

# LAMPIRAN 1

## Instrumen Penelitian

### Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Peningkatan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di RA Arafah Melalui Permainan Oray-Orayan

No	Pertanyaan Peneliti	Dimensi Penelitian	Aspek Yang Diteliti	Teknik Pengumpulan Data
1	Proses	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Penyiapan bahan ajar (Prosem, RPPM, RPPH)</li><li>• Penyiapan media/alat penelitian</li><li>• Penerapan metode pembelajaran</li></ul>	Wawancara Dokumentasi
2	Implementasi	<p>Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dan anak dalam penelitian yang diberikan selama 6-8 kali pertemuan</p> <p>Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dalam membimbing anak selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran</p> <p>Pelaksanaan identifikasi kemampuan guru dalam menentukan</p>	Proses peningkatan Motorik Kasar melalui permainan oray orayan kelompok B melalui identifikasi kemampuan guru dalam membimbing anak selama kegiatan penelitian	

		metode yang digunakan		
3	Hasil	Karakter Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu Koordinasi Motorik Kasar</li> <li>• Mampu Memperkuat Keseimbangan</li> <li>• Mampu Stimulasi Sensorik</li> <li>• Mampu meningkatkan Keterampilan Sosial</li> </ul>	Wawancara Observasi Dokumentasi
4	Evaluasi	Mengidentifikasi Permainan Oray-Orayan untuk meningkatkan karakter disiplin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan perbaikan penelitian</li> <li>• Melakukan evaluasi penelitian</li> </ul>	Wawancara Dokumentasi
5	Kendala	Internal dan Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kendala yang datang dari guru</li> <li>• Kendala yang datan dari anak</li> <li>• Kendala dari lingkungan</li> </ul>	Wawancara Observasi

Indikator	Kriteria	Skor	Kriteria Penilaian
Mentaati Aturan	BB	1	Anak belum menunjukkan sikap mentaati aturan dalam permainan oray-orayan
	MB	2	Anak mulai mengikuti aturan dalam permainan oray-orayan

	BSH	3	Anak menunjukkan sikap mentaati aturan dengan bantuan dari guru
	BSB	4	Anak menunjukkan sikap mentaati aturan tanpa bantuan dari guru
Bekerjasama dalam Kelompok	BB	1	Anak belum bisa bekerjasama dalam kelompok
	MB	2	Anak bisa bekerjasama dalam kelompok
	BSH	3	Anak bisa bekerjasama dalam kelompok melalui bantuan guru
	BSB	4	Anak bisa bekerjasama dalam kelompok tanpa bantuan guru
mentaati kepatuhan terhadap waktu dan ruang	BB	1	Anak belum bisa menyelesaikan bagian permainan dalam waktu yang ditentukan
	MB	2	Anak belum bisa menyelesaikan bagian permainan dalam waktu yang ditentukan dan tidak terlambat
	BSH	3	Anak bisa menyelesaikan bagian permainan dalam waktu yang ditentukan dan tidak terlambat sampai akhir melalui bantuan guru
	BSB	4	Anak Anak bisa menyelesaikan bagian permainan dalam waktu yang ditentukan dan tidak terlambat sampai akhir tanpa bantuan guru
Anak mampu berkeaktivitas dan	BB	1	Anak belum bisa berimprovisasi dalam gerakan atau menambahkan elemen

berimagnasi			baru dalam permainan
	MB	2	Anak mulai bisa berimprovisasi dalam gerakan atau menambahkan elemen baru dalam permainan
	BSH	3	Anak bisa berimprovisasi dalam gerakan atau menambahkan elemen baru dalam permainan dengan bantuan guru
	BSB	4	Anak bisa berimprovisasi dalam gerakan atau menambahkan elemen baru dalam permainan tanpa bantuan guru

Keterangan		Skor
BB	Belum Berkembang	1
MB	Mulai Berkembang	2
BSH	Berkembang Sesuai Harapan	3
BSB	Berkembang Sangat Baik	4

