



# Model PEMBELAJARAN CE21G

[Creative Enjoyable Experience]  
Innovative Game

**M**asa anak-anak merupakan masa paling penting bagi tumbuh kembang anak.

Diperlukan pembelajaran yang tepat, guna memberikan stimulasi positif bagi anak.

Terutama bagi anak usia dini yang perkembangannya sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

Oleh karenanya, diperlukan pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak meliputi aspek kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional dan motorik.

Buku ini berisi:

- ✓ Pemahaman Model Pembelajaran CE2IG
- ✓ Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG
- ✓ Petunjuk Pelaksanaan Model Pembelajaran CE2IG
- ✓ Penilaian Model Pembelajaran CE2IG

Model Pembelajaran CE2IG (*Creative Enjoyable Experience Innovative Game*) merupakan se buah inovasi terkini bagi pendidikan anak usia dini. Rangkaian kata

*Creative,  
Enjoyable,  
Experience,  
Innovative  
dan Game*

dimaksudkan bahwa pembelajaran berlangsung dalam keadaan yang menyenangkan, bersemangat, bersifat baru serta merangsang pemikiran kreatif anak.

Dengan kata lain, model pembelajaran CE2IGI adalah model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kreatifitas dan prososial anak dengan perantara permainan.

Jl. Raya Apel 28 A, Semanding, Sumbersekar, Dau - Malang  
(0341) 5033 268 / 0821 3201 5444  
Email: eduliteramalang@gmail.com

ISBN: 978-623-90532-5-3



9 786239 053253

Model PEMBELAJARAN CE21G Creative, Enjoyable, Experience, Innovative, Game



Pramono  
Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes  
Dr. Nining Widyah K, M.Appl.Sc

# Model PEMBELAJARAN

## CE21G

Creative  
Enjoyable  
Experience  
Innovative  
Game



Perkembangan menyeluruh anak, termasuk kesehatan fisik, kognitif, emosional, dan sosial, mungkin menjadi dasar yang paling efisien untuk kesejahteraan dan keberhasilan akademik





# Model

# PEMBELAJARAN

**CE21G**

[Creative Enjoyable Experience]  
[Innovative Game]





**MODEL PEMBELAJARAN CE2IG**  
*)Creative Enjoyable Experience Innovative Game(*

**Pramono, Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes dan Dr. Nining Widyah K, M.Appl.Sc**

Desain Cover: Bazman

Desain Isi: Aul

Diterbitkan Oleh:

**Edulitera** (ANGGOTA IKAPI)

Imprint dari **PTLiterindo**

Jl. Apel No. 28 A Semanding, Sumbersekar,

Dau, Kab. Malang (65151)

Telp./Fax: (0341) 5033268

Email: eduliteramalang@gmail.com

ISBN: 978-623-90532-5-3

Cetakan I, 2019

Didistribusikan Oleh:

**AR-RUZZ MEDIA**

Telp./Fax: (0274) 4332044

Email: marketingarruzz@yahoo.co.id

Perwakilan:

Jakarta: Telp./Fax: (021) 22710564

Malang: Telp./Fax: (0341) 560988

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

**Pramono, Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes dan Dr. Nining Widyah K, M.Appl.Sc**

Model Pembelajaran CE2IG (*Creative Enjoyable Experience Innovative Game*)

Pramono, Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes dan Dr. Nining Widyah K, M.Appl.Sc:

Edulitera, 2019.

142 hlm, 15,5 X 23 cm

ISBN: 978-623-90532-5-3

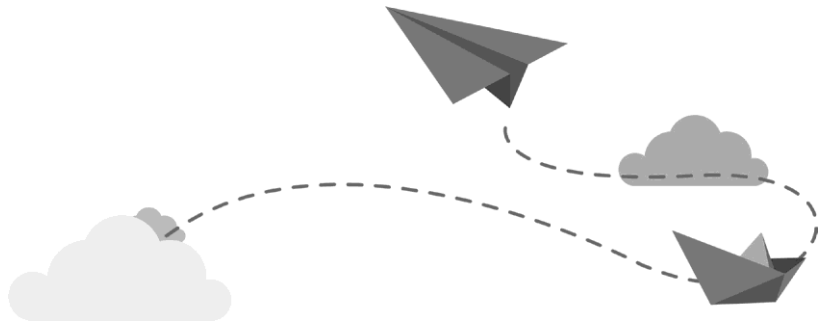
1. Pendidikan

I. Judul

III. Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes

II. Pramono

IV. Dr. Nining Widyah K, M.Appl.Sc



## Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulisan buku **MODEL PEMBELAJARAN CE2IG (*Creative Enjoyable Experience Innovative Game*)** dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga dilimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia kejalan yang benar.

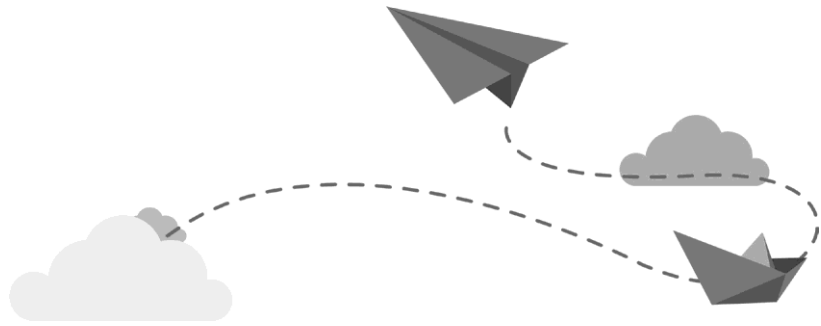
Buku ini sengaja disusun untuk memenuhi kebutuhan para Pendidik Anak Usia Dini, Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini. Buku ini terdiri dari 4 bab, yang diawali dengan rasional model pembelajaran CE2IG, bab 1 Pendahuluan, bab 2 Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG, bab 3 Petunjuk Pelaksanaan Model Pembelajaran CE2IG, bab 4 Penilaian Model Pembelajaran CE2IG.

Dalam penulisan penulisan buku ini banyak pihak yang membantu memberikan masukan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Prof.DR.ME. Winarno, M.Pd, Prof. Dr. Bambang Budi W, Prof. Dr. Hari Amirullah, M.Pd, Dr. Nanik Indahwati, M.Or, Dr. Anung Priambodo, S.Pd., M.Psi.T., atas segala arahan, bimbingan, motivasi dan berbagai masukan refrensi dan memberi petunjuk sistematika sehingga memudahkan untuk mengolah dan menyusun buku ini.

Walaupun buku ini telah ditulis sebagaimana yang ada sekarang ini, namun tidak terlepas dari berbagai kekeliruan dan kekurangan. Untuk itu mohon kiranya para pembaca sudi memberikan koreksi demi perbaikan dan penyempurnaan .

Penulis.





## Daftar Isi

<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>i</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>iii</b>
<b>BAB I: Pendahuluan</b> .....	<b>1</b>
A. Rasional .....	1
B. Pengertian Model Pembelajaran CE2IG .....	12
C. Prinsip Model Pembelajaran CE2IG.....	14
D. Tujuan Model Pembelajaran CE2IG.....	14
E. Jenis Model Pembelajaran CE2IG .....	15
F. Karakteristik Model Pembelajaran CE2IG.....	15
G. Komponen-Komponen Model Pembelajaran CE2IG .....	16
<b>BAB II: Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG .</b>	<b>21</b>
A. Pengertian Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG. ....	21
B. Fungsi Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG. ....	21
C. Manfaat Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG. ....	21
D. Prinsip-prinsip Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG. ....	22
E. Jenis-jenis Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG. ....	22
F. Sarana dan Prasarana yang diperlukan dalam Model Pembelajaran CE2IG .....	23
G. Pengelolaan Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG. ...	33
H. Penutup .....	34
<b>BAB III: Petunjuk Pelaksanaan Model Pembelajaran CE2IG</b>	<b>35</b>
<i>Jenis Bermain 1</i>	
A. Permainan Lokomotor 1 Gerakan berjalan di atas tali lurus. ....	36
B. Permainan Lokomotor 2 Gerakan berjalan di atas tali berbelok-belok dan balok.....	37
C. Permainan Lokomotor 3	iii

Gerakan berjalan langkah Pelan .....	38
D. Permainan Lokomotor 4	
Gerakan berjalan ke depan	
langkah cepat.....	39
E. Permainan Lokomotor 5	
Gerakan berlari ke depan langkah pelan. ....	40
F. Permainan Lokomotor 6	
Gerakan berlari cepat. ....	41
G. Permainan Lokomotor 7	
Gerakan berjalan dengan ujung kaki. ....	42
H. Permainan Lokomotor 8	
Gerakan berjalan dengan tumit kaki. ....	43
I. Permainan Lokomotor 9	
Gerakan berjalan melewati anak tangga. ....	44
J. Permainan Lokomotor 10	
Gerakan berjalan merangkak melewati terowongan geometri .....	45
K. Permainan Lokomotor 11	
Gerakan melompat tanpa awalan ke depan diawali	
masuk bok dan diakhiri juga masuk bok. ....	46
L. Permainan Lokomotor 12	
Gerakan melompat dengan awalan lari melewati	
rintangan yang ada di depan. ....	47
M. Permainan Lokomotor 13	
Gerakan masuk bok, melewati anak tangga. ....	48
N. Permainan Lokomotor 14	
Gerakan berjalan menaiki anak tangga, berdiri diatas balok	
kemudian melompat. ....	49
<b>Jenis Bermain 2</b>	
A. Permainan Keseimbangan 1	
Gerakan bahu.....	50
B. Permainan Keseimbangan 2	
Gerakan memutar tangan dan badan.....	51
C. Permainan Keseimbangan 3	
Gerakan mengayun badan tangan dipinggang. ....	52
D. Permainan Keseimbangan 4	
Gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat	
kesamping kanan dan samping kiri. ....	53

- E. Permainan Keseimbangan 5  
Gerakan dengan satu kaki, kaki yang satu di tekuk Ke belakang... 54
- F. Permainan Keseimbangan 6  
Gerakan berdiri membentuk sikap kapal terbang. .... 55

**Jenis Bermain 3**

- A. Permainan Manipulatif 1  
Gerakan melempar dan menangkap bola memantul individu. .... 56
- B. Permainan Manipulatif 2  
Gerakan melempar dan menangkap bola melambung individu. .. 57
- C. Permainan Manipulatif 3  
Gerakan melempar bola dengan papan dan kaki. .... 58
- D. Permainan Manipulatif 4  
Gerakan melempar bola ke sasaran mendarat ..... 59
- E. Permainan Manipulatif 5  
Gerakan menendang bola ke arah sasaran..... 60
- F. Permainan Manipulatif 6  
Gerakan melempar dan menangkap bola  
menyusur tanah berpasangan.....61
- G. Permainan Manipulatif 7  
Gerakan melempar dan menangkap bola  
melambung berpasangan.....62

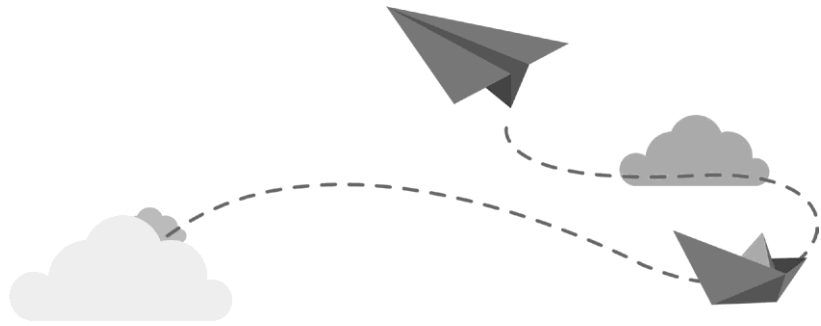
**Jenis Bermain 4**

- A. Permainan Bekerja Sama 1  
Gerakan berjalan berkelompok memindahkan bola  
dengan kain selebar 1 meter ..... 63
- B. Permainan Bekerja Sama 2  
Gerakan berdiri berkelompok memindahkan bola  
dari atas kepala, samping kanan, samping kiri dan bawah.....64
- C. Permainan Bekerja Sama 3  
Gerakan berjalan berkelompok memindahkan bola  
dengan pipa bertali. .... 65

**Jenis Bermain 5**

- A. Permainan Kreativitas 1  
Memasangkan jepit warna ..... 67
- B. Permainan Kreativitas 2  
Gerakan memasukkan tali ke lubang berbagai cara. .... 68
- C. Permainan Kreativitas 3  
Gerakan menyusun balok.....69

D. Permainan Kreativitas 4	
Gerakan memasangkan bola warna. ....	70
E. Permainan Kreativitas 5	
Gerakan berlari bolak-balik memasangkan bentuk geometri. ....	71
<b>BAB IV: Penilaian .....</b>	<b>73</b>
A. Teknik dan Instrumen Penilaian .....	73
B. Penilaian Jenis-jenis Bermain 1.....	74
C. Penilaian Jenis-jenis Bermain 2. ....	83
D. Penilaian Jenis-jenis Bermain 3.....	92
E. Penilaian Jenis-jenis Bermain 4.....	102
F. Penilaian Jenis-jenis Bermain 5. ....	112
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>123</b>
<b>Biodata Penulis.....</b>	<b>129</b>



# BAB I

## Pendahuluan

### A. Rasional

Anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk memberi stimulasi positif. Perkembangan anak-anak selama tahap ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan mereka, dan efek itu terus memberikan pengaruh yang sangat penting. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling *dasar dan penting*, karena perkembangan anak dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak dini. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan untuk anak usia dini harus bisa mengembangkan semua aspek perkembangan anak diantaranya kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, dan motorik anak. Pendidikan anak usia dini hendaknya menyediakan pengalaman – pengalaman yang menyenangkan, iklim bermakna, dan yang hangat seperti yang diberikan oleh orang tua di lingkungan rumah. Agar pendidikan bagi anak usia dini dapat terlaksana dengan optimal diperlukan program yang terencana yang menyediakan sejumlah pengalaman belajar melalui arahan dan bimbingan dari orang-orang yang memiliki keahlian khusus dalam mendidik anak.

Usia dini merupakan masa yang benar-benar ditentukan oleh perkembangan anak dalam mendapatkan rangsangan yang sangat baik, terencana dan didorong kearah pertumbuhan dan perkembangannya. Beberapa pendapat ahli tentang anak usia dini sebagai berikut.

Pendahuluan Pedoman terbaru dari Inggris merekomendasikan bahwa anak-anak prasekolah (3-5 tahun) harus berpartisipasi dalam setidaknya 180 menit aktivitas fisik dengan intensitas apa pun (yaitu ringan, sedang, kuat) setiap hari untuk pemeliharaan kesehatan. berat badan, serta peningkatan kesehatan tulang dan jantung. Tahun-tahun awal adalah periode kritis untuk mempromosikan dan membentuk perilaku kesehatan yang positif. Memahami faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku aktivitas fisik anak-anak sangat penting untuk pengembangan intervensi yang efektif.(Foweather et al., 2015).

Perkembangan motorik dianggap sebagai faktor penting dalam kesehatan anak secara keseluruhan. Terlepas dari signifikansinya, pemahaman umum tentang penilaian perilaku aktivitas gerak yang mendasari masih kurang. Berbagai hipotesis dan konsep telah diperkenalkan untuk menjelaskan perilaku aktivitas gerak. Salah satu hipotesis populer adalah Hipotesis Kemampuan aktivitas gerak yang menyatakan bahwa banyak kemampuan aktivitas gerak sangat terkait dalam diri seseorang dan membentuk kemampuan keterampilan gerak dasar.(Utesch et al., 2016).

Perkembangan menyeluruh anak, termasuk kesehatan fisik, kognitif, emosional, dan sosial, mungkin menjadi dasar yang paling efisien untuk kesejahteraan dan keberhasilan akademik (Vazou, Mantis, Luze, & Krogh, 2017).

Anak usia 4-6 sangat penting. Periode ini didefinisikan sebagai periode prasekolah dan dalam periode ini fondasi kepribadian diletakkan, dan itu adalah periode di mana anak menunjukkan kemajuan terbesar dalam mental, bidang sosial dan artistic (Yazar & Arifoglu, 2012).

Pendapat di atas bisa disimpulkan proses pembelajaran anak usia dini sangat bermanfaat dan perlu diselenggarakan untuk mengakomodasi dalam menempatkan dasar mengembangkan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas baik di dalam keluarga maupun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebelum memasuki pendidikan dasar.

