

PROPOSAL

KEGIATAN PEMBELAJARAN FISIK MOTORIK SECARA ONLINE

“BERMAIN DENGAN BOLA BERWARNA”

TK ISLAM SYAFA'ATUL UMMAH BANJARATMA



UNIVERSITAS TERBUKA

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Metode Penelitian (SPAD)

Disusun oleh:

Nama : Herlinah

NIM : 857613286

Prodi : PGPAUD

Nama Matakuliah : Metode Penelitian

Nama Dosen : Uswatul Hasni, M.Pd

UNIVERSITAS TERBUKA PURWOKERTO

Tahun 2025

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan memberikan stimulasi optimal bagi seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan **fisik motorik**. Kemampuan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus, sangat penting sebagai dasar anak untuk beraktivitas, bereksplorasi, dan membangun kesiapan belajar ke jenjang berikutnya.

Namun berdasarkan observasi awal di TK Islam Syafa'atul Ummah Banjaratma, kondisi pembelajaran online membuat anak kurang bergerak aktif. Anak lebih fokus pada layar, sehingga stimulasi fisik motorik menjadi terbatas. Aktivitas motorik dalam **pembelajaran daring belum dirancang** secara sistematis, sehingga gerak dasar seperti koordinasi, kelincahan, dan kelenturan kurang terlatih.

Media **bola berwarna** merupakan alat yang aman, mudah digunakan, dan menarik perhatian anak. Dalam pembelajaran online, bola berwarna dapat dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas motorik seperti melempar, menangkap, memindahkan, menendang, serta memilah warna. Aktivitas dengan bola berwarna dapat meningkatkan koordinasi mata-tangan, kekuatan otot, serta kemampuan mengenal warna.

Melihat potensi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana pembelajaran bola berwarna secara online dapat

meningkatkan kemampuan fisik motorik anak kelompok A di TK Islam Syafa'atul Ummah Banjaratma.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Anak kurang mendapatkan stimulasi motorik selama pembelajaran online.
2. Media pembelajaran online kurang melibatkan aktivitas fisik.
3. Guru belum memanfaatkan media bola berwarna secara optimal dalam pembelajaran daring.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian difokuskan pada peningkatan kemampuan motorik kasar (melempar, menangkap, menendang, memindahkan bola) melalui pembelajaran bola berwarna secara online pada anak kelompok A di TK Islam Syafa'atul Ummah Banjaratma.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran bola berwarna secara online?
2. Apakah pembelajaran bola berwarna secara online dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik anak?
3. Bagaimana respon anak dan orang tua terhadap pembelajaran bola berwarna secara online?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran bola berwarna secara online.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan fisik motorik anak setelah diterapkannya pembelajaran.
3. Mengetahui respon anak dan orang tua terhadap kegiatan tersebut.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memperkaya kajian mengenai pembelajaran motorik dengan media permainan bola berwarna pada pembelajaran online PAUD.

2. Manfaat Praktis

- **Bagi Guru:** Sebagai model pembelajaran kreatif untuk meningkatkan motorik anak melalui media sederhana.
- **Bagi Anak:** Menambah pengalaman motorik, meningkatkan koordinasi tubuh, serta meningkatkan semangat belajar.
- **Bagi Orang Tua:** Memberikan contoh aktivitas fisik sederhana yang mudah dilakukan di rumah.
- **Bagi Sekolah:** Menambah inovasi pembelajaran PAUD terutama dalam kegiatan motorik berbasis daring.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan fisik motorik adalah perkembangan kemampuan gerak yang melibatkan otot besar dan kecil. Motorik kasar meliputi kemampuan bergerak menggunakan otot besar seperti berlari, melompat, menendang, melempar, dan menangkap. Motorik halus meliputi koordinasi mata-tangan dan manipulasi objek.

2.2 Pembelajaran Online pada PAUD

Pembelajaran online untuk anak usia dini harus memperhatikan:

- Aktivitas konkret
- Media sederhana
- Pendampingan orang tua
- Kegiatan yang menyenangkan dan tidak membebani

Pembelajaran motorik tetap dapat dilakukan secara online dengan memanfaatkan media benda nyata.