# LAMPIRAN 2

## RPPH

### (Rencana Pelaksanaan Harian)

#### MODUL AJAR 1

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) RA ARAFAH TAHUN PELAJARAN 2023–2024

Semester/Minggu	: II/1
Kelompok/Usia	: B/5-6 tahun
Hari/Tanggal	: Senin-Jumat/8 Januari-12 Januari 2024
Alokasi Waktu	: 210 menit/07.30-11.00 WIB
Topik/Subtopik	: Aku sayang bumi (Tanaman Hias)

CAPAIAN PEMBELAJARAN				
NAM : 1.1, 1.2	Mempercayai adanya Tuhan, menyayangi ciptaan Tuhan			
FM : 2.1, 3.3-4.3	Terbiasa melakukan kebersihan diri, Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol			
KOG : 3.6-4.6, 3.8	Mampu mengenal konsep bilangan, Mampu mengenal lingkungan alam, hewan, tanaman, dll			
BHS : 3.11-4.11, 3.10-4.10, 3.12-4.12	Mampu bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, Mampu menceritakan kembali apa yang sudah didengar, Mampu mengenal huruf			
SOSEM : 2.6, 2.8	Dapat mematuhi aturan bermain, Dapat bersikap mandiri			
SENI : 3.15-4.15	Membuat hasil karya sesuai kreativitasnya, Menampilkan hasil karya seni			
<b>TUJUAN KEGIATAN</b>			<b>ALAT DAN BAHAN</b>	
Anak dapat menanamkan rasa syukur pada Allah atas ciptaan-Nya Anak dapat mengenal Macam-macam tanaman hias Anak dapat menyebutkan bagian-bagian tanaman hias Anak dapat mengetahui manfaat tanaman hias Anak dapat menanam & merawat tanaman hias Anak dapat menceritakan kembali macam-macam tanaman hias Anak dapat membuat karya seni			Speaker, Mic, ATK, Gunting, Sedotan, Benang Kasur, LKA, Krayon, Sedotan, Lem Kertas, Kertas Krep	
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
<b>Kegiatan Pagi:</b> Mendengarkan Murotal /Iqro Salam, Doa sebelum belajar, Absensi (SOP) Upacara Bendera	<b>Kegiatan Pagi:</b> Mendengarkan Murotal /Iqro Salam, Doa sebelum belajar, Absensi (SOP) Berlari Zig Zag Dan Menulis Nama Tanaman Hias	<b>Kegiatan Pagi:</b> Mendengarkan Murotal /Iqro Salam, Doa sebelum belajar, Absensi (SOP) Olahraga	<b>Kegiatan Pagi:</b> Mendengarkan Murotal /Iqro Salam, Doa sebelum belajar, Absensi (SOP) Berjalan Di	<b>Kegiatan Pagi:</b> Mendengarkan Murotal /Iqro Salam, Doa sebelum belajar,