Proses pembelajaran keterampilan motorik menentukan aktifitas fisik dan dapat dibagi menjadi: (1) kemampuan kondisional, kondisi fisik dan khusus berkaitan dengan aspek energi gerakan; (2) kapasitas koordinasi, tergantung pada sistem saraf pusat, yang merupakan anggota-

ta dari kontrol gerakan, (3) ini digunakan secara konvensional, karena keterampilan motorik terus berinteraksi satu sama lain.

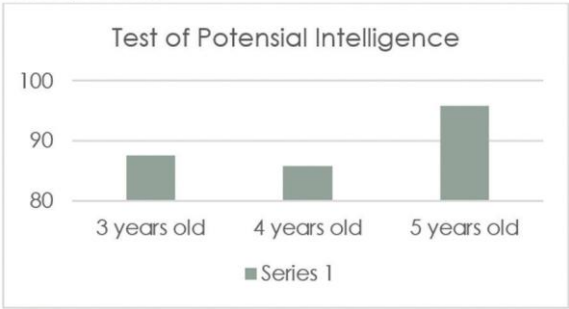
Kecerdasan sebagai kemampuan umum untuk beradaptasi pemikiran dan kebutuhan untuk situasi baru dan untuk menyelesaikannya, yaitu kemampuan untuk menangani masalah dengan cepat, terjangkau dan berhasil. Kecerdasan merupakan kemampuan generik untuk menggunakan semua item yang diperoleh dan semua kemungkinan dari berpikir untuk mengatur dan memecahkan masalah baru tepat. Proses pembelajaran keterampilan motorik kasar dan kecerdasan dapat dilihat pada gambar 2.1 dan 2.2.

Coordination Skills  
Gross Motor quotient



Gambar.2.1. Test keterampilan motorik kasar (Galdi, Anna, Pastena, & Gomez, 2015).

Test of Potential Intelligence  
TIP Quotient

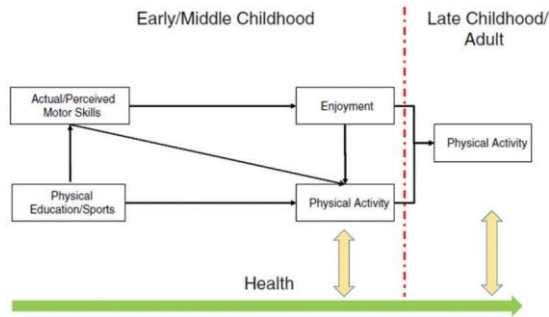


Gambar 2.2. Tes potensi kecerdasan (Galdi et al., 2015).

Model pembelajaran *creative, enjoyable experience, innovative, game* untuk meningkatkan keterampilan gerak, berpikir kreatif, dan perilaku prososial pada anak usia dini, yang bertujuan agar pemberian stimulasi rangsangan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Jika pada masa usia dini ini tidak diberikan rangsangan untuk memban-

tu stimulasi perkembangan fisik motorik anak maka akan mengganggu perkembangan fisik motorik anak selanjutnya.

Pembelajaran keterampilan gerak dapat secara langsung mempengaruhi aktivitas fisik anak, serta secara tidak langsung melalui perbaikan dalam pengembangan keterampilan motorik yang dirasakan pada anak usia dini. Kompetensi keterampilan gerak dapat secara tidak langsung mempengaruhi aktivitas fisik melalui peningkatan aktivitas fisik. Kemudian, yang penting meningkat pada aktivitas gerak yang sebenarnya selama. Proses model konsep kompetensi motorik dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3. Model konseptual menggambarkan jalur kompetensi motorik (Loprinzi, Davis, & Fu, 2015).

Pada tahap perkembangan anak sejak usia dari lahir sampai usia 12 tahun di jelaskan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1  
Tahap perkembangan menurut Piaget (G. Morrison., 2012)

	<b>Sensori motor</b>	<b>Pra opsional</b>	<b>Operasional konkret</b>
Periode	Dari lahir - 2 Tahun	2- 7 Tahun	7 - 12 Tahun
Konsep Dasar	Ketetapan Objek	Pemikiran Simbolik	Opsai kebalikan

	<b>Sensori motor</b>	<b>Pra operasional</b>	<b>Operasional konkret</b>
Definisi	Konsep bahwa orang-orang dan benda-benda memiliki eksistensi bebas di atas persepsi anak tentangnya.	Menngunakan simbol seperti kata-kata atau gambaran dalam pikiran untk meyelsaikan masalah dan memikirkan tentang benda-benda dan orang-orang yang tidak berada bersamanya. Menggunakan sistem simbol untuk berkomunikasi (bahasa)	Baik proses fisik maupun mental dapat di balik dan dibatalkan olehlainya.
Implikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Dari sampai 1 bulan: tidak ada respon terhadap hilangnya objek.</li> <li>· Satu sampai 4 bulan: menatap di tempat objek menghilang.</li> <li>· Empat bulan sampai 8 bulan tidak dapat sepenuhnya menemukan objek tersembunyi.</li> <li>· Delapan sampai 12 bulan: mencari pbjek tersembunyi di tempat-tempat yang di kenal; dapat sepenuhnya menemukan objek tersembunyi.</li> <li>· Dua belas sampai 18 bulan: mencari objek tersembunyi di tempat objek tersebut terlihat terakhir kali.</li> <li>· Delapan belas sampai 24 bulan: mengerti ketetapan objek sepenuhnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 24 sampai 4 tahun: penguasaan bahasa berkembang pesat kemampuan berbicara bersifat egosentris.</li> <li>· 4 sampai 7 tahun: egosentrisme mulai berkurang, mampu menciptakan representasi pikiran namun tidak dapat mengatur pemikiranini pemikiran intuitif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif.</li> <li>· Memahami bahwa perubahan yang menyangkut penampilan fisik tidak berarti perubahan kualitas atau kuantitias.</li> <li>· Dapat mengingat yang sebelumnya terjadi dan membatalkan proses mental yang baru saja terjadi.</li> </ul>

(Morison G.S. 2012, p.74)

Perkembangan yang terjadi pada anak mencakup perkembangan perilaku dan perkembangan kemampuan dasar. Perkembangan perilaku meliputi perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan sosial emosional, dan kemandirian. Perkembangan nilai agama merupakan perkembangan untuk mengenal agama yang dianut dan membiasakan diri untuk beribadah. Perkembangan nilai moral merupakan perkem-

bangun untuk memahami perilaku mulia, membedakan perilaku baik dan buruk. Perkembangan perilaku anak diberikan pembiasaan dalam menerapkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan pembelajaran yang disiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak yang meliputi perkembangan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan untuk memiliki pengetahuan umum, bentuk pola, warna, ukuran, pengetahuan bilangan, lambang bilangan dan huruf. Perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan untuk mengenai cara yang benar dalam bergaul dengan orang lain. Perkembangan fisik dan motorik merupakan perkembangan untuk memiliki keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus dapat tumbuh dengan optimal. Adanya pendidikan anak usia dini diharapkan dapat membantu mengoptimalkan perkembangan berbagai potensi anak tersebut. Dalam mengoptimalkan stimulasi pada anak usia dini peran pendidik sangat penting dan diperlukan pengetahuan yang cukup baik. Pendidik anak usia dini perlu tahapan-tahapan pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tingkat usia pada anak usia dini, karakteristik anak usia dini.

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan terintegratif. Model pembelajaran *creative, enjoyable experience, innovative, game* yang selanjutnya disingkat (CE2IG) yang dikembangkan suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan keseluruhan cakupan perkembangan yang terdapat pada anak usia dini, dalam satu kesatuan dengan menggunakan suatu tema yang sesuai. Artinya dalam pelaksanaan pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini, tidak ada pemisahan antara tiap cakupan pengembangan.

Pelaksanaannya menggunakan tema yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran seorang guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan cakupan perkembangan anak yang dikaitkan dengan tema tertentu. Model pembelajaran CE2IG menuntut guru harus mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong pencapaian perkembangan anak secara maksimal, tidak hanya berfokus pada satu cakupan perkembangan. Guru dalam menyusun proses pembelajaran dapat mengintegrasikan beberapa cakupan perkembangan anak.

Salah satu bentuk model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini yaitu dengan menggunakan pendekatan bermain. Kegiatan belajar sambil bermain menjadi bagian pokok dalam proses pembelajaran khususnya pada anak usia Dini. Untuk itu perlu mendapatkan perhatian baik bagi orang tua maupun pendidik agar dapat mengemas materi sehingga dapat terkesan sebagai hiburan yang menarik dan menyenangkan. Masa kanak-kanak adalah masa-masa yang paling penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Situasi dan kondisi yang menyenangkan sangat membantu para pendidik, dalam menanamkan nilai-nilai pembentukan dari seluruh potensi-potensi yang dimiliki anak, seperti aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial/emosional, bahasa, dan nilai-nilai norma agama.

Anak-anak yang distimulasi cenderung menunjukkan perkembangan yang lebih besar. Potensi-potensi yang dimiliki anak berkembang melalui pengalaman, berupa pengalaman gerak dan pengalaman informasi. Umumnya pengalaman gerak dan informasi didapatkan di sekolah, masyarakat, dan keluarga yakni melalui bermain. Pengalaman gerak yang dialami oleh anak akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman-pengalaman gerak yang didapatkan anak akan bertahan lama sehingga semua bentuk kegiatan bermain atau belajar anak usia dini harus benar-benar diperhatikan. Karakteristik perkembangan motorik anak usia dini, berada pada tahapan pembentukan gerak serta peningkatan berbagai variasi dari pola gerak yang dimilikinya.

Tahapan-tahapan pembentukan gerak pada anak usia dini merupakan awal dari perkembangan motorik selanjutnya. Apabila perkembangan motorik anak usia dini tidak berkembang dengan baik, maka akan berdampak pada perkembangan motorik selanjutnya. Anak akan mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan yang kompleks terutama pada gerak dasar seperti koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan sebagainya.

Aktivitas gerak motorik kasar dan koordinasi ditekankan sebagai berikut: *Gross-motor development as "use progressively more and more skillful of the totality of the body in an activity that involves large muscle groups and that requires spatial and temporal coordination of simultaneous movement of several body segments". Gross-motor development covers main-*

ly abilities used to move the body from one place to another (locomotion) and to move and take objects. (Galdi, et al, 2015, p. 3800). *The health benefits of engagement in regular physical activity have been widely discussed in literature, both in relation to children* (Pannekoek, et.al. 2013, p. 1098). Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui bermain, dengan bermain anak dapat menyalurkan energi yang secara tidak langsung mengembangkan semua aspek perkembangan termasuk fisik motorik yang dilakukan anak dengan gembira tanpa adanya paksaan. Melalui bermain anak usia dini dapat melatih otot tubuh, menstimulus indera anak, bereksplorasi, dan mengenal lingkungan sekitar anak selain itu anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, dan sosial emosional.

Dunia anak merupakan dunia aktif bergerak dan bermain sebagaimana Davis (2009, p.113) menyatakan *"these recommendations are grounded on nations that children are competent, active agents in their own lives"*. Ditambahkan lagi oleh pendapat Tomoliyus (2012, p. 4) "Pendidikan anak usia dini adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari aktivitas jasmani dengan bermain". Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar pada anak usia dini yaitu dengan bermain. Melalui bermain, anak-anak akan memperoleh pengalaman gerak dan pengalaman informasi yang bermakna.

Anak diperkenalkan pengetahuan, sikap berperilaku yang baik melalui keterampilan, kemampuan bersosial sesama teman dan lingkungannya. Proses tersebut sebagai bekal untuk kegiatan belajar sesungguhnya di jenjang sekolah selanjutnya, oleh karenanya tidak berlebihan namun salah ketika anak taman kanak-kanak diajarkan membaca, menulis, dan berhitung secara langsung. Hal ini menyebabkan banyak lembaga taman kanak-kanak lebih mengedepankan pengembangan kognitif dan afektif agak mengabaikan pengembangan kebugaran jasmani atau aktivitas motorik anak.

Berdasarkan hasil observasi (survei pendahuluan) menunjukkan bahwa proses pembelajaran aktivitas gerak dasar, kreativitas dan perilaku prososial yang dilaksanakan belum seperti yang diharapkan, hal ini ditunjukkan dari angket dan wawancara pada studi pendahuluan tentang pengembangan fisik motorik (aktivitas gerak), kreativitas dan perilaku prososial sebagian besar menjawab anak bergerak dan berlari yang penting anak bergerak saja. Di samping itu belum ada rumusan indicator

yang spesifik untuk mencapai tujuan pembelajaran motorik (aktivitas gerak), kreativitas, perilaku prososial, dan sistem evaluasinya kurang jelas. Kondisi pembelajaran motorik (keterampilan gerak dasar), berpikir kreatif, dan perilaku prososial pada saat ini masih bersifat mengamati dan menirukan, belum sampai pada taraf memodifikasi. Konsekuensi logisnya yaitu penetapan tujuan pembelajaran dan sistem evaluasi belum ada patokan yang jelas. Patokan yang baku sebagai acuan guru untuk mengadakan refleksi dari hasil pembelajaran. Apakah pembelajaran yang dilakukan guru berhasil atau tidak dan apakah ada hambatan atau tidak selama proses pembelajaran. Semua pertanyaan tersebut, kurang mendapat perhatian guru karena bahan yang akan direfleksikan tidak mendukung. Kondisi ini memberikan peluang bagi pembelajaran fisik motorik, pengembangan kreativitas sebagai sarana pendidikan yang tidak utama atau sebagai pelengkap saja, sehingga memberikan *image* pada sebagian besar guru yakni anak yang banyak melakukan aktivitas gerak, akan mengalami hambatan dibidang kognitif. Saat ini proses pembelajaran fisik motorik yang belum optimal dan kurang terukur. Pada kegiatan aktivitas gerak yang menumbuhkan berfikir kreatif sangat diperlukan pada proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Berpikir kreatif merupakan dasar untuk pencapaian individu yang lebih tinggi, yang memungkinkan mereka untuk melangkah lebih jauh, *existing solutions through abstract thinking, associations, deduction and induction, metaphorisation or transformation* (cf. Houtz, solusi yang ada melalui pemikiran abstrak, asosiasi, deduksi dan induksi, metaforis atau transformasi. *Thus, it forms a special dimension of artistic, scientific and technical activity, and when creating social innovation or im-* Dengan demikian anak membentuk dimensi khusus dari aktivitas, ilmiah, teknis, dan ketika menciptakan inovasi atau peningkatan sosial. *proving the quality of life it is closely connected with personality development and growth* (Maslow, 1954 *creative attitude that includes creative thinking, the emotional and motivational sphere and resourcefulness, and is closely connected-* berpikir Ber Berpikir kreatif, meliputi karakteristik dan kemampuan yang mengkondisikan tindakan dan pemikiran yang bijaksana, *such as sensitivity, the ability to identify problems, an openness to problems and ambiguity, reflection in the form of constant surprise* seperti sensitivitas, kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, keterbukaan terhadap masalah dan refleksi dalam bentuk keingintahuan kognitif dan pemikiran kritis, ke-

mampuan untuk menarik perbandingan dan membuat keputusan, dan motivasi untuk persistently seek for solutions and improve upon them. terus mencari solusi dan memperbaikinya.

Berikut ini beberapa definisi tentang kreativitas dijelaskan pada tabel 2.3 berikut:

Tabel 2.3  
Definisi Kreativitas dari beberapa Tokoh.

Definisi Kreativitas dari Pandangan Peneliti		
Amabile, A. M., 1990	Khosrownejad, 2008	Creativity is a process which Kreativitas adalah suatu proses yang results in codification or Hasil di modifikasi atau production of ideas, approaches produksi ide, pendekatan and or new products that enjoy dan atau produk baru yang menikmati artistic and scientific credibility. artistik dan kredibilitas ilmiah.
Runco, 2007	Davoudi, 2006	Creativity is to utilize mental Kreativitas adalah dengan memanfaatkan kemampuan mental capabilities to establish a new untuk membangun berpikir konsep baru. <u>thought or concept.</u>
Robins, 1991	Hosseini, 2009	Creativity is to pass through a new Kreativitas adalah untuk melewati rute baru route or to pass in a new way a atau dengan cara melewati rute baru route that has been passed through yang telah dilewati previously. sebelumnya.

Taylor, Taylor, 1988	Kreativitas adalah pembentukan pengalaman dalam reorganisasi baru.	Azemati 2009	Kreativitas mencakup total faktor pribadi, proses, dan produk yang berinteraksi dalam lingkungan sosial.
----------------------	--	--------------	--

(Reza, Azeri, Parvizi, Khaleghi, & Hosseini, 2015).