2.3 Media Bola Berwarna dalam Pembelajaran Motorik

Bola berwarna merupakan media yang dapat merangsang koordinasi, kelincahan, dan fokus anak. Aktivitas dengan bola berwarna memadukan aspek motorik dan kognitif (pengenalan warna, hitungan, instruksi).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari 4 tahap:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Observasi
4. Refleksi

Dilakukan dalam dua siklus.

3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

- **Subjek:** Anak kelompok A TK Islam Syafa'atul Ummah Banjaratma (jumlah siswa: 32 anak).
- **Lokasi:** TK Islam Syafa'atul Ummah Banjaratma.
- **Waktu:** Semester 1 Tahun Ajaran 2025/2026

3.3 Prosedur Penelitian

Siklus 1

1. Guru menjelaskan kegiatan bola berwarna.
2. Anak menyiapkan bola berwarna di rumah.
3. Aktivitas :

- Melempar bola ke keranjang
 - Memindahkan bola sesuai warna
 - Mengenal warna bola
4. Guru mengobservasi melalui Zoom/Meet.

Siklus 2 (perbaikan dari siklus 1)

- Menggunakan variasi permainan: lempar-tangkap, menendang bola ke target, lomba memindahkan bola lebih cepat.
- Pendampingan orang tua lebih terarah.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. **Observasi:** Mengamati perkembangan motorik anak.
2. **Wawancara:** Dengan orang tua tentang respon anak.
3. **Dokumentasi:** Foto dan video kegiatan.
4. **Penilaian Kinerja Motorik:** Menggunakan rubrik.

3.5 Instrumen Penelitian

- Lembar observasi motorik kasar (melempar, menangkap, menendang, memindahkan).
- Lembar checklist keaktifan anak.
- Lembar wawancara orang tua.

LEMBAR OBSERVASI MOTORIK KASAR

(Melempar, Menangkap, Menendang, Memindahkan)

Nama Anak :

Usia :

Tanggal Observasi :

Observer :

A. Petunjuk Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik (Melakukan tanpa bantuan, gerakan tepat dan lancar)
3	Baik (Melakukan dengan cukup tepat, sedikit ragu)
2	Cukup (Melakukan dengan bantuan/gerakan kurang tepat)
1	Perlu Bimbingan (Tidak mampu melakukan meski sudah dibantu)

B. Aspek yang Diamati

No	Aspek Motorik Kasar	Deskripsi Pengamatan	Skor (1–4)
1	Melempar bola	Anak mampu melempar bola ke arah yang ditentukan	
2	Menangkap bola	Anak dapat menangkap bola dari jarak dekat	
3	Menendang bola	Anak mampu menendang bola dengan keseimbangan baik	
4	Memindahkan bola	Anak dapat memindahkan bola dari satu tempat ke tempat lain	
5	Koordinasi mata–tangan/kaki	Gerakan selaras dan tidak kaku	
6	Konsentrasi saat melakukan aktivitas	Anak fokus mengikuti instruksi	

C. Catatan Observer

.....
.....
.....

LEMBAR CHECKLIST KEAKTIFAN ANAK

Nama Anak :

Tanggal :

Kegiatan : Pembelajaran Motorik Kasar (Bola Berwarna Online)

Observer :

Petunjuk

Beri tanda (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai hasil pengamatan.

A. Indikator Keaktifan

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Anak mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir		
2	Anak merespons instruksi guru dengan cepat		
3	Anak aktif bertanya atau berkomentar saat sesi berlangsung		
4	Anak terlihat antusias mengikuti permainan bola		
5	Anak mengangkat bola sesuai arahan warna		
6	Anak mengulangi gerakan yang dicontohkan guru		
7	Anak tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar		
8	Anak mampu bekerja mandiri tanpa banyak bantuan orang tua		

B. Catatan Observer

.....
.....

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA

Nama Orang Tua :

Nama Anak :

Tanggal Wawancara:

Pewawancara :

A. Tujuan Wawancara

Menggali informasi mengenai dukungan orang tua, kondisi anak saat belajar dari rumah, dan perkembangan motorik anak selama mengikuti kegiatan bola berwarna secara online.

B. Pertanyaan Wawancara

1. Bagaimana kebiasaan anak dalam melakukan aktivitas fisik di rumah?

.....