			Papan Titian Dan Merangkak	Absensi (SOP) Bermain Emoji Tangan
<p><b>Kegiatan Pendahuluan:</b> Diskusi Tentang Macam-macam Tanaman Hias Hafalan Surat Al-Kautsar, Asmaul Husna, Mahfudzat, dan Do'a Harian Salat Duha Berjamaah</p>	<p><b>Kegiatan Pendahuluan:</b> Diskusi Tentang Bagian Tanaman Hias Hafalan Surat Al-Kautsar, Asmaul Husna, Mahfudzat, dan Do'a Harian Salat Duha Berjamaah</p>	<p><b>Kegiatan Pendahuluan:</b> Diskusi Tentang Manfaat Tanaman Hias Hafalan Surat Al-Kautsar, Asmaul Husna, dan Do'a Harian Salat Duha Berjamaah</p>	<p><b>Kegiatan Pendahuluan:</b> Diskusi Tentang Cara Merawat Tanaman Hias Hafalan Surat Al-Kautsar, Asmaul Husna, Mahfudzat, dan Do'a Harian Salat Duha Berjamaah</p>	<p><b>Kegiatan Pendahuluan:</b> Diskusi Tentang Kegiatan Hari Ini Hafalan Surat Al-Kautsar, Asmaul Husna, Mahfudzat, dan Do'a Harian Salat Duha Berjamaah</p>
<p><b>Kegiatan Inti:</b> Menulis di Buku Kotak Menggunting, Menusuk Dan Meronce Tanaman Hias Menghubungkan Gambar (5:5)</p>	<p><b>Kegiatan Inti:</b> Menulis di Buku Kotak Melipat Bunga Menirukan Angka Dan Melingkari Gambar Sesuai Kelompoknya (5:7&amp;9)</p>	<p><b>Kegiatan Inti:</b> Menulis di Buku Kotak Mencocok Gambar Bunga Melengkapi Kata Sesuai Gambar (8:12)</p>	<p><b>Kegiatan Inti:</b> Menulis di Buku Kotak Mencap Pohon Sakura Menebalkan Kata Tanaman Hias (8:15)</p>	<p><b>Kegiatan Inti:</b> Menulis di Buku Kotak Mewarnai Bunga Sedap Malam Menulis Huruf Hijaiyah Sesuai Contoh Menonton Film (Cara Merawat Tanaman Hias)</p>
<p><b>Istirahat:</b> Doa Sebelum Makan, Cuci Tangan, dan Makan Bersama Bermain Bersama Teman</p>				
<p><b>Kegiatan Penutup:</b> Menanyakan Perasaannya Selama Hari Ini. Berdiskusi Kegiatan Apa Saja Yang Sudah Dilaksanakan Hari Ini. Guru Memberikan Apresiasi Atas Perilaku Positif Yang Dilakukan Anak. Dengan Memberi Bintang Guru Membuat Refleksi Bersama Anak Menginformasikan Kegiatan Untuk Kegiatan Pembelajaran Selanjutnya. Doa Sebelum Pulang, Salam, Pulang.</p>				

Assesment						
No	Indikator Pembelajaran	Hasil Pengamatan				Kejadian yang teramati
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami terhadap Aturan Permainan dari awal sampai akhir					
2	Anak mampu bekerjasama dalam Kelompok					
3	Anak mampu mentaati Kepatuhan terhadap Waktu dan Ruang dalam permainan oray-orayan					
4	Anak mampu berkreativitas dan berimajinasi					

Mengetahui Kepala RA Arafah	Cimahi, 05 Januari 2024 Guru Kelas A
Kiki Mardiah, S.Pd.I	Aditya Mulawarman

## MODUL AJAR 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) RA Arafah TAHUN PELAJARAN 2023–2024

Semester/Minggu	: II/1
Kelompok/Usia	: A/4-5 tahun
Hari/Tanggal	: Senin-Jumat/15 Januari-17 Januari 2024
Alokasi Waktu	: 210 menit/07.30-11.00 WIB
Topik/Subtopik	: Aku sayang bumi (Tanaman Hias)

CAPAIAN PEMBELAJARAN	
NAM : 1.1, 1.2	Mempercayai adanya Tuhan, menyayangi ciptaan Tuhan
FM : 2.1, 3.3-4.3	Terbiasa melakukan kebersihan diri, Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol
KOG : 3.6-4.6, 3.8	Mampu mengenal konsep bilangan, Mampu mengenal lingkungan alam, hewan, tanaman, dll
BHS : 3.11-4.11, 3.10-4.10, 3.12-4.12	Mampu bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, Mampu menceritakan kembali apa yang sudah didengar, Mampu mengenal huruf
SOSEM : 2.6, 2.8	Dapat mematuhi aturan bermain, Dapat bersikap mandiri
SENI : 3.15-4.15	Membuat hasil karya sesuai kreativitasnya, Menampilkan hasil karya seni