Pembelajaran fisik motorik masih dianggap kurang perhatian dan tidak membutuhkan persiapan secara hati-hati. Tidak mengherankan jika masih ditemukan kemampuan gerak (*psychomotor*), kreativitas dan perilaku prososial yang memprihatinkan. Kurangnya perhatian dengan adanya anggapan orang tua bahwa dengan hanya beraktivitas fisik saja maka akan menjadikan kurang berkreativitas dan perilaku prososialnya rendah.

Kebanyakan guru dan orang tua berpendapat bahwa aktivitas fisik untuk menjaga kesehatan semata dan belum sampai pada peran dari pembelajaran motorik, dalam menunjang pengembangan keterampilan gerak dasar, kreativitas anak, dan perilaku prososial. Oleh karena itu proses pembelajaran motorik di sekolah diorientasikan untuk melaksanakan kurikulum dan belum menyentuh pengembangan keterampilan gerak dasar, kreativitas, dan perilaku prososial. Ada yang berpendapat bahwa anak usia dini merupakan persiapan anak untuk pendidikan selanjutnya di Sekolah Dasar, sehingga sudah harus diajarkan membaca, menulis, dan berhitung. Di lain pihak ada yang berpendapat anak usia dini belum saatnya diajarkan membaca, menulis, dan berhitung, dikhawatirkan akan menjadi beban anak, sehingga timbul perasaan benci dengan kata “belajar”. Konsep ini jelas mengingkari konsep pendidikan pada anak usia dini yang pada dasarnya merupakan tempat bersosialisasi melalui aktivitas gerak dan bermain.

Model pembelajaran *creative, enjoyable experience, innovative, game* (CE2IG) untuk meningkatkan keterampilan gerak, kreativitas, dan perilaku prososial pada anak usia dini”, perlu dilakukan dengan harapan akan mampu: (1) model pembelajaran CE2IG melalui permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak, (2) model pembelajaran CE2IG melalui permainan untuk meningkatkan berpikir kreatif yang disusun secara sistematis yang berorientasi mendukung tumbuh kembang anak yang optimal, (3) model pembelajaran CE2IG melalui permainan untuk meningkatkan perilaku prososial yang disusun secara sistematis yang berorientasi mendukung tumbuh kembang anak yang optimal, (4)

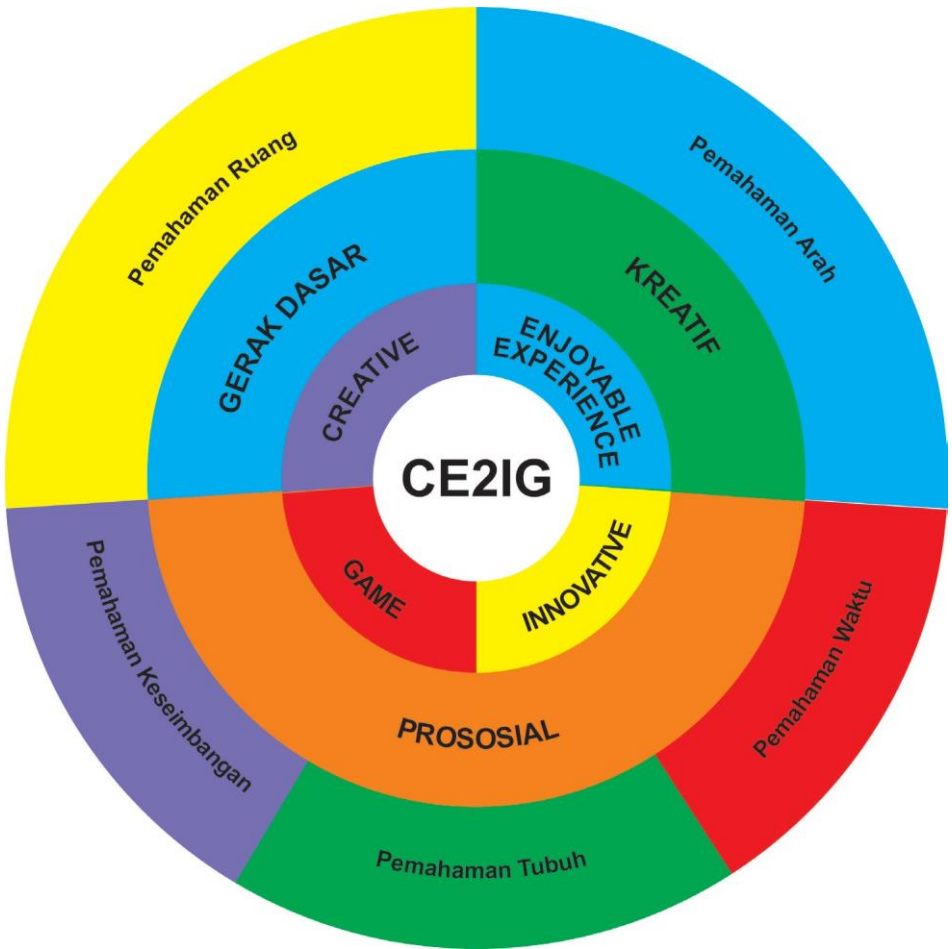
membantu guru/pendidik anak usia dini dengan mengajak anak yang aktif bergerak dan kurang aktif bergerak untuk belajar bersama-sama, (5) mengajak anak bermain seraya belajar, dengan tanpa mengambil hak anak untuk bermain dan tanpa mengabaikan kewajiban anak untuk belajar (pembelajaran dengan pendekatan permainan), dan (6) mencoba berpartisipasi dalam mendukung program Kurikulum 2013.

## **B. Pengertian Model Pembelajaran CE2IG**

Model Pembelajaran adalah suatu pola atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Dalam mewujudkan suatu proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas yang mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu siswa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Model Pembelajaran CE2IG adalah model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kreatifitas, dan prososial peserta didik. Model pembelajaran CE2IG merupakan kegiatan permainan, permainan sarana yang sangat penting *fte game is the most important means of manifestation of the child.* bagi anak usia dini, kegiatan keterampilan gerak, perilaku prososial dan berpikir kreatif, merupakan aktifitas gerak anak dengan permainan yang menarik dan menyenangkan.

Kepanjangan kata CE2IG adalah *Creative, enjoyable experience, innovative, game.* *Estiologi dari kata* CE2IG diambil dari karakteristik dari Model Pembelajaran CE2IG. Maksud dari **creative** adalah proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk memunculkan berpikir kreatif anak selama pembelajaran berlangsung. Metode dan strategi yang bervariasi untuk memunculkan ide baru, memilih ide baru, mengamati, dan curah pendapat. **Enjoyable experience** adalah pembelajaran dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, tidak membelenggu anak, anak berani mencoba mengemukakan pendapat. Anak memusatkan perhatian secara penuh pada pembelajaran, mengkomunikasikan hasil belajar, peserta didik memonitoring hasil kegiatan, dan melakukan pengamatan lanjutan. **Innovative** adalah pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki anak usia dini. **Game** adalah motivasi guru yang menarik melakukan aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Konsep pengembangan Model Pembelajaran CE2IG akan digambarkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Konsep Model Pembelajaran CE2IG

Model Pembelajaran CE2IG dikhususkan untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk usia 4-5 tahun. Model Pembelajaran CE2IG menekankan pada pendidikan peserta didik untuk mampu memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang baik. Pengertian sikap dari Model Pembelajaran CE2IG adalah meningkatkan sikap berbasis prososial. Pengetahuan untuk meningkatkan berpikir kreatif berbasis gerak atau bermain, untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran CE2IG adalah model pembelajaran yang bertujuan membentuk perilaku prososial, berpikir kreatif, dan keterampilan gerak dasar peserta didik pada Pendidikan Anak Usia Dini Usia 4-5 tahun. Dimensi Model Pembelajaran CE2IG adalah model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk terus belajar dan bermain, pembelajaran yang menyenangkan, dan inovatif.

### **C. Prinsip Model Pembelajaran CE2IG**

Prinsip Model Pembelajaran *creative, enjoyable experience, innovative, game* (CE2IG) sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang kreatif pada anak usia dini.
2. Pembelajaran yang menyenangkan.
3. Pembelajaran inovatif.
4. Belajar melalui bermain.
5. Mengoptimalkan potensi anak usia dini.
6. Mengembangkan dan menstimulasi semua pengembangan anak usia dini.
7. Membangkitkan motivasi dari dalam diri anak usia dini yang akan menghasilkan inisiatif sendiri (*self directed activity*).
8. Memberikan sikap disiplin yang dapat membentuk watak dan kepribadian anak usia dini.
9. Pembelajaran secara bertahap dan berulang-ulang.

### **D. Tujuan Model Pembelajaran CE2IG**

Model pembelajaran CE2IG dipandang sebagai model yang diasumsikan cukup akomodatif bagi penyelenggaraan pembelajaran fisik motorik anak usia dini. Alasannya model pembelajaran CE2IG memberikan pemahaman kepada anak langsung melakukan praktik aktivitas gerak pada pembelajaran fisik motorik

Tujuan model pembelajaran *creative, enjoyable experience, innovative, game* (CE2IG), untuk meningkatkan keterampilan gerak, kreativitas, perilaku prososial untuk anak usia dini. Penjabaran dari tujuan utama tersebut adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *creative, enjoyable experience, innovative, game* (CE2IG), untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar anak usia dini.

2. Model pembelajaran *creative, enjoyable experience, innovative, game* (CE2IG), untuk meningkatkan berpikir kreatif anak usia dini.
3. Model pembelajaran *creative, enjoyable experience, innovative, game* (CE2IG), untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini.

### **E. Jenis Model Pembelajaran CE2IG**

Joyce & Weil (2016) mengelompokkan model pembelajaran ke dalam empat kelompok besar model pembelajaran, yakni: (1) *the information processing sources* (model pemrosesan informasi), (2) *the personal sources* (model personal), (3) *the social interaction sources* (model interaksi sosial), dan (4) *behavior modification as a sources* (model modifikasi tingkah laku).

Pembelajaran yang merupakan output dari pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia yang terdiri (1) informasi verbal, (2) kecakapan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap dan kecakapan motorik.

### **F. Karakteristik Model Pembelajaran CE2IG**

Sesuai dengan karakteristik pembelajaran fisik motorik anak usia dini di sekolah yang mengutamakan aktivitas gerak, sehingga anak dapat melakukan aktivitas gerak dan menguasai konsep gerak yang dilakukan untuk tahap gerak selanjutnya. Tujuan pembelajaran fisik motorik tidak dapat terpenuhi apabila tidak di dukung oleh kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran aktivitas gerak.

Karakteristik model pembelajaran CE2IG dan hubungannya dengan pengalaman belajar anak usia dini, dijabarkan sebagai berikut:

1. Model CE2IG adalah model pembelajaran yang berpusat pada anak, yang memiliki lima tahapan pembelajaran yaitu: motivasi, identifikasi kreativitas, inovasi, pengembangan keterampilan gerak, perilaku prososial dan refleksi.
2. Model pembelajaran CE2IG dikembangkan dan berlandaskan teori belajar kognitif, teori konstruktivisme, dan teori belajar humanistik.
3. Model pembelajaran CE2IG, memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel, di dalam dan di luar kelas, demokrasi, sumber belajar yang sesuai, kolaboratif, dan kebebasan berpikir.

4. Model pembelajaran CE2IG memberikan kesempatan anak untuk berpikir tentang pengalamannya agar anak berpikir kreatif.
5. Model pembelajaran CE2IG, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit dengan bahasa anak sendiri, berbagi gagasan dengan temanya, dan mendorong anak untuk melakukan gerakan yang sesuai dengan keinginan anak untuk memunculkan ide-ide kreatifnya.
6. Model pembelajaran CE2IG memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri melakukan proses aktivitas geraknya.

Pengalaman belajar anak dengan menggunakan model pembelajaran CE2IG; (1) mengamati suatu gerakan pada aktivitas motorik; (2) identifikasi kreativitas, inovasi; (3) mengembangkan gerak, perilaku prososial; (4) menemukan aktivitas gerakan yang baru bagi anak; (5) membangkitkan rasa ingin tahu anak; (6) membuat kesimpulan (7) Refleksi.

### G. Komponen-Komponen Model Pembelajaran CE2IG

Berpijak pada syarat utama sebuah model pembelajaran, bahwa model pembelajaran yang baik setidaknya mengandung lima hal utama, yakni: sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak intruksional dan dampak penyerta.

Model pembelajaran CE2IG telah memiliki komponen tersebut, yakni sebagai berikut:

#### 1. Sintaks

Model pembelajaran CE2IG terdiri dari empat sintaks, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2. Fase-Fase Model Pembelajaran CE2IG

Secara rinci fase-fase dalam kegiatan belajar dapat dilihat pada Tabel 1. 1 Kegiatan belajar dengan model pembelajaran CE2IG.

Tabel 1. 1  
Kegiatan belajar dengan model pembelajaran CE2IG.

Phase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<b>1 Motivasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak bernyanyi bersama-sama dengan penuh semangat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menirukan bernyanyi sambil bergerak sesuai iramalagi.</li> </ul>
<b>2 Identifikasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan contoh gerak bermain dengan nyanyian.</li> <li>• Guru memberikan penjelasan peserta didik untuk memahami aturan-aturan dari bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menirukan gerak bermain dengan nyayian.</li> <li>• Peserta didik mendengarkan, melihat dan mengingat aturan-aturan dari bermain</li> </ul>
<b>3 Pengembangan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memfasilitasi peserta didik untuk bermain.</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik</li> <li>• Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengulang-ulang jenis bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membantu guru menyiapkan sarana bermain</li> <li>• Peserta didik bersemangat dan senang dalam bermain</li> <li>• Peserta didik mengulang-ulang bermain.</li> </ul>
<b>4 Refleksi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membantu menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik untuk mengingat dan mempraktekkan kembali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan.</li> <li>• Peserta didik mempraktekkan jenis bermain yang benar kepada teman-temannya.</li> </ul>

## 2. Sistem sosial

Berdasarkan sintaks dan prinsip reaksi di atas, peran guru dan anak didik, interaksi anak didik dengan anak didik yang lain atau rekan sejawat dalam proses pembelajaran menyatakan sistem sosial yang terdapat pada model pembelajaran CE2IG,

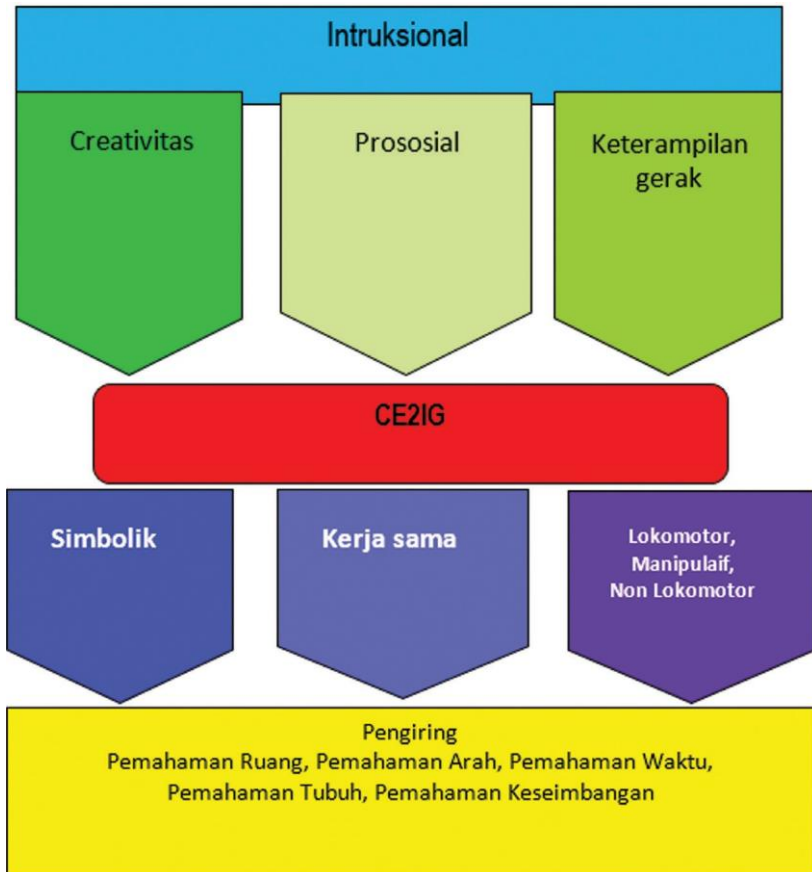
Untuk menjaga sistem ini tetap berjalan dengan baik, proses pembelajaran disarankan supaya:

- a. Guru berperan aktif dalam proses pengamatan, penyelidikan, dan melakukan praktik keterampilan gerak, untuk meningkatkan berpikir kreatif, kemampuan perilaku prososial.
  - b. Anak didik berinteraksi dengan temannya atau guru melalui kegiatan dalam mengembangkan keterampilan gerak untuk meningkatkan berpikir kreatif dan kemampuan prososial.
  - c. Pendidik sebagai fasilitator sekaligus pembimbing selama proses belajar mengajar berlangsung.
3. Sistem Pendukung
- Pendukung suatu model pembelajaran yang semua sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menunjang terlaksananya kegiatan belajar mengajar, antara lain:
- a. Lembar petunjuk kegiatan guru.
  - b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
  - c. Lembar Pengamatan (LP).
  - d. Media 2 dimensi atau 3 dimensi berupa alat untuk praktek keterampilan gerak.
  - e. Instrumen evaluasi untuk mengukur model pembelajaran maupun instrumen untuk mengukur penguasaan, keterampilan gerak, perilaku prososial dan berpikir kreatif anak didik.
4. Prinsip Reaksi
- Dalam model pembelajaran CE2IG prinsip reaksi ditunjukkan dengan bagaimana guru menanggapi atau merespon anak didik. Dalam hal ini disarankan bagi pendidik untuk:
- a. Memberikan motivasi supaya anak didik semangat dalam melakukan aktivitas gerak.
  - b. Selalu memberikan kesempatan pada anak didik untuk menyampaikan pendapatnya.
  - c. Memberikan bimbingan pada anak didik.
  - d. Memfasilitasi anak didik atau menyediakan alat dan bahan yang hendak dibutuhkan anak didik dalam kegiatan praktik keterampilan gerak.
  - e. Selalu mengadakan evaluasi pada akhir kegiatan belajar dan bermain.