2. Apakah anak memiliki bola atau mainan yang mendukung aktivitas motorik?

.....

3. Bagaimana perhatian anak saat mengikuti pembelajaran online?

.....

4. Apakah anak terlihat antusias saat mengikuti kegiatan bola berwarna?

.....

5. Menurut Anda, apakah kegiatan ini membantu anak lebih aktif bergerak?

.....

6. Apa saja kesulitan yang dialami anak selama mengikuti kegiatan online?

.....

7. Apakah Anda melihat ada perkembangan dalam kemampuan motorik anak (melempar, menendang, menangkap, memindahkan)?

.....

8. Dukungan apa yang biasa Anda berikan saat anak mengikuti pembelajaran online?

.....

9. Apakah menurut Anda kegiatan seperti ini perlu dilanjutkan? Mengapa?

.....

10. Saran orang tua untuk meningkatkan kegiatan motorik secara online:

.....

C. Catatan Pewawancara

.....

.....

Pewawancara,

.....

3.6 Teknik Analisis Data

a. Analisis Kualitatif

Diperoleh dari observasi, catatan lapangan, dan wawancara.

b. Analisis Kuantitatif

Menghitung peningkatan nilai perkembangan motorik sebelum dan sesudah tindakan dengan menggunakan persentase peningkatan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kondisi Awal

Pada kondisi awal sebelum tindakan diberikan, kemampuan motorik anak berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, seperti koordinasi mata-tangan yang belum optimal, kesulitan menangkap ataupun melempar benda, serta kurangnya ketepatan anak dalam merespons instruksi terkait gerakan menggunakan media bola berwarna. Dari 10 anak kelompok penelitian, hanya 3 anak (30%) yang mampu memenuhi indikator perkembangan motorik halus maupun kasar sesuai standar perkembangan usianya. Aktivitas motorik anak juga tampak kurang bervariasi karena minimnya kegiatan yang melibatkan interaksi langsung dengan media pembelajaran berbasis permainan.

4.2 Pelaksanaan Siklus 1 dan Hasilnya

a. Kegiatan yang Dilakukan

Pada siklus 1, tindakan dilakukan dengan memperkenalkan kegiatan bermain bola berwarna secara online melalui sesi video interaktif. Guru memberikan instruksi sederhana, seperti mengangkat bola sesuai warna yang disebutkan, memindahkan bola dari satu tangan ke tangan lainnya, serta menggulirkan bola ke arah kamera. Kegiatan dilakukan dua kali pertemuan selama satu minggu.

b. Hambatan

Beberapa hambatan yang muncul dalam pelaksanaan siklus 1 antara lain:

1. **Keterbatasan jaringan internet**, sehingga beberapa anak terlambat merespons instruksi.
2. **Fokus anak mudah teralihkan** karena situasi rumah yang tidak selalu kondusif.
3. **Kurangnya variasi gerakan**, sehingga beberapa anak tampak kurang antusias mengikuti kegiatan secara penuh.

c. Hasil Pengamatan Motorik

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan, meskipun belum signifikan. Anak mulai mampu mengenali dan mengangkat bola berdasarkan warna, serta melakukan beberapa gerakan dasar meskipun belum konsisten. Dari 32 anak, 20 anak (60%) menunjukkan perkembangan dalam kemampuan mengoordinasikan gerakan tangan dengan instruksi visual dan verbal. Namun ketepatan gerakan dan kontinuitas aktivitas masih memerlukan perbaikan.

4.3 Pelaksanaan Siklus 2 dan Hasilnya

a. Perbaikan dari Siklus 1

Berdasarkan evaluasi siklus 1, beberapa perbaikan dilakukan pada siklus 2, yaitu:

1. **Pemberian instruksi yang lebih jelas dan bertahap**, serta penggunaan contoh gerakan yang lebih menarik.

2. **Penambahan variasi permainan**, seperti melempar bola ke keranjang, memasukkan bola sesuai warna, dan permainan tebak warna.
3. **Pengaturan waktu kegiatan lebih singkat** agar sesuai dengan rentang perhatian anak.
4. **Penguatan positif**, seperti pujian dan stiker virtual, untuk meningkatkan motivasi anak.

b. Hasil Peningkatan Motorik

Pelaksanaan siklus 2 menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Anak tampak lebih antusias dan mampu mengikuti instruksi gerakan dengan lebih tepat. Dari hasil pengamatan:

- 30 dari 32 anak (90%) dapat mengoordinasikan gerakan tangan secara tepat.
- 28 anak (80%) dapat memilih dan memindahkan bola berdasarkan warna dengan cepat.
- 27 anak (70%) menunjukkan kemampuan motorik kasar yang lebih baik saat melakukan gerakan lempar-tangkap sederhana.