TUJUAN KEGIATAN		ALAT DAN BAHAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menyebutkan Macam-macam tanaman obat</li> <li>Anak dapat menyebutkan bagian-bagian tanaman obat</li> <li>Anak dapat mengetahui manfaat tanaman obat</li> <li>Anak dapat menanam dan merawat tanaman obat</li> <li>Anak dapat mengetahui adab terhadap tanaman obat</li> <li>Anak dapat menanamkan rasa syukur pada Allah atas ciptaan-Nya</li> <li>Anak dapat menjaga kesehatan dengan memakan obat</li> </ul>		Speaker, Mic, Alat Salat, ATK, LKA, Alat Menganyam, Daun Sirih, Krayon, Finger Painting
Senin	Selasa	Rabu
<b>Kegiatan Pagi:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan Murotal /Iqro</li> <li>Salam,doa sebelum belajar,absensi (SOP)</li> <li>Upacara Bendera</li> </ul>	<b>Kegiatan Pagi:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan Murotal /Iqro</li> <li>Salam,doa sebelum belajar,absensi (SOP)</li> <li>Melangkah dan mengoper bola</li> </ul>	<b>Kegiatan Pagi:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan murotal /Iqro</li> <li>Baris di depan kelas</li> <li>Olahraga</li> </ul>
<b>Kegiatan Pendahuluan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi tentang macam-macam tanaman obat</li> <li>Hafalan surat Al-Ma'un, Asmaul husna, Mahfudzat, dan doa harian</li> <li>Salat duha berjamaah</li> </ul>	<b>Kegiatan Pendahuluan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi tentang bagian-bagian dari tanaman obat</li> <li>Hafalan Al-Ma'un, Asmaul husna, Mahfudzat, dan doa harian</li> <li>Salat duha berjamaah</li> </ul>	<b>Kegiatan Pendahuluan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi tentang manfaat tanaman obat</li> <li>Hafalan surat Al-Ma'un, Asmaul husna, Mahfudzat, dan doa harian</li> <li>Salat duha berjamaah</li> </ul>

# LAMPIRAN 3

## Hasil Wawancara

Nama Responden : Kiki Mardiah, S.Pd.I  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Tanggal : 11 Desember 2023  
Tempat Wawancara : RA Arafah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Adakah program RA yang di khususkan untuk semua anak?	Ada beberapa program unggulan yang di khususkan untuk anak usia dini, salah satunya adalah meningkatkan motorik kasar anak dengan permainan oray-orayan
2	a. Adakah kriteria khusus dalam penerimaan guru? b. Upaya apa saja yang dilakukan sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru?	a. kami memiliki kriteria khusus dalam memilih guru untuk bergabung bersama kami dengan visi misi yang sejalan. b. dalam meningkatkan kompetensi guru di sekolah, kami selalu mengadakan rapat internal untuk mengevaluasi guru dalam mengajar dan ketika ada seminar dan parenting semua guru selalu dilibatkan agar kompetensi setiap guru meningkat
3	Adakah sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah yang layak untuk mendukung proses pembelajaran anak?	RA Arafah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung dan dapat dikatakan sangat layak dalam proses pembelajaran anak usia dini karena kami memiliki lahan yang cukup luas
4	a. Apakah tertulis dalam RPPH kegiatan permainan oray-orayan b. Bagaimana pendidik mengimplementasikan permainan oray-orayan dalam pembelajaran untuk meningkatkan Motorik Kasar anak?	a. ya, Permainan Oray-Orayan beserta yang lainnya tertulis di dalam RPP b. dalam mengimplementasikan permainan oray-orayan terhadap peserta didik, pendidik memasukan waktu 1 kali dalam seminggu untuk sehingga membangun Keterampilan Motorik Kasar anak
5	Hal apa yang muncul pada anak setelah melakukan	Hal yang paling sering muncul dalam pembelajaran melalui permainan oray-