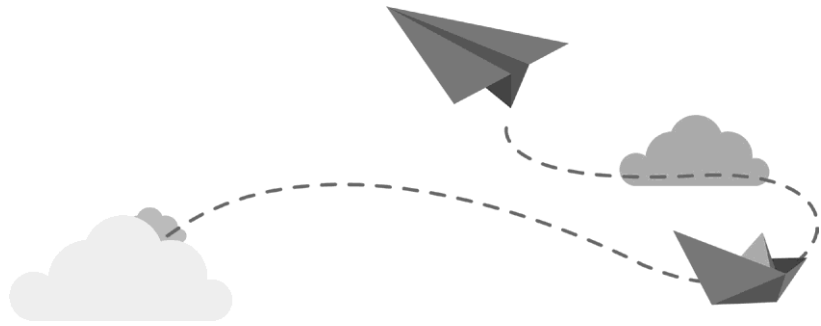
5. Dampak intruksional dan dampak penyerta

Model pembelajaran CE2IG yang diterapkan pada anak didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan gerak, kreativitas, kemampuan prososial. Sebagai dampak dari penerapan model pembelajaran CE2IG harus mampu mencerminkan keberhasilan penerapan model tersebut dari penerapan model pembelajaran CE2IG ini adalah: pertama dampak instruksional, yakni dampak yang mencerminkan tercapainya hasil belajar antara lain adanya peningkatan aktivitas gerak, peningkatan berpikir kreatif gerak dan peningkatan perilaku prososial. Kedua dampak pengiring yakni dampak yang mencerminkan adanya hasil belajar lainnya yang dapat tercapai oleh model CE2IG. Penerapan model pembelajaran CE2IG pada anak usia dini akan selain meningkatkan keterampilan gerak, berpikir kreatif dan perilaku prososial, juga mempengaruhi dampak penyerta antara lain tentang pemahaman ruang (di dalam, disamping, diatas), pemahaman arah (depan, belakang, kanan dan kiri), pemahaman keseimbangan, pemahaman tubuh.

Dampak intruksional dan dampak penyerta model pembelajaran CE2IG, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3. Dampak Instruksional



## **BAB II**

# **Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG**

### **A. Pengertian Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG.**

Sarana dan prasarana adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain dalam menerapkan model pembelajaran CE2IG.

### **B. Fungsi Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG.**

Fungsi dari Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG, antara lain:

1. Sebagai alat untuk mengoptimalkan keterampilan gerak dasar, kreativitas dan perilaku prososial.
2. Sebagai pendukung kegiatan dalam bermain anak.
3. Sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan keterampilan gerak dasar, kreativitas dan perilaku prososial pada anak usia dini.

### **C. Manfaat Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG.**

Manfaat dari sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG antara lain :

1. Kegiatan bermain/belajar menjadi lebih menarik dan efektif;
2. Menumbuhkan motivasi dan minat anak dalam bermain/belajar
3. Mengoptimalkan perkembangan anak, kreativitas, perilaku prososial dan keterampilan gerak.

## **D. Prinsip-prinsip Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG.**

Prinsip-prinsip Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG antara lain :

1. Aman bagi anak, yaitu:
  - a. Terbuat dari bahan yang aman dan sehat bagi anak.
  - b. Sesuai bentuk dan ukurannya bagi anak.
2. Sesuai usia dan tingkat perkembangan anak sehingga dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar, kreativitas, dan perilaku prososial.
3. Menarik dan mendorong anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen.


## **E. Jenis-jenis Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG.**






1. Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG, dilihat dari proses pembuatannya, dapat dibedakan menjadi: Dibuat sendiri; yaitu sarana bermain yang dibuat sendiri oleh pendidik/orang tua, terbuat dari bahan-bahan yang tersedia di lingkungan, termasuk dari bahan bekas yang layak pakai seperti: kayu, karton, botol plastik, tutup botol bekas, dll. Bahan daur ulang yang digunakan sebagai sarana bermain anak harus aman (tidak berjamur, tidak kasar, tidak berkarat, tidak runcing, tidak beracun, tidak berbau).
2. Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG, dilihat dari fungsinya, dapat dibedakan menjadi :
  - a. Bahan belajar; yaitu segala bentuk informasi yang disediakan oleh pendidik, berupa isi / pesan dalam buku maupun non buku, yang dapat dipelajari anak pada saat mereka bermain/ belajar, baik direncanakan maupun tidak.
  - b. Media belajar; yaitu sarana fisik untuk menyampaikan bahan belajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan tindakan dalam rangka menumbuhkan motivasi anak untuk belajar. Contoh: buku, DVD, alat peraga. Media berupa:
    - Alat bermain eksplorasi, manipulatif merupakan peralatan dan bahan main yang dapat membantu anak menemukan pengalaman dan hal baru. Alat dan bahan







ini mencakup alat dan bahan bermain. Contoh: balok, menjahit.







- Alat bermain perilaku prososial merupakan alat dan bahan main yang diharapkan dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain.
- Alat bermain keterampilan gerak dasar merupakan alat dan bahan main yang menunjang pengembangan keterampilan motorik kasar. Alat main motorik kasar ini dapat berupa peralatan untuk bermain tarik dan dorong, peralatan main luar ruangan (*out door*) Semua alat dan bahan main tersebut harus sesuai dengan standar keamanan.





### F. Sarana dan Prasarana yang diperlukan dalam Model Pembelajaran CE2IG






No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
1	Tali dan Balok	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Balok ukuran Lebar 10 Cm Tinggi 8 Cm Panjang 20 CM Jumlah 2 buah</li> <li>· Tali Panjang 10 CM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Keseimbangan</li> </ul>	
2	Tali dan Balok	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Balok ukuran Lebar 10 Cm Tinggi 8 Cm Panjang 20 CM Jumlah 8 buah</li> <li>· Tali Panjang 10 CM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Keseimbangan</li> </ul>	





No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
3.	Baling-baling dan Tiang Pembatas	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Baling-baling diameter 15 Cm</li> <li>· Tiang Pembatas Tinggi 100 CM</li> <li>· Sebanyak 6 buah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Gerak dasar jalan.</li> <li>· Gerak dasar lari.</li> <li>· Kecepatan</li> <li>· Keseimbangan</li> </ul>	
4.	Tangga	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Panjang 2,5 M</li> <li>· Lebar 45 Cm</li> <li>· Panjang antar anak tangga 50 Cm</li> <li>· Jumlah anak tangga 6 buah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Rasa percaya diri.</li> <li>· Keseimbangan.</li> </ul>	
5.	Bentuk Geometri	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Segitiga sama kaki, P: 100cm</li> <li>· Jumlah: 2buah</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Persegi Panjang P: 105Cm</li> <li>· L: 85 Cm</li> <li>· Jumlah: 2buah</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bujursangkar P: 85 Cm</li> <li>· Jumlah: 2buah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Rasa percaya diri.</li> <li>· Keseimbangan.</li> <li>· Kekuatan tangan.</li> <li>· Kelentukan.</li> </ul>	








No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
6.	Box dan papan lingkaran	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· P X L X T : 110 Cm Diameter Lingkaran 60 Cm Jumlah 2 Buah</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>· Papan Lingkaran Diameter 60 Cm. Jumlah 4 buah papan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Kekuatan.</li> <li>· Kelincahan.</li> <li>· Keseimbangan.</li> <li>· Rasa percaya diri.</li> </ul>	  
7.	Tiang rintangan dan tiang pembatas	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Tiang Rintangan Tinggi: 100 Cm Lebar: 75 Cm Rintangan portable bisa di atur tinggi dan rendahnya.</li> <li>· Tiang pembatas Tinggi: 75 Cm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Kecepatan</li> <li>· Kelincahan</li> <li>· Kekuatan</li> <li>· Rasa Percaya diri</li> </ul>	








No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
8.	Box dan tangga	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· P X L X T : 110 Cm</li> <li>· Diameter Lingkaran 60 Cm</li> <li>· Jumlah 2 Buah</li> <li>· Panjang 2,5M</li> <li>· Lebar 45 Cm</li> <li>· Panjang antar anak tangga 50 Cm</li> <li>· Jumlah anak tangga 6 buah</li> <li>· Box dan tangga dalam bentuk portable dan bisa di lepas dan di pasang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Keseimbangan.</li> <li>· Kelentukan.</li> <li>· Kekuatan.</li> </ul>	 
9.	Box, tangga dan matras	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· P X L X T : 110 Cm</li> <li>· Diameter Lingkaran 60 Cm</li> <li>· Jumlah 2 Buah</li> <li>· Panjang 2,5M</li> <li>· Lebar 45 Cm</li> <li>· Panjang antar anak tangga 50 Cm</li> <li>· Jumlah anak tangga 6 buah</li> <li>· Matras ukuran</li> <li>· Panjang : 2 Meter</li> <li>· Lebar: 90Cm</li> <li>· Tebal: 25 Cm</li> <li>· Box dan tangga dalam bentuk portable dan bisa di lepas dan di pasang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Keseimbangan.</li> <li>· Kekuatan.</li> <li>· Rasa percaya diri</li> </ul>	 










No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
10.	Vcd, tape, Video Player.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· lagu-lagu untuk untuk melatih keseimbangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Keseimbangan.</li> </ul>	
11.	Bola dan papan lingkaran	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bola Karet sebanyak 2 buah.</li> <li>· Papan berbentuk lingkaran diameter 60 Cm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Koordinasi mata dan tangan</li> <li>· Mengenalkan konsep tinggi dan rendah</li> </ul>	
12.	Papan pelembar dari dari kaki	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Panjang: 75 Cm.</li> <li>· Lebar: 10 Cm.</li> <li>· Tebal: 2 Cm.</li> <li>· Bola tenis atau bola kasti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Koordinasi mata, tangan dan kaki.</li> </ul>	

No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
13.	Bola, botol sasaran dan gawang.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Tiang Gawang</li> <li>· Tinggi: 100 Cm</li> <li>· Lebar: 75 Cm</li> <li>· Gawang portable bisa di atur tinggi dan rendahnya.</li> <li>· Botol sasaran yang di beri warna sebanyak 10 buah</li> <li>· Bola karet atau plastik.</li> <li>· Papan lingkaran diameter 60 Cm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Koordinasi mata dengan tangan.</li> <li>· Ketepatan.</li> <li>· Rasa percaya diri.</li> </ul>	 
14.	Bola, gawang	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Tiang Gawang</li> <li>· Tinggi: 100 Cm</li> <li>· Lebar: 75 Cm</li> <li>· Gawang portable bisa di atur tinggi dan rendahnya.</li> <li>· Bola karet atau plastik.</li> <li>· Papan lingkaran diameter 60 Cm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Koordinasi mata dengan kaki.</li> <li>· Ketepatan.</li> <li>· Rasa percaya diri.</li> </ul>	 

No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
15.	Bola dan papan lingkaran.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bola Karet sebanyak 2 buah.</li> <li>· Papan berbentuk lingkaran diameter 60 Cm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Koordinasi mata dengan tangan.</li> <li>· Ketepatan.</li> <li>· Rasa percaya diri.</li> <li>· Kerja sama dengan teman.</li> </ul>	
16.	Pipa bertali dan bola tenis atau bola kasti.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Pipa plastik Diameter 6 Cm. Panjang 75 Cm.</li> <li>· Dipasang tali 4 titik.</li> <li>· Panjang tali 100Cm</li> <li>· Bola tenis atau bola kasti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Kerjasama teman</li> </ul>	

No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
17.	Kain dan bola besar.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Kain PX L = 100 Cm</li> <li>· Bola plastik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Kerjasama teman</li> </ul>	 
18.	Penjepit warna. Papan warna berbentuk lingkaran	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Penjepit warna sebanyak 16 buah</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>· Papan warna berdiameter 25 Cm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Koordinasi mata dengan tangan.</li> <li>· Gerak dasar jalan.</li> <li>· Motorik halus.</li> </ul>	 

No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
19.	Papan berlubang dan tali.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Meja.</li> <li>· Kursi.</li> <li>· Papan berlubang. PXL: 25 Cm</li> <li>· Tali panjang 50 Cm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Koordinasi mata dengan tangan.</li> <li>· Berpikir kreatif.</li> <li>· Motorik halus.</li> </ul>	 
20.	Balok besar.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Balok besar dengan jumlah 30 buah</li> <li>· Segi tiga : 10 buah</li> <li>· Persegi panjang: 10 buah</li> <li>· Kubus: 10 buah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Koordinasi mata dengan tangan.</li> <li>· Berpikir kreatif.</li> <li>· Motorik halus.</li> </ul>	  

No.	Alat Main	Spesifikasi	Pengetahuan dan Keterampilan yang dikembangkan	Gambar
21.	Bola warna dan tempat warna.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bola warna sebanyak 10 buah</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>· Tempat warna sebanyak 5 buah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Berpikir kreatif.</li> <li>· Keterampilan gerak dasar lari.</li> </ul>	  
22.	Memasa-ngkan Balok	 <ul style="list-style-type: none"> <li>· Jumlah: 30 balok.</li> <li>· Segi tiga: 5 pasang</li> <li>· Kotak: 5 pasang</li> <li>· Kubus: 5 pasang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Berpikir kreatif.</li> <li>· Keterampilan gerak dasar lari.</li> </ul>	  

## **G. Pengelolaan Sarana dan Prasarana Model Pembelajaran CE2IG.**

### **1. Penataan.**

Penataan sarana dan prasarana model pembelajaran CE2IG merupakan salah satu faktor yang dapat membangun gambaran, bagaimana mendesain suatu pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kreatif, perilaku prososial, dan keterampilan gerak dasar. Untuk menata sarana dan prasarana dibutuhkan kemampuan, keterampilan serta kepekaan mengenai kebutuhan anak usia dini dalam berbagai aspek perkembangan. Dengan demikian, penataan sarana dan prasarana juga menjadi faktor pendukung yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran yang disusun dan dikembangkan pendidik.

### **2. Penyimpanan.**

Penyimpanan sarana dan prasarana model pembelajaran model CEIG, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Perhatikan label untuk penyimpanan, misalnya tidak terkena matahari langsung, suhu penyimpanan, dan kelembaban.
- b. Letakan di tempat yang mudah untuk dijangkau oleh guru.
- c. Ventilasi sirkulasi udara yang memadai.
- d. Periksa secara berkala kondisi sarana yang disimpan.
- e. Memnuat pengelompokkan sarana bermain sesuai dengan jenis barang.
- f. Bersihkan secara berkala, bila perlu buatlah kartu kontrol yang didalamnya tertera keterangan waktu dan kondisi terakhir barang pada saat diperiksa.
- g. Perhatikan kebersihan tempat penyimpanan dan sarana yang ada.