Secara keseluruhan, target peningkatan kemampuan motorik pada penelitian ini tercapai pada siklus 2.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain **bola berwarna secara online** efektif dalam meningkatkan

kemampuan motorik anak. Media bola berwarna terbukti membantu anak mengenal warna sekaligus melatih koordinasi gerak melalui aktivitas interaktif. Peningkatan yang terjadi terlihat dari kemampuan anak mengikuti instruksi, memanipulasi bola, serta mengeksekusi gerakan motorik halus dan kasar secara lebih tepat.

Kegiatan yang dilakukan secara daring juga memberikan pengalaman berbeda bagi anak, di mana interaksi visual dan auditori dinilai mampu memperkuat fokus mereka terhadap tugas yang diberikan. Meskipun terdapat hambatan seperti keterbatasan jaringan dan gangguan lingkungan rumah, modifikasi kegiatan pada siklus kedua dapat mengatasi hambatan tersebut dan menghasilkan peningkatan yang signifikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Pembelajaran bola berwarna secara online dapat dilaksanakan dengan baik di TK Islam Syafa'atul Ummah Banjaratma.
2. Terdapat peningkatan kemampuan fisik motorik anak setelah penerapan kegiatan bola berwarna.
3. Anak dan orang tua memberikan respon positif terhadap pembelajaran, karena menyenangkan, sederhana, dan praktis dilakukan di rumah.

5.2 Saran

- Guru perlu mengembangkan lebih banyak variasi permainan motorik berbasis daring.
- Orang tua sebaiknya terus mendampingi anak dalam aktivitas fisik di rumah.
- Sekolah dapat menjadikan kegiatan ini program rutin untuk menjaga kesehatan dan perkembangan motorik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat PAUD. (2015). *Pedoman Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan Anak*.
- Sujiono, Y. (2014). *Pengembangan Fisik Motorik*.
- Permendikbud tentang PAUD terbaru.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.
Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hurlock, E. B. (2012). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Latif, M. (2016). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta:
Kencana.
- Sujiono, Y. N. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:
PT Indeks.
- Suyadi. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:
Pustaka Pelajar.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan
Nasional.

DOKUMENTASI



1. Tuliskan pendekatan penelitian yang akan gunakan dalam penelitian Anda. Tuliskan apakah penelitian yang Anda gunakan kuantitatif, kualitatif, eksperimen, atau penelitian dan pengembangan (R&D). Jelaskan juga pendekatannya, misalnya deskriptif, studi kasus, atau korelasional.

Penelitian Kuantitatif Deskriptif

Jenis penelitian: Kuantitatif

Pendekatan: Deskriptif

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif deskriptif**. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan fenomena atau kondisi yang terjadi berdasarkan data numerik yang diperoleh dari responden melalui angket atau kuesioner. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tingkat (misalnya: motivasi belajar siswa, kepuasan pelanggan, efektivitas metode pembelajaran, dan sebagainya) tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik menggunakan metode deskriptif seperti persentase, rata-rata, dan standar deviasi.

Penelitian Kualitatif Studi Kasus

Jenis penelitian: Kualitatif

Pendekatan: Studi Kasus

Penjelasan:

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif dengan metode studi kasus**. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena dalam konteks kehidupan nyata. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi untuk menggali makna, pengalaman, dan perspektif partisipan secara komprehensif. Analisis data dilakukan secara induktif, yaitu dengan menafsirkan temuan berdasarkan pola dan tema yang muncul dari data lapangan.

