87 | 5.86 |
| 5 | 6.61 | 5.79 | 5.41 | 5.19 | 5.05 | 4.95 | 4.88 | 4.82 | 4.77 | 4.74 | 4.70 | 4.68 | 4.66 | 4.64 | 4.62 |
| 6 | 5.99 | 5.14 | 4.76 | 4.53 | 4.39 | 4.28 | 4.21 | 4.15 | 4.10 | 4.06 | 4.03 | 4.00 | 3.98 | 3.96 | 3.94 |
| 7 | 5.59 | 4.74 | 4.35 | 4.12 | 3.97 | 3.87 | 3.79 | 3.73 | 3.68 | 3.64 | 3.60 | 3.57 | 3.55 | 3.53 | 3.51 |
| 8 | 5.32 | 4.46 | 4.07 | 3.84 | 3.69 | 3.58 | 3.50 | 3.44 | 3.39 | 3.35 | 3.31 | 3.28 | 3.26 | 3.24 | 3.22 |
| 9 | 5.12 | 4.26 | 3.86 | 3.63 | 3.48 | 3.37 | 3.29 | 3.23 | 3.18 | 3.14 | 3.10 | 3.07 | 3.05 | 3.03 | 3.01 |
| 10 | 4.96 | 4.10 | 3.71 | 3.48 | 3.33 | 3.22 | 3.14 | 3.07 | 3.02 | 2.98 | 2.94 | 2.91 | 2.89 | 2.86 | 2.85 |
| 11 | 4.84 | 3.98 | 3.59 | 3.36 | 3.20 | 3.09 | 3.01 | 2.95 | 2.90 | 2.85 | 2.82 | 2.79 | 2.76 | 2.74 | 2.72 |
| 12 | 4.75 | 3.89 | 3.49 | 3.26 | 3.11 | 3.00 | 2.91 | 2.85 | 2.80 | 2.75 | 2.72 | 2.69 | 2.66 | 2.64 | 2.62 |
| 13 | 4.67 | 3.81 | 3.41 | 3.18 | 3.03 | 2.92 | 2.83 | 2.77 | 2.71 | 2.67 | 2.63 | 2.60 | 2.58 | 2.55 | 2.53 |
| 14 | 4.60 | 3.74 | 3.34 | 3.11 | 2.96 | 2.85 | 2.76 | 2.70 | 2.65 | 2.60 | 2.57 | 2.53 | 2.51 | 2.48 | 2.46 |
| 15 | 4.54 | 3.68 | 3.29 | 3.06 | 2.90 | 2.79 | 2.71 | 2.64 | 2.59 | 2.54 | 2.51 | 2.48 | 2.45 | 2.42 | 2.40 |
| 16 | 4.49 | 3.63 | 3.24 | 3.01 | 2.85 | 2.74 | 2.66 | 2.59 | 2.54 | 2.49 | 2.46 | 2.42 | 2.40 | 2.37 | 2.35 |
| 17 | 4.45 | 3.59 | 3.20 | 2.96 | 2.81 | 2.70 | 2.61 | 2.55 | 2.49 | 2.45 | 2.41 | 2.38 | 2.35 | 2.33 | 2.31 |
| 18 | 4.41 | 3.55 | 3.16 | 2.93 | 2.77 | 2.66 | 2.58 | 2.51 | 2.46 | 2.41 | 2.37 | 2.34 | 2.31 | 2.29 | 2.27 |
| 19 | 4.38 | 3.52 | 3.13 | 2.90 | 2.74 | 2.63 | 2.54 | 2.48 | 2.42 | 2.38 | 2.34 | 2.31 | 2.28 | 2.26 | 2.23 |
| 20 | 4.35 | 3.49 | 3.10 | 2.87 | 2.71 | 2.60 | 2.51 | 2.45 | 2.39 | 2.35 | 2.31 | 2.28 | 2.25 | 2.22 | 2.20 |

# TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

| df | One-Tailed Test | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0,25 | 0,10 | 0,05 | 0,025 | 0,01 | 0,005 | 0,001 |
| | Two-Tailed Test | | | | | | |
| | 0,50 | 0,20 | 0,10 | 0,05 | 0,02 | 0,01 | 0,002 |
| 1 | 1,000000 | 3,077684 | 6,313752 | 12,706205 | 31,820516 | 63,656741 | 318,308839 |
| 2 | 0,816497 | 1,885618 | 2,919986 | 4,302653 | 6,964557 | 9,924843 | 22,327125 |
| 3 | 0,764892 | 1,637744 | 2,353363 | 3,182446 | 4,540703 | 5,840909 | 10,214532 |
| 4 | 0,740697 | 1,533206 | 2,131847 | 2,776445 | 3,746947 | 4,604095 | 7,173182 |
| 5 | 0,726687 | 1,475884 | 2,015048 | 2,570582 | 3,364930 | 4,032143 | 5,893430 |
| 6 | 0,717558 | 1,439756 | 1,943180 | 2,446912 | 3,142668 | 3,707428 | 5,207626 |
| 7 | 0,711142 | 1,414924 | 1,894579 | 2,364624 | 2,997952 | 3,499483 | 4,785290 |
| 8 | 0,706387 | 1,396815 | 1,859548 | 2,306004 | 2,896459 | 3,355387 | 4,500791 |
| 9 | 0,702722 | 1,383029 | 1,833113 | 2,262157 | 2,821438 | 3,249836 | 4,296806 |
| 10 | 0,699812 | 1,372184 | 1,812461 | 2,228139 | 2,763769 | 3,169273 | 4,143700 |
| 11 | 0,697445 | 1,363430 | 1,795885 | 2,200985 | 2,718079 | 3,105807 | 4,024701 |
| 12 | 0,695483 | 1,356217 | 1,782288 | 2,178813 | 2,680998 | 3,054540 | 3,929633 |
| 13 | 0,693829 | 1,350171 | 1,770933 | 2,160369 | 2,650309 | 3,012276 | 3,851982 |
| 14 | 0,692417 | 1,345030 | 1,761310 | 2,144787 | 2,624494 | 2,976843 | 3,787390 |
| 15 | 0,691197 | 1,340606 | 1,753050 | 2,131450 | 2,602480 | 2,946713 | 3,732834 |
| 16 | 0,690132 | 1,336757 | 1,745884 | 2,119905 | 2,583487 | 2,920782 | 3,686155 |
| 17 | 0,689195 | 1,333379 | 1,739607 | 2,109816 | 2,566934 | 2,898231 | 3,645767 |
| 18 | 0,688364 | 1,330391 | 1,734064 | 2,100922 | 2,552380 | 2,878440 | 3,610485 |
| 19 | 0,687621 | 1,327728 | 1,729133 | 2,093024 | 2,539483 | 2,860935 | 3,579400 |
| 20 | 0,686954 | 1,325341 | 1,724718 | 2,085963 | 2,527977 | 2,845340 | 3,551808 |
| 21 | 0,686352 | 1,323188 | 1,720743 | 2,079614 | 2,517648 | 2,831360 | 3,527154 |
| 22 | 0,685805 | 1,321237 | 1,717144 | 2,073873 | 2,508325 | 2,818756 | 3,504992 |
| 23 | 0,685306 | 1,319460 | 1,713872 | 2,068658 | 2,499867 | 2,807336 | 3,484964 |
| 24 | 0,684850 | 1,317836 | 1,710882 | 2,063899 | 2,492159 | 2,796940 | 3,466777 |
| 25 | 0,684430 | 1,316345 | 1,708141 | 2,059539 | 2,485107 | 2,787436 | 3,450189 |
| 26 | 0,684043 | 1,314972 | 1,705618 | 2,055529 | 2,478630 | 2,778715 | 3,434997 |
| 27 | 0,683685 | 1,313703 | 1,703288 | 2,051831 | 2,472660 | 2,770683 | 3,421034 |
| 28 | 0,683353 | 1,312527 | 1,701131 | 2,048407 | 2,467140 | 2,763262 | 3,408155 |
| 29 | 0,683044 | 1,311434 | 1,699127 | 2,045230 | 2,462021 | 2,756386 | 3,396240 |
| 30 | 0,682756 | 1,310415 | 1,697261 | 2,042272 | 2,457262 | 2,749996 | 3,385185 |
| 31 | 0,682486 | 1,309464 | 1,695519 | 2,039513 | 2,452824 | 2,744042 | 3,374899 |
| 32 | 0,682234 | 1,308573 | 1,693889 | 2,036933 | 2,448678 | 2,738481 | 3,365306 |
| 33 | 0,681997 | 1,307737 | 1,692360 | 2,034515 | 2,444794 | 2,733277 | 3,356337 |
| 34 | 0,681774 | 1,306952 | 1,690924 | 2,032245 | 2,441150 | 2,728394 | 3,347934 |
| 35 | 0,681564 | 1,306212 | 1,689572 | 2,030108 | 2,437723 | 2,723806 | 3,340045 |
| 36 | 0,681366 | 1,305514 | 1,688298 | 2,028094 | 2,434494 | 2,719485 | 3,332624 |
| 37 | 0,681178 | 1,304854 | 1,687094 | 2,026192 | 2,431447 | 2,715409 | 3,325631 |
| 38 | 0,681001 | 1,304230 | 1,685954 | 2,024394 | 2,428568 | 2,711558 | 3,319030 |
| 39 | 0,680833 | 1,303639 | 1,684875 | 2,022691 | 2,425841 | 2,707913 | 3,312788 |
| 40 | 0,680673 | 1,303077 | 1,683851 | 2,021075 | 2,423257 | 2,704459 | 3,306878 |

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi :

| | |
|---|---|
| Nama | : **UKHROWIYATI** |
| NIM | : 2014.3.2.00294 |
| Jenis Kelamin | : Perempuan |
| Tempat Tanggal Lahir | : Cirebon, 20 April 1987 |
| Status | : Menikah |
| Warga Negara | : Indonesia |
| Agama | : Islam |
| Alamat | : Jl. Mangga No. 32 Desa Panguragan Lor<br>Blok 2 Rt. 03 Rw. 02 Kecamatan Panguragan<br>Kabupaten Cirebon |
| No. Hp. | : 083120945742 |
| Riwayat Pendidikan | : 1. TK Al-Washilah Tahun 1993<br>2. SDN IV Panguragan Wetan 1993 – 1999<br>3. MTs Istiqomah Panguragan Wetan 1993 – 2002<br>4. MA Nusantara Arjawinangun 2002 – 2005 |