### **3. Pemeliharaan.**

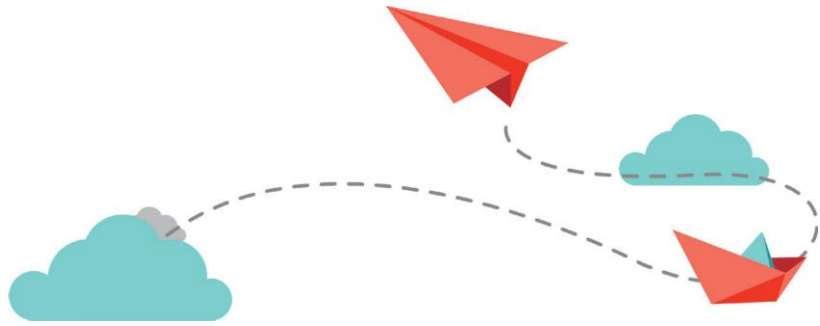
Memelihara sarana dan sarana Model Pembelajaran CE2IG, pendidik dan tenaga kependidikan perlu memperhatikan waktu dan bahan sarana dan prasarana sebagai berikut:

- a. Waktu pemeliharaan sarana mencakup:
  - Pemeliharaan sehari-hari, yaitu pembersihan, dan perbaikan sarana.

- Pemeliharaan berkala, yaitu pembersihan, perbaikan, dan pengecatan sarana yang bersifat rutin dalam jangka waktu tertentu.
  - Pemeliharaan sewaktu-waktu, yaitu pembersihan dan perbaikan yang harus segera dilaksanakan jika ada kerusakan mendadak.
- b. Bahan.
- Secara umum alat permainan terbuat dari kayu, busa, plastik, dan kain. Alat-alat tersebut harus dipelihara dan cara pemeliharaannya tergantung dari bahan yang digunakan.

## **H. Penutup.**

Sarana bermain anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran dan pengelolaan PAUD. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar melalui bermain, sarana dan prasarana bermain dapat diterapkan secara sederhana yang kemudian menjadi persyaratan minimal, tetapi dapat pula disesuaikan kemajuan lembaga. Oleh karena itu, pengelolaan sarana dan prasarana bermain anak usia dini, memberikan gambaran kepada para pendidik dan pengelola lembaga PAUD tentang sarana dan prasarana bermain anak usia dini yang secara mendasar perlu dimiliki oleh lembaga PAUD, agar dapat mengoptimalkan kreativitas, keterampilan gerak dan perilaku prososial. Dalam bab 2 ini menjelaskan tentang identifikasi sarana dan prasarana bermain model pembelajaran CE2IP, yang sesuai dengan kategori anak usia dini, rambu-rambu pengelolaan, penataan dan pemeliharaannya, yang dilengkapi dengan beragam spesifikasi sarana dan prasarana bermain Model pembelajaran CE2IP.



## **BAB III**

# **Petunjuk Pelaksanaan Model Pembelajaran CE2IG**

Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran CE2IG adalah pedoman teknis yang bersifat operasional untuk membantu guru dalam menerapkan model pembelajaran CE2IG. Petunjuk akan dilengkapi bagaimana mengimplementasikan model pembelajaran CE2IG untuk tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Berikut ini petunjuk pelaksanaan model pembelajaran CE2IG untuk guru PAUD.

1. Guru PAUD memahami tujuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CE2IG.
2. Guru PAUD memahami jenis-jenis bermain dari model pembelajaran CE2IG.
3. Guru PAUD mempersiapkan sarana dan prasarana bermain untuk model pembelajaran CE2IG.
4. Guru PAUD mengimplementasikan model pembelajaran CE2IG di lapangan.
5. Guru PAUD mengevaluasi kegiatan dari model pembelajaran CE2IG.

Model pembelajaran CE2IG merupakan model pembelajaran yang bertujuan membentuk kreatifitas, prososial, dan keterampilan gerak untuk PAUD. Model pembelajaran CE2IG akan berjalan dengan baik jika ada implementasi bermain. Berikut ini akan dijelaskan jenis-jenis bermain untuk meningkatkan kreativitas, prososial, dan keterampilan gerak.

# Jenis Bermain 1

## A. Permainan Lokomotor1

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan di atas tali lurus.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan . :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bergantian dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap kreatif.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Peserta didik mampu bermain dengan berjalan di atas tali lurus.
    - Mengembangkan keseimbangan.
4. Bahan Bermain.
  - a. Tali sepanjang 10 meter.
  - b. Tiang pembatas.



Gambar 3.1. Gerak berjalan di atas tali.

### Prosedur Bermain.

1. Membuat garis lurus atau menggunakan tali dengan panjang kira-kira 10 Meter.
2. Setiap anak berjalan di atas tali lurus.

## B. Permainan Lokomotor 2

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan di atas tali berbelok-belok dan balok
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap kreatif.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu bermain dengan berjalan di atas tali berbelok-belok dan balok.
4. Bahan Bermain.
  - a. Tali.
  - b. Balok.



Gambar 3.2. Gerak berjalan di atas tali berbelok-belok dan balok.

### Prosedur Bermain.

1. Membuat garis berbelok-belok atau dengan tali sejauh kira-kira 10 M.
2. Setiap anak berjalan melewati diatas tali yang berbelok-belok.

### C. Permainan Lokomotor3

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan langkah Pelan.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap kreatif.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu bermain dengan gerakan berjalan ke depan dengan langkah pelan
4. Bahan Bermain.
  - a. Baling-baling.



Gambar 3.3. Gerak berjalan ke depan dengan langkah pelan

#### Prosedur Bermain.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Tangan kanan memegang baling-baling.
3. Pandangan lurus ke depan
4. Langkahkan kaki kanan pelan kedepan ke depan di ikuti kaki kiri.
5. Ikuti dengan ayunan tangan kiri.
6. Waktu berjalan badan tegak sambil memperhatikan putaran baling-baling

## D. Permainan Lokomotor4

1. Nama Bermain : Gerakan berjalan ke depan langkah cepat.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu bermain dengan gerakan berjalan ke depan dengan langkah cepat
4. Bahan Bermain.
  - a. Baling-baling.



Gambar 3.4. Gerak berjalan ke depan dengan langkah cepat

### Prosedur Bermain.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Tangan kanan memegang baling-baling.
3. Tangan kiri lurus di samping badan.
4. Pandangan lurus ke depan
5. Langkahkan kaki kanan ke depan di ikuti kaki kiri.
6. Ikuti dengan ayunan tangan kiri.
7. Waktu berjalan badan tegak sambil memperhatikan putaran baling-baling.

## E. Permainan Lokomotor5

1. Nama Bermain : Gerakan berlari ke depan langkah pelan.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu bermain dengan gerakan berlari ke depan langkah pelan
4. Bahan Bermain.
  - a. Baling-baling.



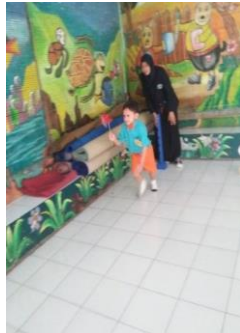
### Prosedur Bermain.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Tangan kanan memegang baling-baling.
3. Tangan kiri lurus di samping badan.
4. Pandangan lurus ke depan
5. Langkahkan kaki kanan ke depan di ikuti kaki kiri.
6. Ikuti dengan ayunan tangan kiri.
7. Waktu berjalan badan tegak sambil memperhatikan putaran baling-baling.

Gambar 3.5. Gerak berjalan ke depan dengan langkah pendek

## F. Permainan Lokomotor 6

1. Nama Bermain : Gerakan berlari cepat.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu bermain dengan gerakan berlari cepat.
4. Bahan Bermain.
  - a. Baling-baling.



Gambar 3.6. Gerak berlari ke depan dengan langkah cepat

### Prosedur Bermain.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Lari maju ke depan dengan lari cepat..
3. Tangan kanan memegang baling-baling.
4. Tangan kiri mengayun.
5. Waktu berlari pandangan lurus ke depan sambil memperhatikan putaran baling-baling

## G. Permainan Lokomotor 7

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan dengan ujung kaki.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan jujur.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
    - Peserta didik mampu membedakan warna.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu berjalan dengan ujung kaki.
4. Bahan Bermain.
  - a. Lintasan jalan 10 m.
  - b. Tiang pembatas.



Gambar 3.7. Gerak berjalan dengan ujung kaki.

### Prosedur Bermain.

1. Sikap awal berdiri tegak.
2. Kedua tangan lurus samping badan.
3. Pandangan lurus ke depan.
4. Langkahkan kaki kanan ke depan diikuti kaki kiri.
5. Berjalan menggunakan ujung kaki.
6. Ikuti dengan ayunan tangan kiri.
7. Waktu berjalan badan tegak.

## H. Permainan Lokomotor8

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan dengan tumit kaki.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan jujur.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Peserta didik mampu berjalan dengan tumit kaki.
4. Bahan Bermain.
  - a. Lintasan jalan 10 m.
  - b. Tiang pembatas.



Gambar 3.8. Gerak berjalan dengan tumit kaki.

### Prosedur Bermain.

1. Sikap awal berdiri tegak
2. Kedua tangan lurus samping badan
3. Pandangan lurus ke depan
4. Langkahkan kaki kanan ke depan diikuti kaki kiri
5. Berjalan menggunakan tumit.
6. Ikuti dengan ayunan tangan kiri.
7. Waktu berjalan badan tegak.

## I. Permainan Lokomotor 9

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan melewati anak tangga.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Peserta didik mampu berjalan melewati anak tangga.
    - Melatih rasa percaya diri.
    - Mengembangkan keseimbangan.
4. Bahan Bermain.
  - a. Anak tangga.
  - b. Tiang pembatas.



Gambar 3.9. Gerak serong kanan dan serong kiri.

### Prosedur Bermain.

1. Sikap awal berdiri tegak
2. Kedua tangan lurus samping badan
3. Pandangan lurus ke depan
4. Langkahkan kaki kanan ke depan diikuti kaki kiri
5. Berjalan menggunakan tumit.
6. Ikuti dengan ayunan tangan kiri.
7. Waktu berjalan badan tegak.

## J. Permainan Lokomotor 10

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan merangkak melewati terowongan geometri.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
    - Peserta didik mampu mengenal bentuk geometri.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu berjalan merangkak melewati terowongan geometri.
4. Bahan Bermain.
  - a. Terowongan Geometri.
  - b. Tiang pembatas.



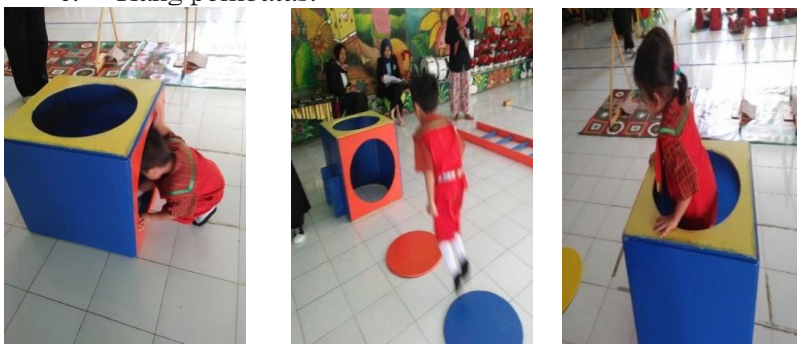
Gambar 3.10. Gerak berjalan melewati terowongan geometri

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal berdiri tegak
2. Kedua tangan lurus samping badan
3. Pandangan lurus ke depan
4. Langkahkan kaki kanan ke depan diikuti kaki kiri
5. Berjalan menggunakan tumit.
6. Ikuti dengan ayunan tangan kiri.
7. Waktu berjalan badan tegak.

## K. Permainan Lokomotor 11

1. Nama Permainan : Gerakan melompat tanpa awalan ke depan diawali masuk bok dan diakhiri juga masuk bok.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
    - Peserta didik mampu mengenal reposisi (perpindahan) tempat
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu melompat tanpa awalan ke depan diawali masuk bok dan diakhiri juga masuk bok.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bok.
  - b. Bentuk lingkaran dari selang.
  - c. Tiang pembatas.



Gambar 3.11. Gerak melompat tanpa awalan kedepan

### Prosedur kegiatan

1. Sikap awal berdiri tegak, di depan bok.
2. Masuk bok dari kemudian keluar ke atas.
3. Melompat tanpa awalan pada lingkaran sampai bok ke 2.
4. Kemudian masuk bok dari atas keluar lewat bawah.

## L. Permainan Lokomotor 12

1. Nama Permainan : Gerakan melompat dengan awalan lari melewati rintangan yang ada di depan.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu melompat dengan awalan lari melewati rintangan yang ada di depan
4. Bahan Bermain.
  - a. Tiang rintangan
  - b. Tiang pembatas.



Gambar 3.12. Gerak melompat dengan awalan lari melewati rintangan yang ada di depan.

Prosedur kegiatan.

1. Berdiri di depan rintangan.
2. Berlarilah ke depan sambil melompati rintangan .
3. Usahakan kaki tidak menyentuh rintangan saat melompat.
4. Jagalah keseimbangan saat mendarat setelah melompat.

## M. Permainan Lokomotor 13

1. Nama Permainan : Gerakan masuk bok, melewati anak tangga.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan saling membantu.
    - Peserta didik membiasakan bekerjasama dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu masuk box, melewati anak tangga.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bok.
  - b. Anak tangga.



Gambar 3.13. Gerakan masuk bok dan merangkak melewati anak tangga.

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal posisi jongkok.
2. Kedua lutut ditekuk.
3. Tangan bertumpu di lantai masuk dalam bok, selanjutnya keluar bok lewat atas.
4. Kemudian melewati anak tangga dengan jalan merangkak, dan melewati anak tangga di atas.

## N. Permainan Lokomotor 14

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan menaiki anak tangga, berdiri diatas balok kemudian melompat.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berbagi dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan saling membantu.
    - Peserta didik membiasakan bekerjasama dengan teman.
    - Peserta didik memahami perasaan teman.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu berjalan menaiki anak tangga, berdiri diatas balok kemudian melompat.
4. Bahan Bermain.
  - a. Anak tangga.
  - b. Bok.
  - c. Matras.



Gambar 3.14. Gerak berjalan menaiki anak tangga, berdiri diatas bok, kemudian melompat.

Prosedur kegiatan.

1. Setiap kelompok terdiri 4 anak.
2. Sikap awal anak berdiri di depan anak tangga.
3. Menaiki anak tangga, berdiri diatas bok kemudian melompat.
4. Setelah anak pertama melompat mengambil bola yang ada di depannya

## Jenis-jenis Bermain 2

### A. Permainan Keseimbangan 1

1. Nama Permainan : Gerakan bahu.
2. Materi : Gerak dasar non lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu melakukan gerakan bahu.
4. Bahan Bermain.
  - a. Tape recorder  
atau Compac disk.



Gambar 3.15. Gerak bahu.

#### Prosedur kegiatan

1. Sikap awal badan berdiri tegak kaki rapat.
2. Kedua tangan lurus di samping badan.
3. Bahu kanan di gerakkan turun ke bawah, bahu kiri digerakkan ke atas.
4. Selanjutnya digerakkan bergantian dengan hitungan 2x8.

## B. Permainan Keseimbangan2

1. Nama Permainan : Gerakan memutar tangan dan badan.
2. Materi : Gerak dasar non lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Peserta didik mampu gerak memutar tangan dan badan.
4. Bahan Bermain.
  - a. Tape recorder atau Compac disk.



Gambar 3.16. Gerak memutar bahu dan badan disamping

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Kedua tangan lurus ke samping.
3. Memutar badan di putar ke belakang secara bergantian.
4. Selanjutnya digerakkan bergantian dengan hitungan 2x8.

### C. Permainan Keseimbangan 3

1. Nama Permainan : Gerakan mengayun badan tangan dipinggang.
2. Materi : Gerak dasar non lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu gerakan mengayun badan tangan dipinggang.
4. Bahan Bermain.
  - a. Tape recorder atau Compac disk.



Gambar 3.17. Gerak mengayun badan tangan dipinggang.

Prosedur kegiatan.

1. Mengayun badan dengan tangan dipinggang
2. Berdiri tegak.
3. Kedua tangan dipinggang.
4. Mengayun ke depan, kanan, kiri, belakang.