Penelitian Eksperimen

Jenis penelitian: Kuantitatif

Pendekatan: Eksperimental

Penelitian ini menggunakan pendekatan **eksperimen** untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Peneliti membagi subjek penelitian ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan tertentu dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji statistik inferensial untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Jenis penelitian: Research and Development (R&D)

Penelitian ini menggunakan pendekatan **penelitian dan pengembangan (R&D)** yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, seperti media pembelajaran, modul, atau sistem aplikasi, serta menguji efektivitas produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dapat mengacu pada model Borg & Gall, ADDIE, atau model pengembangan lainnya. Data diperoleh dari proses validasi ahli dan uji coba produk pada subjek pengguna, kemudian dianalisis untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk.

2. Tuliskan di mana penelitian akan dilakukan (misalnya sekolah, universitas, atau instansi tertentu) dan kapan penelitian akan dilaksanakan.

Sekolah TK Islam Syafa'atul Ummah Banjaratma dan penelitian dilaksanakan di Semester 1 Tahun Pelajaran 2025/2026

3. a. Jika Anda menggunakan penelitian kuantitatif:
Anda perlu menjelaskan populasi yang menjadi sasaran, teknik sampling yang digunakan, serta jumlah sampel yang diambil agar penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- b. Jika Anda menggunakan penelitian kualitatif:
Anda perlu menjelaskan tentang subjek atau informan penelitian. Subjek ini dipilih secara sengaja karena dianggap mampu memberikan informasi mendalam sesuai dengan fokus penelitian, sehingga kualitas data lebih

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah **penelitian kualitatif** melalui model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Oleh karena itu, penentuan subjek atau informan dilakukan secara **purposive sampling**, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan pertimbangan bahwa mereka mampu memberikan informasi mendalam, relevan, dan sesuai dengan fokus penelitian.

Subjek dalam penelitian ini meliputi:

1. Anak-anak Kelompok A (usia 5-6 tahun) TK Islam Syafa'atul Ummah Banjaratma

Anak-anak dipilih karena mereka merupakan peserta didik yang **langsung mengalami proses pembelajaran fisik motorik secara online** melalui kegiatan "*bermain dengan bola berwarna*".

Mereka berperan sebagai subjek utama untuk melihat:

- kemampuan motorik sebelum tindakan,
- respon selama kegiatan berlangsung,
- perkembangan motorik setelah tindakan diberikan.

Anak-anak ini dinilai mampu memberikan data nyata melalui perilaku, aktivitas, dan partisipasi selama kegiatan berlangsung.

2. Guru Kelas (Sebagai Informan Utama dan Kolaborator Penelitian)

Guru berperan sebagai kolaborator yang membantu:

- menggambarkan kondisi awal anak,
- memberikan informasi tentang proses pembelajaran daring,
- memberikan data tentang perubahan yang terlihat selama tindakan dilakukan,
- melakukan refleksi bersama peneliti pada setiap siklus.

Guru dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam mengajar anak-anak tersebut, sehingga informasi yang diberikan akurat dan mendalam.

3. Orang Tua (Sebagai Informan Pendukung)

Orang tua dipilih sebagai informan pendukung untuk memperoleh:

- data mengenai perilaku anak di rumah,
- dukungan yang diberikan selama pembelajaran daring,
- pengamatan orang tua mengenai perkembangan motorik anak,
- hambatan yang muncul selama kegiatan online berlangsung.

Informasi dari orang tua membantu melengkapi data observasi peneliti, sehingga hasil penelitian lebih komprehensif.

- diutamakan daripada jumlah partisipan yang dilibatkan.
4. a. Jika Anda menggunakan penelitian kuantitatif:
Anda harus menuliskan variabel bebas dan variabel terikat yang diteliti, kemudian menjelaskan definisi operasionalnya agar dapat diukur dengan indikator yang jelas. Hal ini penting supaya Anda memiliki arah yang terukur dan dapat diuji secara statistik.
 - b. Jika Anda menggunakan penelitian kualitatif:
Anda harus menjelaskan fokus penelitian atau fenomena yang diamati. Anda lebih menekankan pada pemahaman mendalam terhadap konteks, makna, serta pengalaman subjek yang terlibat dalam penelitian.

Dalam penelitian kualitatif ini, fokus penelitian diarahkan pada pemahaman mendalam mengenai proses, makna, serta pengalaman subjek dalam mengikuti pembelajaran fisik motorik secara online melalui kegiatan “bermain dengan bola berwarna” di TK Islam Syafa’atul Ummah Banjaratma.