	kegiatan pembelajaran melalui permainan oray-orayan untuk meningkatkan Motorik Kasaranak?	orayan ini anak dapat membangun Keterampilan Motorik Kasar, Kerjasama dalam Kelompok, Perkembangan Sosial dan Emosional, Kreativitas dan Imajinasi
6	Kesulitan apa yang ditunjukkan anak pada saat kegiatan berlangsung melalui permainan oray-orayan ini	Kesulitan setiap anak berbeda-beda, ada anak yang kesulitan terhadap koordinasi motorik, kurang percaya diri, kesulitan memahami aturan permainan, terlibat konflik dengan teman
7	Kendala apa saja yang ditemui pada saat permainan oray-orayan	Dalam permainan oray-orayan ini, kendala yang ditemui atau sering terjadi adalah terlibat konflik dengan teman
8	Apakah solusi dari kendala yang dihadapi pada saat permainan oray-orayan	Solusi dari kendala tersebut adalah bagaimana cara guru mengatur anak-anak agar kondusif, meningkatkan ruang dan fasilitas, dan pendekatan individual untuk anak
9	Menggunakan kegiatan apa saja pada saat pembelajaran berlangsung?	Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik menyiapkan speaker dan mic untuk mengiringi dengan musik
10	Apa saja sikap positif yang muncul setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan permainan oray-orayan ini?	Sikap positif yang muncul adalah kedisiplinan anak meningkat karena mereka dapat belajar menghargai waktu dan ketaatan pada aturan, membangun Keterampilan Motorik Kasar, Kerjasama dalam Kelompok, Perkembangan Sosial dan Emosional, Kreativitas dan Imajinasi
11	Kemampuan apa saja yang dimiliki setelah melakukan kegiatan permainan oray-orayan ini?	Keterampilan manajemen waktu dan disiplin diri dapat meningkat, serta kepatuhan terhadap aturan, serta meningkatnya koordinasi gerakan tubuh, keseimbangan, ketangkasan stamina, dan ketahanan fisik, bekerja sama dalam tim, komunikasi yang efektif, menghargai teman

Nama Responden : Aditya Mulawarman  
 Jabatan : Wali Kelas A  
 Tanggal : 12 Desember 2023  
 Tempat Wawancara : RA Arafah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa motivasi Bapak dalam menggunakan permainan tradisional oray-orayan untuk meningkatkan motorik kasar anak?	Motivasi yang paling utama yaitu untuk melestarikan dan mengenalkan permainan tradisional kepada generasi selanjutnya agar permainan tradisional ini tidak di lupakan
2	Bagaimana cara Bapak mengintegrasikan permainan tradisional oray-orayan dalam rutinitas harian di kelas?	permainan tradisional mengandung nilai-nilai pendidikan yang berharga dan dapat diintegrasikan ke dalam rutinitas lingkungan sekolah sebagai alat pembelajaran yang efektif seperti anak-anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk interaksi sehari-hari
3	Seberapa sering permainan tradisional oray-orayan dimainkan dalam seminggu?	1 kali dalam 2 minggu
4	Apa bentuk kegiatan yang dilakukan dalam permainan oray-orayan? (Misalnya, gerakan spesifik, aturan permainan)	Anak berbaris dengan memegang pundak teman nya dengan di iringi musik oray orayan anak berjalan dengan kompak anak juga berjalan melewati terowongan yang di buat oleh gurunya
5	Bagaimana Bapak mengamati dampak permainan oray-orayan	Anak lebih aktif dalam kegiatan belajar Daya imajinatif, sikap kepedulian, kesadaran siswa terhadap lingkungan bis