## D. Permainan Keseimbangan 4

1. Nama Permainan : Gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kanan dan samping kiri.
2. Materi : Gerak dasar non lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kanan dan samping kiri.
4. Bahan Bermain.
  - a. Tape recorder atau Compac disk.



Gambar 3.18. Gerak berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kanan dan samping kiri.

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Kaki kiri untuk berdiri, kaki kanan di angkat kesamping kanan.
3. Kaki kanan untuk berdiri, kaki kiri di angkat kesamping kanan.
4. Kedua tangan di samping badan.
5. Pertahankan kaki kanan diangkat sampai hitungan 8, kemudian kaki kiri diangkat sampai hitungan 8.

## E. Permainan Keseimbangan5

1. Nama Permainan : Gerakan dengan satu kaki, kaki yang satu di tekuk Ke belakang.
2. Materi : Gerak dasar non lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
    - Peserta didik mampu mengenal gerakan non lokomotor.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu di tekuk kebelakang.
4. Bahan Bermain.
  - a. Tape recorder atau Compac disk.



Gambar 3.19. Gerak berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu di tekuk.

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Salah satu kaki untuk berdiri, kaki yang satu di tekuk ke atas.
3. Kedua tangan lurus kesamping.
4. Pertahankan sampai hitungan 10.
5. Kemudian ganti kaki yang satunya.
6. Pertahankan sampai hitungan 10.

## F. Permainan Keseimbangan 6

1. Nama Permainan : Gerakan berdiri membentuk sikap kapal terbang.
2. Materi : Gerak dasar non lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu berdiri membentuk sikap kapal terbang.
4. Bahan Bermain.
  - a. Tape recorder atau Compac disk.



Gambar 3.20. Gerak berdiri membentuk sikap pesawat terbang

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Kaki kanan untuk berdiri.
3. Kaki kiri di angkat ke belakang membentuk pesawat terbang.
4. Kedua tangan lurus di samping badan.
5. Pertahankan sampai hitungan 8.
6. Kemudian ganti kaki yang satunya.
7. Pertahankan sampai hitungan 8.

## Jenis-jenis Bermain 3

### A. Permainan Manipulatif 1

1. Nama Permainan : Gerakan melempar dan menangkap bola memantul individu.
2. Materi : Gerak dasar manipulatif.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu melakukan melempar dan menangkap bola.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bola.



Gambar 3.21. Gerak melempar dan menangkap bola memantul.

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Kedua tangan memegang bola.
3. Pantulkan bola ke tanah dan tangkap dengan ke dua tangan.
4. Kemudian lutut ditekuk, sambil memantulkan bola ke bawah.
5. Gerakan selanjutnya duduk sambil memantulkan bola kebawah.
6. Setelah memantulkan bola sambil duduk, gerakan selanjutnya dengan berjalan ke depan setelah sebelumnya dilakukan di tempat.

## B. Permainan Manipulatif 2

1. Nama Permainan : Gerakan melempar dan menangkap bola melambung individu.
2. Materi : Gerak dasar manipulatif.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Peserta didik mampu melempar dan menangkap bola melambung individu.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bola.



Gambar 3.22. Gerak melempar dan menangkap bola melambung individu

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Kedua tangan memegang bola.
3. Lambungkan bola ke atas dan tangkap dengan ke dua tangan.
4. Lakukan sambil berjalan ke depan apabila sebelumnya dilakukan ditempat

### C. Permainan Manipulatif3

1. Nama Permainan : Gerakan melempar bola dengan papan dan kaki.
2. Materi : Gerak dasar manipulatif.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Gerakan melempar bola dengan papan dan kaki.
    - Koordinasi mata, tangan dan kaki.
4. Bahan Bermain.
  - a. Papan pelempar bola dari kaki.
  - b. bola



Gambar 3.23. Gerak melempar bola dengan papan dan kaki

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal badan berdiri tegak.
2. Salah satu kaki diatas papan
3. Hitungan ke 3 menginjak papan sampai bola terlempar ke atas kemudian ditangkap dengan 2 tangan

## D. Permainan Manipulatif 4

1. Nama Permainan : Gerakan melempar bola ke sasaran mendatar.
2. Materi : Gerak dasar manipulatif.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Peserta didik mampu melempar bola ke sasaran mendatar.
    - Koordinasi mata dengan tangani.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bola.
  - b. Botol sebanyak 10.
  - c. Gawang.



Gambar 3.24. Gerakan permainan melempar

Prosedur kegiatan.

1. Berdiri menghadap bola.
2. Kedua kaki bertumpu selebar bahu.
3. Kemudian melempar bola menyusur tanah, dilemparkan depan ke arah sasaran.

## E. Permainan Manipulatif5

1. Nama Permainan : Gerakan menendang bola kearah sasaran.
2. Materi : Gerak dasar manipulatif.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Peserta didik mampu menendang bola ke arah sasaran.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bok atau gawang untuk sasaran bola
  - b. Tiang pembatas
  - c. Bola.



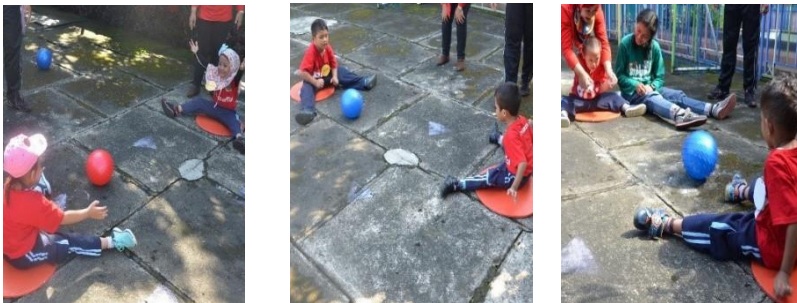
Gambar 3.25. Gerak menendang bola ke arah sasaran

Prosedur kegiatan.

1. Berdiri tegak.
2. Kaki kanan atau kaki kiri diayun dari kebelakang ke depan, kemudian menendang ke arah sasaran yang ada di depan.
3. Gerakan menendang kearah sasaran diulang 5 kali.

## F. Permainan Manipulatif 6

1. Nama Permainan : Gerakan melempar dan menangkap bola menyusur tanah berpasangan.
2. Materi : Gerak dasar manipulatif.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berbagi dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan saling membantu.
    - Peserta didik membiasakan bekerjasama dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu melakukan gerakan melempar dan menangkap bola menyusur berpasangan.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bola.
  - b. Tiang pembatas.



Gambar 3.26. Gerak melempar dan menangkap bola menyusur tanah

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal posisi badan jongkok.
2. Lakukan berpasangan dengan teman.
3. Lempar menyusur tanah dengan satu tangan, atau dengan 2 tangan.
4. Tangkap bola dengan ke dua tangan (posisi tangan terbuka

## G. Permainan Manipulatif 7

1. Nama Permainan : Gerakan melempar dan menangkap bola melambung berpasangan.
2. Materi : Gerak dasar manipulatif.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berbagi dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan saling membantu.
    - Peserta didik membiasakan bekerjasama dengan teman.
    - Peserta didik memahami perasaan teman.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu gerakan melempar dan menangkap bola melambung berpasangan.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bola.
  - b. Tiang pembatas.



Gambar 3.27. Gerak melempar dan menangkap bola melambung berpasangan.

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal badan berdiri Tegak berhadapan dengan teman.
2. Kedua tangan memegang bola, kemudian lambungkan bola ke arah teman di depannya dan tangkap dengan ke dua tangan.
3. Gerakan diulangi saling melempar dan menangkap bola

## Jenis-jenis Bermain 4

### A. Permaian Bekerja Sama1

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan berkelompok memindahkan bola dengan kain selebar 1 meter.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berbagi dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan saling membantu.
    - Peserta didik membiasakan bekerjasama dengan teman.
    - Peserta didik memahami perasaan teman.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu berjalan berkelompok memindahkan bola dengan kain selebar 1 meter.
4. Bahan Bermain.
  - a. Kain selebar 1 Meter.
  - b. Bola.



Gambar 3.28. Gerak berjalan berkelompok memindahkan bola dengan kain selebar 1 meter

Prosedur kegiatan

1. Setiap kelompok terdiri 2,3 atau 4 anak.
2. Setiap anak memegang ujung kain, diatas kain di taruh bola
3. Setelah setiap anak memegang ujung kain berjalan kearah tanda sejauh 10 m.
4. Pada saat jalan harus bersama-sama, apabila tidak bersama-sama bola akan jatuh.

## **B. Permaian Bekerja Sama 2**

1. Nama Permainan : Gerakan berdiri berkelompok memindahkan bola dari atas kepala, samping kanan, samping kiri dan bawah.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berbagi dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan saling membantu.
    - Peserta didik membiasakan bekerjasama dengan teman.
    - Peserta didik memahami perasaan teman.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.

Peserta didik mampu berdiri berkelompok memindahkan bola dari atas kepala, samping kanan, samping kiri dan bawah.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bola.



Prosedur kegiatan.

1. Setiap kelompok terdiri 5 anak.
2. Anak membentuk barisan memanjang ke belakang.
3. Anak memindahkan bola /mengoper bola melalui atas kepala hingga ke barisan paling belakang.
4. Anak yang barisan ke belakang setelah menerima bola segera lari ke depan.
5. Kalau sudah atas, samping kanan, samping kiri, dan bawah.

Gambar 3.29. Gerak berdiri berkelompok memindahkan bola dari atas kepala, samping kanan, samping kiri dan bawah.

### C. Permainan Bekerja Sama 3

1. Nama Permainan : Gerakan berjalan berkelompok memindahkan bola dengan pipa bertali.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan berbagi dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan saling membantu.
    - Peserta didik membiasakan bekerjasama dengan teman.
    - Peserta didik memahami perasaan teman.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu berjalan berkelompok memindahkan bola dengan pipa.

4. Bahan Bermain.
  - a. Pipa bertali.
  - b. Bola kasti atau bola tenis.
  - c. Tiang pembatas.



Gambar 3.30. Gerak berjalan berkelompok memindahkan bola dengan pipa

Prosedur kegiatan.

1. Setiap kelompok terdiri 4 anak.
2. Setiap anak memegang ujung tali.
3. Diatas pipa bertali di taruh bola.
4. Setelah setiap anak memegang ujung tali berjalan ke arah tanda sejauh 10 m.
5. Pada saat jalan harus bersama-sama,apabila tidak bersama-sama bola akan jatuh.

## Jenis-jenis Bermain 5

### A. Permainan Kreativitas 1

1. Nama Permainan : Memasangkan jepit warna
2. Materi : Gerak dasar lokomotor
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bergantian dengan teman.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap kreatif.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
    - Peserta didik mampu mengenal warna.
    - Peserta didik mampu mengenal warna.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu bermain dengan memasang warna.
4. Bahan Bermain.
  - a. Papan berwarna berbentuk lingkaran.
  - b. Penjepit warna.
  - c. Tiang pembatas.



Gambar 3.31. Memasangkan warna.

#### Prosedur Bermain.

1. Setiap anak berjalan dengan jarak 2 meter.
2. Memasangkan pada papan lingkaran warna dengan penjepit warna yang sama.

## B. Permainan Kreativitas 2

1. Nama Permainan : Gerakan memasukkan tali ke lubang berbagai cara.
2. Materi : Gerak dasar manipulatif.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu memasukkan tali pada lubang dengan berbagai cara.
4. Bahan Bermain.
  - a. Papan berlubang.
  - b. Tali.



Gambar 3.32. Aktivitas memasukkan tali ke lubang dengan berbagai cara.

### Prosedur Bermain.

1. Sikap awal duduk pada kursi.
2. Memasukkan tali pada lubang, membentuk silang, sejajar, samping.

### C. Permainan Kreativitas3

1. Nama Permainan : Gerakan menyusun balok.
2. Materi : Gerak dasar manipulatif.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
    - Peserta didik mampu membedakan besar kecil benda.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Peserta didik mampu menyusun Balok.
4. Bahan Bermain.
  - a. Balok Geometri.



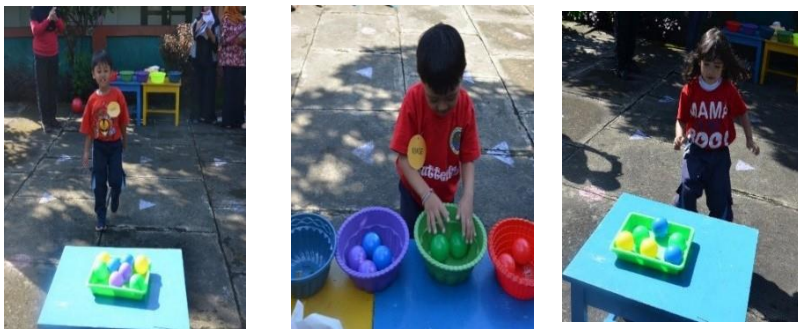
Gambar 3.33. Menyusun Balok.

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal duduk.
2. Menyusun balok yang ada dibuat menara membentuk dari balok yang besar sampai balok yang terkecil.

## D. Permainan Kreativitas4

1. Nama Permainan : Gerakan memasang bola warna.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan. :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
    - Peserta didik mampu membedakan warna.
  - c. Tujuan Keterampilan.
    - Peserta didik mampu berlari memindahkan bola warna.
    - Peserta didik mampu memasang warna.
4. Bahan Bermain.
  - a. Bola berwarna.
  - b. Kotak berwarna.



Gambar 3.34. Gerak lari memindahkan bola warna sesuai dengan warna tempat bola

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal berdiri tegak.
2. Berlari bolak balik sejauh 2 meter memasang bola berwarna dengan tempat yang warnanya sama dengan bola.
3. Memindahkan bola sebanyak 5 bola.

## E. Permainan Kreativitas5

1. Nama Permainan : Gerakan berlari bolak-balik memasang bentuk geometri.
2. Materi : Gerak dasar lokomotor.
3. Tujuan :
  - a. Tujuan Sikap.
    - Peserta didik membiasakan bersabar menunggu giliran.
    - Peserta didik membiasakan mematuhi aturan.
    - Peserta didik membiasakan berperilaku percaya diri.
    - Peserta didik membiasakan bersikap sportif.
  - b. Tujuan Pengetahuan.
    - Peserta didik mampu berfikir kreatif.
    - Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan.
  - c. Tujuan Keterampilan.  
Peserta didik mampu berlari bolak-balik memasang bentuk geometri.
4. Bahan Bermain.
  - a. Balok geometri.
  - b. Tiang pembatas.

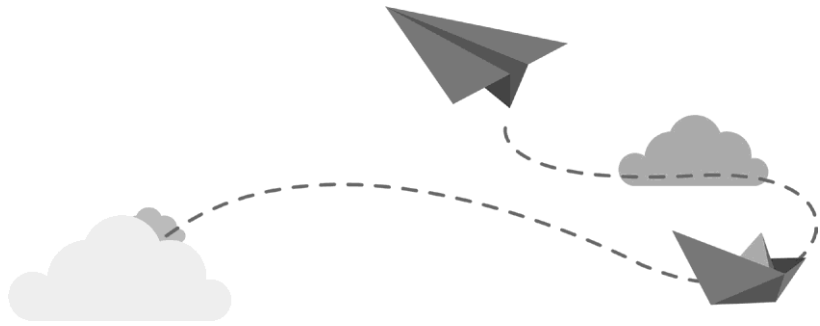


Gambar 3.35. Gerak lari bolak-balik memasang bentuk geometri.

Prosedur kegiatan.

1. Sikap awal anak berdiri di pada garis *start*.
2. Dengan aba-aba dari guru anak lari bolak balik memasang bentuk geometri.
3. Lari bolak-balik dengan jarak 5 meter.





## BAB IV

### Penilaian

#### A. Teknik dan Instrumen Penilaian

Penilaian capaian perkembangan dilakukan berbasis asesmen autentik untuk melihat kemajuan belajar anak yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknik pencatatan dengan lembar observasi. Teknik dan instrumen yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan adalah sebagai berikut.

1. Pengamatan atau observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan lembar observasi, catatan menyeluruh atau jurnal, dan rubrik.

No.	Aspek yang diamati	Tanggal	Catatan guru
1			
2			

2. Interview merupakan teknik penilaian yang dapat digunakan baik pada saat kegiatan terpimpin maupun bebas.
3. Unjuk kerja merupakan teknik penilaian yang melibatkan anak dalam bentuk pelaksanaan suatu aktivitas yang dapat diamati.
4. Penilaian hasil karya merupakan teknik penilaian dengan melihat produk yang dihasilkan oleh anak setelah melakukan suatu kegiatan.
5. Pencatatan anekdot merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan mencatat sikap dan perilaku khusus pada anak ketika

suatu peristiwa terjadi secara tiba-tiba insidental baik positif maupun negatif.