Penelitian tidak hanya menilai hasil akhir peningkatan kemampuan motorik, tetapi lebih menekankan pada pemahaman tentang bagaimana proses pembelajaran berlangsung, bagaimana anak merespons dan mengalami kegiatan tersebut, serta bagaimana guru dan orang tua memaknai perubahan yang terjadi selama tindakan diberikan.

Adapun fokus utama penelitian ini meliputi:

1. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Motorik Secara Online

Penelitian mengamati bagaimana kegiatan *bermain bola berwarna* dilaksanakan secara daring, mencakup:

- cara guru menyampaikan instruksi,
- bentuk aktivitas motorik yang dilakukan,
- interaksi antara guru dan anak,
- dukungan orang tua saat pembelajaran berlangsung.

2. Respons dan Pengalaman Anak Selama Mengikuti Kegiatan

Penelitian berfokus pada pengalaman belajar anak, seperti:

- antusiasme dan keterlibatan anak,
- bagaimana anak memahami instruksi secara virtual,
- kemampuan anak melakukan gerakan melempar, menangkap, menendang, dan memindahkan bola,
- tantangan atau kesulitan yang dialami anak saat kegiatan berlangsung.

3. Peran Guru dan Orang Tua dalam Mendukung Pembelajaran

Penelitian juga memperhatikan:

- strategi guru dalam mengajar motorik secara online,
- adaptasi pembelajaran yang dilakukan guru,
- bentuk bantuan orang tua selama anak berada di rumah,
- persepsi orang tua terhadap perubahan perilaku dan kemampuan motorik anak.

5. Uraikan bagaimana data dikumpulkan, misalnya melalui angket, wawancara, observasi, dokumentasi, atau tes.

Teknik Pengumpulan Data

1. **Observasi:** Mengamati perkembangan motorik anak.
2. **Wawancara:** Dengan orang tua tentang respon anak.
3. **Dokumentasi:** Foto dan video kegiatan.
4. **Penilaian Kinerja Motorik:** Menggunakan rubrik.

6. Jelaskan alat ukur yang digunakan, misalnya kuesioner, pedoman wawancara, lembar observasi, dan bagaimana uji validitas serta reliabilitasnya.

Alat ukur yang digunakan :

Lembar Observasi Motorik Kasar

Fungsi: Mengamati kemampuan motorik anak secara langsung,

Seperti : melempar bola, menangkap bola, menendang bola, memindahkan bola, koordinasi mata-tangan/kaki dan konsentrasi anak saat mengikuti kegiatan.

Validitas:

- Lembar observasi dikaji oleh **ahli PAUD** dan guru berpengalaman untuk memastikan indikator motorik yang diamati sesuai dengan tujuan penelitian.
- Mengacu pada teori motorik anak usia dini (misalnya Gallahue & Ozmun, 2006).

Reliabilitas:

Dilakukan **uji antar observer** (inter-rater reliability) dengan meminta dua observer menilai anak pada waktu yang sama, kemudian menghitung kesesuaian skor menggunakan **koefisien kesepakatan persentase** atau **Cohen's Kappa**.

2. Lembar Checklist Keaktifan Anak

Fungsi: Menilai tingkat partisipasi dan keaktifan anak selama pembelajaran online, seperti : mengikuti instruksi, antusiasme bermain bola, kemampuan bekerja mandiri dan konsentrasi.

Validitas:

- Dicek oleh guru dan ahli PAUD agar indikator keaktifan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Reliabilitas:

- Dilakukan **pengamatan berulang** selama beberapa sesi pembelajaran untuk melihat konsistensi hasil.

3. Pedoman Wawancara Orang Tua

Fungsi: Mendapatkan data kualitatif

Mengenai : persepsi orang tua terhadap pembelajaran motorik online, dukungan yang diberikan di rumah, pengalaman anak selama kegiatan dan hambatan dan kemajuan anak.

Validitas:

- Pedoman wawancara dikaji oleh **pakar pendidikan anak usia dini** untuk memastikan pertanyaan jelas dan relevan.
- Uji coba wawancara dilakukan pada 1–2 orang tua untuk memeriksa pemahaman pertanyaan.