	terhadap keterampilan motorik kasar anak?	lebih berkembang
6	Apakah Bapak mencatat perkembangan motorik kasar anak selama permainan oray-orayan? Jika ya, bagaimana Anda melakukannya?	Ketika kegiatan permainan oray orayan saya fokus ke anak dan tidak mencatat Akan tetapi sesudah kegiatan saya akan mencatat dan mengevaluasi kegiatan tersebut dengan bantuan video rekaman yang sudah di siapkan dari awal
7	Apa saja perubahan yang Bapak amati pada keterampilan motorik kasar anak setelah bermain oray-orayan?	Perubahan yang di dapatkan oleh anak dari permainan oray orayan anak memiliki nilai nilai yang luhur seperti kebersamaan, sportivitas, semangat gotong royong,
8	Apa tantangan yang Bapak hadapi saat menerapkan permainan oray-orayan untuk meningkatkan motorik kasar anak? Bagaimana Bapak mengatasi tantangan tersebut?	Tantangan yang di hadapi dari permainan oray orayan diantaranya Anak saling dorong dorong, Anak tidak mau ikut barisan ketika jalan seperti oray anak ada yang lari dan tidak seirama jalan nya sehingga teman yang di depan nya bisa terjatuh karena terdorong dan teman di belakang nya ketinggalan
9	Bagaimana Bapak mengatasi tantangan tersebut?	Dengan terus memberikn pengertian dan aturan perminan oray orayan dan sesekali memberikan contoh kepada anak apa yang harus di lakukan ketika kegiatan tersebut Kegita kegiatan berjalan saya menugaskan 1 guru untuk bisa mengatur dari belakang / ekor supaya anak lebih memahami kegiatan oray orayan yng dilakukan
10	Apa manfaat utama yang	Manfaat utama dari permainan oray orayan

	Bapak lihat dari penggunaan permainan oray-orayan dalam pengembangan motorik kasar anak?	yaitu anak lebih aktif dalam gerak nya anak bisa berjalan mengikuti irama musik oray orayan anak lebih kompak dalam kegiatan kelompok
11	Apakah ada saran atau perbaikan yang Bapak rasakan perlu dilakukan untuk meningkatkan efektivitas permainan tradisional oray-orayan?	Buat lah permainan oray orayan lebih menyenangkan dengan cara memodifikasi nya sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti permintaan tersebut
12	Apa harapan Bapak terkait penggunaan permainan tradisional oray-orayan di masa depan untuk pengembangan motorik kasar anak?	Saya berharap agar guru paud lebih sering memainkan permainan tradisional kepada anak di antaranya permainan oray orayan supaya anak mengenal permainan tradisional yang telah di turunkan dari generasi ke generasi dan supaya permainan tradisional yang ada di Indonesia tidak punah / di lupakan oleh generasi selanjutnya karena lebih memilih permainan yang lebih modern Saya juga berharap kepada pemerintah agar ada pelatihan / bimbingan kepada guru guru dalam mengenl lebih jauh apa itu permainan tradisional
13	Apakah ada hal lain yang ingin Bapak tambahkan mengenai penggunaan permainan oray-orayan	Memodifikasinya yaitu kepala ular di tempati oleh saya itu bertujuan agar anak bisa lebih teratur dalam kegiatan tersebut dan ketika anak masuk ke terowongan yang

	<p>dalam mengembangkan motorik kasar anak?</p>	<p>di buat oleh guru dengan di iringi musik ketika musik berhenti anak akan di tangkap dan memilih akan ikut ke guru yang mana dengan memegang pinggang belakang guru di ikuti teman teman nya baris ke belakang dengan memegang pundak nya ketika semua anak sudah ketangkap guru yang menjadi kepala oray ingin merebut kembali anak anak yang sudah di tangkap oleh guru lain</p> <p>Akan tetapi guru yang menjadi terowongn itu tidak mu memberikan ny sehingga terjadilah kejar mengejar untuk menangkap murid</p>
--	--	---