6. Portofolio merupakan kumpulan atau rekam jejak berbagai hasil kegiatan anak secara berkesinambungan. Wujud portofolio dapat berupa catatan pendidik tentang berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Salah satu bahan untuk menilai kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Penilaian portofolio berupa kumpulan dokumen yang berisi penilaian prestasi belajar, penghargaan, karya anak dalam bidang dan kurun waktu tertentu. Portofolio dapat berbentuk buku berukuran besar album berisi foto, audio, video, stopmap yang berisi kumpulan tugas dan buku kerja anak.

## B. Penilaian Jenis-jenis Bermain 1.

1. Penilaian Ketrampilan Gerak.

No.	Nama Anak	Aspek yang dinilai.								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
1										
2										
3										
4										

Keterangan:

- A. Anak terampil memasang jepit warna.
- B. Anak terampil berjalan di atas garis lurus.
- C. Anak terampil berjalan di atas garis berbelok-belok dan balok.
- D. Anak terampil berjalan ke depan dengan pelan.
- E. Anak terampil berjalan depan cepat.
- F. Anak terampil berlari ke depan pelan.
- G. Anak terampil berlari cepat.
- H. Anak dapat mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan.
- I. Anak dapat mengikuti aturan yang telah disepakati.

2. Skor 1 - 4

3. Kriteria Penilaian Ketrampilan Gerak.

No.	Nilai	Indikator
1		Anak terampil memasangkan jepit warna.
	4	BSB Sebanyak 8 - 10 sesuai warna.
	3	BSH Sebanyak 6 - 7 sesuai warna.
	2	MB Sebanyak 4 - 5 sesuai warna .
	1	BB Sebanyak 1 - 3 sesuai warna.
2		Berjalan diatas garis lurus sejauh 10 meter.
	4	BSB Dapat berjalan di atas garis lurus sejauh 9-10 meter dengan cepat.
	3	BSH Dapat berjalan di atas garis lurus 7-8 meter agak lambat.
	2	MB Dapat berjalan di atas garis lurus kurang dari 4-6 meter.
	1	BB Dapat berjalan di atas garis lurus kurang dari 1-3 meter.
3		Berjalan diatas garis berbelok-belok sejauh 10 meter.
	4	BSB Dapat melakukan jalan diatas garis berbelok-belok sejauh 9-10 meter dengan cepat.
	3	BSH Dapat melakukan jalan diatas garis berbelok-belok sampai 7-8 meter dengan waktu agak lambat.
	2	MB Dapat melakukan jalan diatas garis berbelok-belok sampai 4-6 meter.
	1	BB Dapat melakukan jalan diatas garis berbelok-belok sampai 1-3 meter.
4		Berjalan ke depan dengan pelan sejauh 10 meter.
	4	BSB Dapat melakukan jalan pelan sambil mengamati putaran baling-baling sejauh 9-10 meter.
	3	BSH Dapat melakukan jalan pelan sambil mengamati putaran baling-baling sampai 7-8 meter.
	2	MB Dapat melakukan jalan pelan sambil mengamati putaran baling-baling sampai 4-6 meter.
	1	BB Dapat melakukan jalan pelan sambil mengamati putaran baling-baling sampai 1-3 meter.
5		Berjalan depan dengan cepat 10 meter.

No.	Nilai	Indikator	
	4	BSB	Dapat melakukan jalan cepat sambil mengamati putaran baling-baling sejauh 9-10 meter.
	3	BSH	Dapat melakukan jalan cepat sambil mengamati putaran baling-baling sampai 7-8 meter.
	2	MB	Dapat melakukan jalan dengan cepat sambil mengamati putaran baling-baling sampai 4-6 meter.
	1	BB	Sapat melakukan jalan dengan cepat sambil mengamati putaran baling-baling sampai 1-3 meter.
6		Berlari ke depan dengan pelan pendek 10 meter.	
	4	BSB	Anak dapat berlari pelan sambil mengamati putaran baling-baling sejauh 9-10 meter dengan cepat.
	3	BSH	Anak dapat berlari pelan sambil mengamati putaran baling-baling sampai 7-8 meter.
	2	MB	Anak dapat berlari dengan pelan sambil mengamati putaran baling-baling sampai 4-6 meter.
	1	BB	Anak dapat berlari pelan sambil mengamati putaran baling-baling sampai 1-3 meter.
7		Berlari cepat 10 meter	
	4	BSB	Anak dapat berlari cepat sambil mengamati putaran baling-baling sejauh 9-10 meter dengan cepat.
	3	BSH	Anak dapat berlari cepat sambil mengamati putaran baling-baling sampai 7-8 meter.
	2	MB	Anak dapat berlari cepat sambil mengamati putaran baling-baling sampai 4-6 meter.
	1	BB	Anak dapat berlari cepat sambil mengamati putaran baling-baling sampai 1-3 meter.
8		Mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan.	
	4	BSB	Anak dapat mengikuti 7 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak dapat mengikuti 5-6 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	2	MB	Anak dapat mengikuti 3-4 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	1	BB	Anak dapat mengikuti 1-2 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
9		Mengikuti aturan yang telah disepakati.	

No.	Nilai	Indikator	
	4	BSB	Anak dapat mengikuti semua 7 aturan yang telah disepakati.
	3	BSH	Anak hanya dapat mengikuti 5-6 aturan yang telah disepakati.
	2	MB	Anak hanya dapat mengikuti 3-4 aturan yang telah disepakati.
	1	BB	Aak hanya dapat mengikuti 1-2 aturan yang telah disepakati.

Keterangan

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembang.

BB : Belum Berkembang.

#### 4. Penilaian Perilaku Prososial.

No.	Nama Anak	Aspek yang di nilai								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
1										
2										
4										
4										
5										

Keterangan:

A. Berbagi sesuatu dengan teman.

B. Membantu teman yang membutuhkan.

C. Bekerjasama dengan teman.

D. Memahami perasaan teman.

E. Bertindak jujur.

F. Mampu menghargai barang milik teman.

G. Mampu bersabar menunggu giliran.

H. Mampu minta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.

I. Mampu mematuhi aturan saat bermain.

5. Kriteia Penilaian Perilaku Prososial.

No.	Nilai	Indikator
1		Berbagi sesuatu dengan teman.
	4	BSB Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman setelah adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
	1	BB Anak belum mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
2		Membantu teman yang membutuhkan.
	4	BSB Anak membantu teman yang membutuhkan atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak membantu teman yang membutuhkan dengan motivasi dari guru.
	2	MB Anak membantu teman yang membutuhkan.
	1	BB Anak belum bisa membantu teman yang membutuhkan.
3		Bekerjasama dengan teman.
	4	BSB Anak mampu bekerjasama dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu bekerjasama dengan teman adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mampu bekerjasama dengan teman.
	1	BB Anak belum mampu bekerjasama dengan teman.
4		Memahami perasaan teman.
	4	BSB Anak mampu memahami perasaan teman dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu memahami perasaan teman dengan setelah adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu memahami perasaan teman.
	1	BB Anak belum mampu memahami perasaan teman.
5		Bertindak jujur.

No.	Nilai	Indikator
	4	BSB Anak mampu bertindak jujur dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu bertindak jujur dengan setelah adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu bertindak jujur.
	1	BB Anak belum mampu bertindak jujur.
6		Mampu menghargai barang milik teman
	4	BSB Anak mampu menghargai barang milik teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu menghargai barang milik teman dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mampu menghargai barang milik teman.
	1	BB Anak belum mampu menghargai barang milik teman.
7		Mampu bersabar menunggu giliran.
	4	BSB Anak mampu bersabar menunggu giliran dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu bersabar menunggu giliran dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mampu bersabar menunggu giliran.
	1	BB Anak belum mampu bersabar menunggu giliran.
8		Mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.
	4	BSB Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan
	1	BB Anak belum mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan
9		Mampu mematuhi aturan saat bermain.

No.	Nilai	Indikator	
	4	BSB	Anak dengan kesadaran sendiri mampu mematuhi aturan saat bermain.
	3	BSH	Anak mampu mematuhi aturan saat bermain dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu mematuhi aturan saat bermain.
	1	BB	Anak belum mampu mematuhi aturan saat bermain.

Keterangan

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembang.

BB : Belum Berkembang.

#### 6. Penilaian Kreativitas

No.	Nama Siswa	Aspek yang di nilai			
		Kelancaran	Keluwesannya	Keaslian	Elaborasi
1					
2					
3					
4					
5					

#### 7. Rubrik penilaian kerativitas melalui Aktivitas gerak pada anak usia dini

##### a. Rubrik Penilaian tentang kelancaran (*Fluency*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Kelancaran	Sangat Lancar	Jika anak dapat memasangkan 7-8 jepit warna sampai selesai dengan cepat.	4
	Lancar	Jika anak dapat memasangkan 5-6 jepit warna.	3
	Kurang lancar	Jika anak dapat memasangkan 3-4 jepit warna.	2
	Belum lancar	Jika anak dapat memasangkan 1-2 jepit warna.	1

b. Rubrik Penilaian tentang keluwesan (*Flexibility*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keluwesan	Sangat luwes	Jika anak dapat memasang 8 jepit warna sesuai dengan warna yang sama.	4
	Luwes	Jika anak dapat memasang 8 jepit warna, terdapat 1-6 jepit yang sesuai dengan warna sama.	3
	Cukup luwes	Jika anak dapat memasang 8 jepit warna, terdapat 1-3 jepit yang sesuai dengan warna sama.	2
	Kurang luwes	Jika anak mampu memasang 8 jepit warna tidak sesuai dengan warna yang sama.	1

c. Rubrik penilaian tentang keaslian (*originality*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keaslian	Original	Jika anak mampu memasang jepit warna dengan melakukan gerak sesuai apa yang dipikirkan dan berbeda dengan teman yang lain.	4
	Asli	Jika anak hanya mampu memasang jepit warna, sesuai apa yang dipikirkan, namun masih ada beberapa aktivitas gerak yang meniru teman.	3
	Meniru sebagian	Jika anak mampu memasang jepit warna, dengan bantuan guru.	2
	Meniru seluruhnya	Jika anak mampu memasang jepit warna, sesuai dengan teman lain sama persis.	1

d. Rubrik penilaian elaborasi (*elaboration*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Terbatas	Sangat luas	Jika anak mampu menjelaskan/menceritakan pengembangan ide/gagasannya secara detail meskipun aktivitas gerak hanya berupa gerakan yang sederhana.	4
	Luas	Jika anak mampu menjelaskan/menceritakan pengembangan ide/gagasannya belum detail meskipun aktivitas gerak hanya berupa gerakan yang sederhana.	3
	Cukup luas	Jika anak dapat menjelaskan /menceritakan pengembangan ide dari hasil aktivitas gerakannya belum detail.	2
	Terbatas/ sempit	Jika anak mau menceritakan pengembangan ide dari hasil aktivitas gerak yang dibuat tanpa menunjukkan adanya pengembangan ide dan masih dibimbing guru.	1

e. Rangkuman Hasil Pengamatan Peningkatan berpikir kreatif melalui Aktivitas Gerak kreativitas.

No.	Nama	Aspek yang dinilai																	
		Kelancaran				Keluwesannya				Keaslian				Elaborasi					
		SL	Lc	Klc	Blc	Sw	Lw	Klw	Llw	O	A	Msb	Msl	Sl	Ls	Cls	T		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																			
2																			
3																			

Keterangan:

SL : Sangat lancar, Lc: Lancar, Klc: Kurang lancar, Blc: Belum lancar.

Sw : Sangat Luwes, Lw: Luwes, Clw: Cukup Luwes, Klw: kurang luwes.

O : Original, A : Asli, Msb: Meniru sebagian, Msl: meniru seluruhnya.

Sls : Sangat luar, Ls: Luas, Cls: cukup luas, T: terbatas/ sempit.

T : Kategori Berpikir kreatif Tinggi dengan nilai 11-16.

S : Kategori Berpikir kreatif Sedang dengan nilai 6-10.

R : Kategori Berpikir kreatif Rendah dengan nilai 1-5.

### C. Penilaian Jenis-jenis Bermain 2.

#### 1. Penilaian Ketrampilan Gerak.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai.								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
1										
2										
3										
4										

Keterangan:

- A. Anak terampil memasukkan tali ke lubang dengan berbagai cara.
- B. Anak terampil berjalan dengan ujung kaki.
- C. Anak terampil berjalan dengan tumit kaki.
- D. Anak terampil berjalan melewati anak tangga.
- E. Anak terampil berjalan merangkak melewati terowongan geometri.
- F. Anak terampil melompat tanpa awalan ke depan diawali masuk bok dan diakhiri juga masuk bok.
- G. Anak terampil melompat dengan awalan lari melewati rintangan yang ada depan.
- H. Anak dapat mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan.
- I. Anak dapat mengikuti aturan yang telah disepakati.

#### 2. Skor 1 - 4.

### 3. Kriteria Penilaian Keterampilan Gerak.

No.	Nilai	Indikator
1		Memasukkan tali ke lubang dengan berbagai cara.
	4	BSB Anak dapat memasukkan tali 16-20 lubang dengan cepat.
	3	BSH Anak dapat memasukkan tali 11-15 lubang.
	2	MB Anak dapat memasukkan tali 6 -10 lubang.
	1	BB Anak dapat memasukkan tali 1 - 5 lubang.
2		Berjalan dengan ujung kaki sejauh 10 meter.
	4	BSB Anak dapat melakukan jalan dengan ujung kaki sejauh 9-10 meter dengan cepat.
	3	BSH Anak dapat melakukan jalan dengan ujung kaki sejauh 7-8 meter agak lambat.
	2	MB Anak dapat melakukan jalan dengan ujung kaki kurang dari 4-6 meter.
	1	BB Anak dapat melakukan jalan dengan ujung kaki kurang dari 1-3 meter.
3		Berjalan dengan tumit kaki sejauh 10 meter.
	4	BSB Anak dapat melakukan jalan dengan tumit kaki sejauh 9-10 meter dengan cepat.
	3	BSH Anak dapat melakukan jalan dengan tumit kaki sejauh 7-8 meter agak lambat.
	2	MB Anak dapat melakukan jalan dengan tumit kaki sampai 4-6 meter.
	1	BB Anak dapat melakukan jalan dengan tumit kaki sampai 1-3 meter.
4		Berjalan melewati anak tangga.
	4	BSB Anak dapat melakukan jalan melewati 5 anak tangga dengan cepat.
	3	BSH Anak dapat melakukan jalan melewati 5 anak tangga agak lambat.
	2	MB Anak dapat melakukan jalan melewati 5 anak tangga lama.
	1	BB Anak tidak mau melakukan jalan melewati 5 anak tangga.
5		Merangkak melewati terowongan geometri.
	4	BSB Anak dapat melakukan gerakan merangkak melewati terowongan geometri dengan benar dan cepat.
	3	BSH Anak dapat melakukan gerakan merangkak melewati terowongan geometri dengan benar dan agak lambat.

No.	Nilai	Indikator	
	2	MB	Anak dapat melakukan gerakan merangkak melewati terowongan geometri dengan benar dan pelan sekali.
	1	BB	Anak dapat melakukan gerakan merangkak melewati terowongan geometri dengan benar dan pelan merasa kesulitan.
6		Gerakan melompat tanpa awalan ke depan diawali masuk bok dan diakhiri juga masuk bok.	
	4	BSB	Anak dapat masuk bok, melompat tanpa awalan ke depan, masuk bok dengan benar dan cepat.
	3	BSH	Anak dapat masuk bok, melompat tanpa awalan ke depan, masuk bok dengan benar dan lambat.
	2	MB	Anak tidak mau masuk bok, mau melompat tanpa awalan ke depan, masuk bok dengan benar.
	1	BB	Anak tidak mau masuk bok, tidak mau melompat tanpa awalan ke depan, tidak mau masuk bok
7		Melompat dengan awalan lari melewati rintangan yang ada di depan.	
	4	BSB	Anak dapat melompat dengan awalan lari melewati rintangan yang ada depan dengan benar dan cepat.
	3	BSH	Anak dapat melompat dengan awalan lari melewati rintangan yang ada depan dengan benar dan agak pelan.
	2	MB	Anak dapat melompat dengan awalan lari melewati rintangan yang ada depan dengan benar dan pelan.
	1	BB	Anak tidak dapat melompat dengan awalan lari melewati rintangan yang ada di depan.
8		Mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan.	
	4	BSB	Anak dapat mengikuti 7 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak dapat mengikuti 4 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	2	MB	Aak dapat mengikuti 3 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	1	BB	Anak dapat mengikuti 1 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
9		Mengikuti aturan yang telah disepakati.	
	4	BSB	Anak mampu mengikuti semua aturan yang telah disepakati.
	3	BSH	Anak mampu dapat mengikuti 4 aturan yang telah disepakati.