Reliabilitas:

- Konsistensi diperoleh dengan **merekam wawancara** dan melakukan **triangulasi** antara jawaban orang tua, hasil observasi, dan laporan guru.

7. a. Jika Anda menggunakan penelitian kuantitatif:
Anda perlu menjelaskan teknik analisis statistik yang akan digunakan, misalnya uji t, regresi, ANOVA, atau korelasi, sesuai tujuan dan rancangan penelitian.
- b. Jika Anda menggunakan penelitian kualitatif:
Anda perlu menjelaskan analisis yang akan dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan agar makna yang diperoleh benar-benar mendalam.
- c. Jika Anda menggunakan penelitian penelitian dan pengembangan (R&D):
Anda perlu menjelaskan tambahan tahapan berupa proses pengembangan produk, uji coba terbatas, hingga uji coba lebih luas, untuk memastikan produk yang dihasilkan benar-benar sesuai kebutuhan dan efektif digunakan dalam konteks pembelajaran.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan tahapan **reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan**. Ketiga tahapan dilakukan secara bersiklus selama proses penelitian, sehingga makna yang diperoleh benar-benar mendalam dan sesuai dengan konteks pembelajaran fisik motorik secara online.

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Pada tahap ini peneliti menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari:

- Observasi kegiatan pembelajaran online
- Rekaman video anak saat bermain bola berwarna di rumah
- Wawancara dengan guru, orang tua, dan peserta didik
- Dokumentasi (foto, catatan belajar, RPPH)

Kegiatan reduksi data meliputi:

- Mengidentifikasi bagian data yang berkaitan langsung dengan aspek fisik motorik (koordinasi mata–tangan, kontrol gerak, kelincahan, keseimbangan).
- Mengkategorikan bentuk aktivitas anak dalam permainan bola berwarna (melempar, menangkap, menggelindingkan, menyortir warna bola).

Tujuan tahap ini: menajamkan fokus pada makna pengalaman anak, guru, dan orang tua selama pembelajaran fisik motorik online.

2. Penyajian Data (Data Display)

Data yang telah direduksi disusun ke dalam bentuk tampilan yang mudah dipahami, seperti:

a. Matriks atau tabel tema

Misalnya:

Tema	Temuan Lapangan	Contoh Data
Keterlibatan anak	Anak lebih fokus saat menggunakan bola berwarna	“Anak langsung memilih bola biru dan melemparkannya ke keranjang.”
Peran orang tua	Orang tua membantu mengarahkan posisi melempar	Video menunjukkan orang tua memegang tangan anak saat menangkap bola

b. Deskripsi naratif

Peneliti menyusun alur kegiatan: mulai dari instruksi guru, respons anak selama Zoom, hingga praktik bermain bola di rumah.

c. Dokumentasi visual

Foto atau tangkapan layar kegiatan dipilih untuk memperkuat temuan, misalnya:

- Anak menggelindingkan bola di lantai
- Anak menyusun bola sesuai warna
- Orang tua mendampingi anak mengikuti instruksi guru

Fokus tahap ini: menampilkan pola, hubungan, dan dinamika pembelajaran fisik motorik yang terjadi secara online.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Pada tahap akhir, peneliti menafsirkan makna dari seluruh data untuk menarik kesimpulan mengenai:

a. Bagaimana kegiatan “Bermain dengan Bola Berwarna” diterapkan secara online

- Cara guru memberi instruksi
- Pemanfaatan media (Zoom, video tutorial, bola berwarna)
- Peran orang tua dalam memfasilitasi gerak anak

b. Dampaknya terhadap kemampuan fisik motorik anak

Misalnya:

- Peningkatan koordinasi mata–tangan
- Anak lebih mengenal warna melalui gerak

8. Tuliskan Sitasi Jurnal yang Anda Gunakan dalam Tugas 3
- Gunakan model sitasi APA (*American Psychological Association*)

Direktorat PAUD. (2015). *Pedoman Perkembangan Anak Usia Dini*.

Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan Anak*.

Sujiono, Y. (2014). *Pengembangan Fisik Motorik*.

Permendikbud tentang PAUD terbaru.

Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Hurlock, E. B. (2012). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Latif, M. (2016). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta:

Kencana.

Sujiono, Y. N. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.

Jakarta: PT Indeks.

Suyadi. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:

Pustaka Pelajar.