## LAMPIRAN 4

### Dokumentasi Permainan Oray Orayan

Kegiatan permainan oray - orayan





# LAMPIRAN 5

## Dokumentasi Wawancara

Wawancara Bersama Kepala Sekolah



**LAMPIRAN 6**  
**Surat-Surat**

## Surat Keputusan Pembimbing



**INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
(IKIP) SILIWANGI**

Skep Pendirian Perguruan Tinggi : Nomor 063/1/0/1987  
Skep Menjadi IKIP Siliwangi : Nomor 673/KPI/1/2017, 5 Desember 2017  
Akreditasi Institusi Perguruan Tinggi "B": Nomor 0553/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2016  
Pascasarjana: Pendidikan Luar Sekolah, Pendidikan Matematika, Pendidikan Bahasa Indonesia  
Sarjana: Pendidikan Luar Sekolah, PB. Inggris, PB. Indonesia, Pend. Matematika,  
PG-PAUD, PGSD, Bimbingan Konseling  
Jl. Terusan Jenderal Sudirman, Cimahi 40526. Telp. (022) 6658680, 6629735, Fax. (022) 6629913  
email: [ikipsiliwangi4212@gmail.com](mailto:ikipsiliwangi4212@gmail.com), website: [ikipsiliwangi.ac.id](http://ikipsiliwangi.ac.id)

---

**SURAT KEPUTUSAN**  
Nomor : 03/072/FIP/IKIP-SLW/II/2023  
Tentang  
**PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI  
PROGRAM SI IKIP SILIWANGI**  
**REKTOR INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI**

Menimbang : 1. Bahwa rencana penelitian yang diajukan oleh:  
Nama : Suryamah  
NIM : 20070052  
Program Studi : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini  
2. Bahwa untuk kelancaran penyusunan skripsi tersebut perlu mendapat bimbingan dosen sesuai disiplin ilmu.

Memperhatikan : Hasil musyawarah IKIP dengan Pimpinan Program Studi di lingkungan IKIP Siliwangi.

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :

Pertama: Mengesahkan Judul Skripsi  
Nama : Suryamah  
NIM : 20070052  
Judul : Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok A di RA Ar-Rahmi

Kedua: Mengangkat Dosen Pembimbing Skripsi  
Pembimbing I : Heni Nafiqoh, M.Pd  
Pembimbing II : Rita Nurunnisa, M.Pd

Ketiga: Pembimbing bertugas melakukan bimbingan dalam penyusunan skripsi mulai dari penelitian sampai dapat bersidang.

Keempat: Kepada Pembimbing diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kelima: Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai mahasiswa yang bersangkutan lulus dalam ujian sidang.

Keenam: Apabila ada kekeliruan dalam penetapan surat keputusan ini akan ditinjau kembali.

Kutipan surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Cimahi  
Pada tanggal : 12 Januari 2023  
Ao Rektor IKIP Siliwangi  
Dean Fakultas Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Asep Samsudin, M.Pd.**  
NIDN 0423038004

# LAMPIRAN 7

## Kartu Bimbingan Skripsi

### Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1



**INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
(IKIP) SILIWANGI**  
(d/h STKIP Siliwangi Bandung - AIPT "B")  
SK Perubahan Bentuk Nomor: 637/KTT/1/2017  
Pusat Layanan Pendidikan Luar Sekolah, Pendidikan Matematika, Pendidikan Bahasa Indonesia  
Sesuai Perdi. Luar Sekolah P.D. Jember, P.D. Indonesia, P.D. Matematika, P.D. AIPT, P.D. Siliwangi dan Bandung  
Jl. Tasikma Siliwangi, Ciasem 40136 Telp. (023) 6620481-6629735 Fax (023) 6624913  
Email: ikipsiliwangi@yahoo.co.id, website: ikipsiliwangi.ac.id

---

**KARTU KEGIATAN**

**BIMBINGAN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI DAN TESIS**

Nama Mahasiswa: Suryandah  
 NIM: 20070052  
 Program Studi: PG PAUD  
 Alamat: Jl. Karuh, Bakti, Kp. Cebah, Sant. 0118, Cipeundeuy

Pembimbing I: Heni Nurcah, M.Pd  
 Pembimbing II: Rita Nurandita, M.Pd

No.	Tanggal	Waktu	Tempat	Tahap kegiatan	Paraf
1	20.1.23	13.00	Pradi	Studi Pendahuluan	<i>[Signature]</i>
2	08.2.23	19.00	Room Meeting	Konultasi awal judul	<i>[Signature]</i>
3	20.2.23	13.00	Pradi	bertentukan masalah masalah	<i>[Signature]</i>
			Pradi	studi Pendahuluan	<i>[Signature]</i>
4	06.4.23	13.00	Pradi	Bab 1. Pembukaan	<i>[Signature]</i>
5	06.11.23	10.30	Pradi	Revisi bab 1-3 & instrumen	<i>[Signature]</i>
				Wawancara Penelitian	
6	29.12.23	14.00	Pradi	Bab 4. Coretest	<i>[Signature]</i>
7	03.02.24	11.00	Pradi	Revisi bab 4 (isi Analisis Rata Goseransi)	<i>[Signature]</i>
				bab 5 (kesimpulan)	
				RPP (cakupan Pembelajaran)	
				Lampiran Dokumentasi	
8	20/03/24	16.00	Lab	Revisi Bab 1 s.d 5	<i>[Signature]</i>





## **LAMPIRAN 8**

### **Poster**

# FIGUR GURU LAKI-LAKI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN ORAY ORAYAN DI RA ARAFAH



**FUSUF SUHENDAR**  
00070006

DOSEN PENGEMBANG 1: KHANILAH ALFI  
DOSEN PENGEMBANG 2: ARIN SUHITA LESTARIANJAO

## LATRA BELAKANG MASALAH

Dari hasil-hasil di RA Arafah diperoleh berbagai perkembangan. Baru saja terungkap berbeda-beda dalam pengungkapan permainan oray-orayan, yang mengindikasikan peningkatan keterampilan motorik kasar anak secara lebih efektif.

## SUBYEK PENELITIAN

10 anak kelompok B di RA Arafah yang terdiri dari 5 orang anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksploratif Deskriptif. Tujuan penelitian yang dimaksudkan yaitu mengumpulkan data kuantitatif kemudian mengumpulkan data kualitatif.

## TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

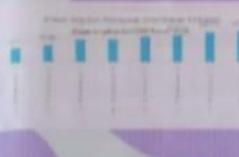
## TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti ini bertujuan:

- Untuk mengetahui proses permainan oray-orayan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak di RA Arafah
- Untuk mengetahui efektivitas permainan oray-orayan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak di RA Arafah
- Untuk mengetahui peran dan kontribusi guru laki-laki dalam proses peningkatan motorik kasar melalui permainan oray-orayan

## HASIL PENELITIAN

1. Proses permainan oray-orayan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak di RA Arafah memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar di kelompok B pada pertemuan kedua. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata jumlah keseluruhan 70 dan persentase mencapai 94,17%.
2. Efektivitas Permainan Oray-Orayan Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Di RA Arafah dapat diukur nilai keseluruhan mencapai 15 dan rata-rata 37,67% dengan skor persentase 11,4 dalam kategori "sangat efektif".
3. Dalam pembelajaran motorik kasar melalui permainan Oray-Orayan, guru laki-laki sering menghadapi masalah karena kurang pemahaman dan pengetahuan serta sulit beradaptasi dengan berbagai kebutuhan anak. Fasilitas dan ruang yang terbatas juga menjadi kendala tersendiri yang mengganggu permainan dengan efektif. Di sisi lain, anak-anak cenderung mengalami kesulitan koordinasi atau merasa kurang percaya diri dalam berpartisipasi. Hal ini juga yang sulit beradaptasi dengan aturan permainan dan terlibat dalam konflik dengan teman sekelasnya.



## KESIMPULAN

Guru laki-laki dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B melalui permainan oray-orayan di RA Arafah sangat efektif karena dilihat dari hasil observasi keterampilan motorik kasar anak pada permainan pertama terlihat meningkat. Peningkatan ini dapat dibuktikan dengan terdapatnya peningkatan permainan oray-orayan sebagai indikator keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan skor dan persentase anak-anak yang terlibat dalam permainan oray-orayan sebagai indikator keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak.