No.	Nilai	Indikator	
2	MB	Anak mampu dapat mengikuti 3 aturan yang telah disepakati.	
1	BB	Anak mampu dapat mengikuti 2 aturan yang telah disepakati.	

Keterangan

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembang.

BB : Belum Berkembang.

#### 4. Penilaian Perilaku Prososial.

No.	Nama Anak	Aspek yang di nilai								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
1										
2										
4										
4										
5										

Keterangan:

A. Berbagi sesuatu dengan teman.

B. Membantu teman yang membutuhkan.

C. Bekerjasama dengan teman.

D. Memahami perasaan teman.

E. Bertindak jujur.

F. Mampu menghargai barang milik teman.

G. Mampu bersabar menunggu giliran.

H. Mampu minta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.

I. Mampu mematuhi aturan saat bermain.

5. Kriteia Penilaian Perilaku Prososial.

No.	Nilai	Indikator
1		Berbagi sesuatu dengan teman.
	4	BSB Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
	1	BB Anak belum mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
2		Membantu teman yang membutuhkan.
	4	BSB Anak membantu teman yang membutuhkan atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak membantu teman yang membutuhkan dengan motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai membantu teman yang membutuhkan.
	1	BB Anak belum mau membantu teman yang membutuhkan.
3		Bekerja sama dengan teman.
	4	BSB Anak mampu bekerjasama dengan teman atas ini siatif sendiri.
	3	BSH Anak mampu bekerjasama dengan teman adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu bekerjasama dengan teman.
	1	BB Anak belum mampu bekerjasama dengan teman.
4		Memahami perasaan teman
	4	BSB Anak mampu memahami perasaan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu memahami perasaan teman dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu memahami perasaan teman.
	1	BB Anak belum mampu memahami perasaan teman.
5		Bertindak jujur.

No.	Nilai	Indikator	
	4	BSB	Anak mampu bertindak jujur atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu bertindak jujur dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu bertindak jujur.
	1	BB	Anak belum mampu bertindak jujur
6		Mampu menghargai barang milik teman.	
	4	BSB	Anak mampu menghargai barang milik teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu menghargai barang milik teman dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu menghargai barang milik teman.
	1	BB	Anak belum mampu menghargai barang milik teman.
7		Mampu bersabar menunggu giliran.	
	4	BSB	Anak mampu bersabar menunggu giliran atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu bersabar menunggu giliran dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu bersabar menunggu giliran.
	1	BB	Anak belum mampu bersabar menunggu giliran.
8		Mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.	
	4	BSB	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan dengan adanya motivasi dari guru.
	1	BB	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan dengan adanya motivasi dari guru.
9		Mampu mematuhi aturan saat bermain.	
	4	BSB	Anak dengan kesadaran sendiri mampu mematuhi aturan saat bermain.
	3	BSH	Anak mampu mematuhi aturan saat bermain dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu mematuhi aturan saat bermain.
	1	BB	Anak belum mampu mematuhi aturan saat bermain.

Keterangan

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembang.

BB : Belum Berkembang.

6. Penilaian Kreativitas

No.	Nama Siswa	Aspek yang di nilai			
		Kelancaran	Keluwesan	Keaslian	Elaborasi
1					
2					
3					
4					
5					

7. Rubrik penilaian kerativitas melalui Aktivitas gerak pada anak usia dini

a. Rubrik Penilaian tentang kelancaran (*fluency*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Kelancaran	Sangat Lancar	Jika anak mampu memasukkan tali yang berbeda lebih dari 3 dengan berbagai cara.	4
	Lancar	Jika anak dapat memasukkan tali yang berbeda dari 2 dengan berbagai cara.	3
	Kurang lancar	Jika anak dapat memasukkan tali yang berbeda lebih dari 1 berbagai cara.	2
	Belum lancar	Jika anak tidak mampu memasukkan tali yang berbeda.	1

b. Rubrik Penilaian tentang keluwesan (*flexibility*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keluwesan	Sangat luwes	Jika anak mampu memasukkan tali yang rapi dengan kombinasi silang, sejajar ke atas, sejajar ke bawah, miring, dan satu lembar penuh dengan tali dengan benar dan cepat.	4

	Luwes	Jika anak hanya mampu memasukkan tali yang rapi, silang, sejajar ke atas, dan satu lembar hampir penuh dengan tali.	3
	Cukup luwes	Jika anak hanya mampu memasukkan tali yang rapi dan kombinasi sejajar ke bawah, miring, dan satu lembar hanya sebagian dimasuki dengan tali.	2
	Kurang luwes	Jika anak tidak mampu memasukkan tali.	1

c. Rubrik penilaian tentang keaslian (*originality*)

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keaslian	Original	Jika anak mampu memasukkan tali ke lubang dengan berbagai cara, sesuai apa yang dipikirkan dan berbeda dengan teman dengan teman lain.	4
	Asli	Jika anak hanya mampu memasukkan tali ke lubang dengan berbagai cara, sesuai apa yang dipikirkan, namun masih ada beberapa aktivitas gerak yang meniru teman dengan teman lain.	3
	Meniru sebagian	Jika anak mampu memasukkan tali ke lubang dengan berbagai cara, dengan bantuan guru.	2
	Meniru seluruhnya	Jika anak mampu memasukkan tali ke lubang dengan berbagai cara, sesuai dengan teman lain sama persis.	1

d. Rubrik penilaian elaborasi (*elaboration*)

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Terbatas	Sangat luas	Jika anak dapat menjelaskan/menceritakan pengembangan ide/gagasannya secara detail meskipun aktivitas gerakan memasukkan tali ke lubang dengan berbagai cara.	4
	Luas	Jika anak dapat menjelaskan/menceritakan pengembangan ide/gagasannya belum detail meskipun aktivitas gerakan memasukkan tali ke lubang hanya sebagian.	3
	Cukup luas	Jika anak dapat menjelaskan /menceritakan pengembangan idenya dari hasil aktivitas gerakanya belum detail.	2
	Terbatas/ sempit	Jika anak mau menceritakan pengembangan ide dari aktivitas gerak yang dibuatnya tanpa menunjukkan adanya pengembangan ide dan masih dibimbing guru.	1

e. Rangkuman Hasil Pengamatan Peningkatan berpikir kreatif melalui Aktivitas Gerak kreativitas.

No.	Nama	Aspek yang dinilai															
		Kelancaran				Keluwesannya				Keaslian				Elaborasi			
		SL	Lc	Klc	Blc	Sw	Lw	Klw	Llw	O	A	Msb	Msl	Sl	Ls	Cls	T
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	

Keterangan:

SL : Sangat lancar, Lc: Lancar, Klc: Kurang lancar, Blc: Belum lancar.

Sw : Sangat Luwes, Lw: Luwes, Clw: Cukup Luwes, Klw: kurang luwes.

O : Original, A : Asli, Msb: Meniru sebagian, Msl: meniru seluruhnya.

Sl : Sangat luar, Ls: Luas, Cls: cukup luas, T: terbatas/sempit.

T : Kategori Berpikir kreatif Tinggi dengan nilai 11-16.

S : Kategori Berpikir kreatif Sedang dengan nilai 6-10.

R : Kategori Berpikir kreatif Rendah dengan nilai 1-5.

### D. Penilaian Jenis-jenis Bermain 3.

#### 1. Penilaian Ketrampilan Gerak.

No.	Nama Anak	Aspek yang dinilai.										
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1												
2												
3												
4												

Keterangan:

- A. Anak terampil gerakan bahu.
- B. Anak terampil gerakan mengayun badan.
- C. Anak terampil gerakan mengayun badang tangan dipinggang.
- D. Anak terampil melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kanan.
- E. Anak terampil berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu di tekuk.
- F. Anak terampil berdiri membentuk sikap kapal terbang.
- G. Gerakan masuk bok, melewati anak tangga.
- H. Anak terampil melakukan gerakan berjalan merangkak melewati terowongan geometri.
- I. Anak terampil menyusun balok.
- J. Anak dapat mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan
- K. Anak dapat mengikuti aturan yang telah disepakati.

#### 2. Skor 1 - 4.

#### 3. Kriteria Penilaian Ketrampilan Gerak.

No.	Nilai	Indikator	
1		Gerakan bahu	
	4	BSB	Anak dapat melakukan gerakan bahu sesuai hitungan dan irama.

No.	Nilai	Indikator	
	3	BSH	Anak hanya dapat melakukan gerakan bahu sesuai hitungan dan irama anak kurang perhatian.
	2	MM	Anak hanya dapat melakukan gerakan bahu tidak sesuai hitungan dan irama dan anak kurang memperhatikan guru.
	1	BM	Anak tidak melakukan gerakan bahu dan tidak memperhatikan guru.
2		Gerakan mengayun badan.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan gerakan mengayun badan sesuai hitungan dan irama.
	3	BSH	Anak hanya dapat melakukan gerakan mengayun badan sesuai hitungan dan irama anak kurang perhatian.
	2	MM	Anak hanya dapat melakukan gerakan mengayun badan tidak sesuai hitungan dan irama dan anak kurang memperhatikan guru
	1	BM	Anak tidak melakukan gerakan mengayun badan dan tidak memperhatikan guru.
3		Gerakan mengayun badan tangan dipinggang.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan gerakan mengayun badan tangan dipinggang sesuai hitungan dan irama.
	3	BSH	Anak hanya dapat melakukan mengayun badan tangan dipinggang sesuai hitungan dan irama anak kurang perhatian.
	2	MM	Anak hanya dapat melakukan mengayun badan tangan dipinggang tidak sesuai hitungan dan irama dan anak kurang memperhatikan guru
	1	BM	Anak tidak melakukan gerakan mengayun badan tangan dipinggang dan tidak memperhatikan guru.
4.a.		Gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kanan.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kanan sesuai hitungan dan irama.
	3	BSH	Anak hanya dapat melakukan mengayun badan tangan dipinggang sesuai hitungan dan irama anak kurang perhatian.
	2	MM	Anak hanya dapat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kanan tidak sesuai hitungan dan irama dan anak kurang memperhatikan guru.

No.	Nilai	Indikator	
	1	BM	Anak tidak melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kanan dan tidak memperhatikan guru.
4.b.		Gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kiri.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kiri sesuai hitungan dan irama
	3	BSh	Anak hanya dapat melakukan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kiri sesuai hitungan dan irama anak kurang perhatian.
	2	MM	Anak hanya dapat melakukan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu diangkat kesamping kiri tidak sesuai hitungan dan irama dan anak kurang memperhatikan guru
	1	BM	Anak tidak melakukan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu di angkat ke samping kiri dan tidak memperhatikan guru.
5.		Berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu di tekuk.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu ditekuk sesuai hitungan 10 dan irama .
	3	BSh	Anak hanya dapat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu ditekuk dengan hitungan 8 dan irama anak kurang perhatian.
	2	MM	Anak hanya dapat melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu ditekuk, dengan hitungan 5 dan irama dan anak kurang memperhatikan guru.
	1	BM	Anak tidak melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, kaki yang satu di tekuk dengan hitungan 3.
6		Berdiri membentuk sikap kapal terbang	
	4	BSB	Anak dapat melakukan gerakan berdiri membentuk sikap kapal terbang sesuai hitungan dan irama.
	3	BSh	Anak hanya dapat melakukan gerakan berdiri membentuk sikap kapal terbang sesuai hitungan dan irama anak kurang perhatian.
	2	MM	Anak hanya dapat melakukan gerakan berdiri membentuk sikap kapal terbang tidak sesuai hitungan dan irama dan anak kurang memperhatikan guru.
	1	BM	Anak tidak melakukan gerakan berdiri membentuk sikap kapal terbang dan tidak memperhatikan guru.

No.	Nilai	Indikator	
7		Gerakan masuk bok, melangkah anak tangga.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan gerakan masuk dalam bok, selanjutnya keluar bok lewat atas, kemudian melewati anak tangga dengan jalan merangkak, dan melangkah melewati anak tangga dengan benar dan cepat.
	3	BSH	Anak dapat melakukan gerakan masuk dalam bok, selanjutnya keluar bok lewat atas, kemudian melewati anak tangga dengan jalan merangkak, dan melangkah melewati anak tangga dengan benar dan agak lambat.
	2	MM	Anak dapat melakukan gerakan masuk dalam bok, selanjutnya keluar bok lewat atas, kemudian melewati anak tangga dengan jalan merangkak, dan melangkah melewati anak tangga berhenti ditengah-tengah.
	1	BM	Anak tidak dapat melakukan gerakan masuk dalam bok, selanjutnya keluar bok lewat atas, kemudian melewati anak tangga dengan jalan merangkak, dan melangkah melewati anak tangga.
8		Jalan merangkak melewati terowongan geometri 10 meter.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan jalan merangkak melewati terowongan geometri sampai <i>finish</i> dengan cepat.
	3	BSH	Anak dapat melakukan jalan merangkak melewati terowongan geometri sampai <i>finish</i> dengan agak lambat.
	2	MM	Anak dapat melakukan jalan merangkak melewati terowongan geometri sampai 8 meter.
	1	BM	Anak dapat melakukan jalan merangkak melewati terowongan geometri berhenti di tengah.
9		Menyusun Balok.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan menyusun balok yang ada dibuat menara membentuk dari balok yang besar sampai balok yang terkecil dengan cepat.
	3	BSH	Anak dapat melakukan menyusun balok yang ada dibuat menara membentuk dari balok yang besar sampai balok yang terkecil dengan benar agak lambat.
	2	MM	Anak dapat melakukan menyusun balok yang ada dibuat menara membentuk dari balok tidak beraturan.
	1	BM	Anak tidak dapat melakukan menyusun balok yang ada dibuat menara.
10		Mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan	

No.	Nilai	Indikator	
	4	BSB	Anak dapat 8 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak dapat 5 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	2	MM	Anak dapat 3 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	1	BM	Anak dapat 1 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
11		Mengikuti aturan yang telah disepakati.	
	4	BSB	Anak dapat mengikuti semua aturan yang telah disepakati.
	3	BSH	Anak dapat mengikuti 5 aturan yang telah disepakati.
	2	MM	Anak dapat mengikuti 3 aturan yang telah disepakati.
	1	BM	Anak dapat mengikuti 2 aturan yang telah disepakati.

Keterangan

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembang.

BB : Belum Berkembang.

#### 4. Penilaian Perilaku Prososial

No.	Nama Anak	Aspek yang di nilai								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
1										
2										
4										
4										
5										

Keterangan:

A. Berbagi sesuatu dengan teman.

B. Membantu teman yang membutuhkan.

C. Bekerjasama dengan teman.

D. Memahami perasaan teman.

E. Bertindak jujur.

F. Mampu menghargai barang milik teman.

G. Mampu bersabar menunggu giliran.

- H. Mampu minta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.
- I. Mampu mematuhi aturan saat bermain.

5. Kriteia Penilaian Perilaku Prososial.

No.	Nilai	Indikator	
1		Berbagi sesuatu dengan teman.	
	4	BSB	Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
	1	BB	Anak belum mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
2		Membantu teman yang membutuhkan.	
	4	BSB	Anak membantu teman yang membutuhkan dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak membantu teman yang membutuhkan dengan motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu membantu teman yang membutuhkan.
	1	BB	Anak belum mau membantu teman yang membutuhkan.
3		Bekerjasama dengan teman.	
	4	BSB	Anak mampu bekerjasama dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu bekerjasama dengan teman adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu bekerjasama dengan teman.
	1	BB	Anak belum mampu bekerjasama dengan teman.
4		Memahami perasaan teman.	
	4	BSB	Anak mampu memahami perasaan teman dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu memahami perasaan teman dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu memahami perasaan teman.
	1	BB	Anak belum mampu memahami perasaan teman.

No.	Nilai	Indikator	
5		Bertindak jujur.	
	4	BSB	Anak mampu bertindak jujur dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu bertindak jujur dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu bertindak jujur.
	1	BB	Anak belum mampu bertindak jujur.
6		Mampu menghargai barang milik teman	
	4	BSB	Anak mampu menghargai barang milik teman dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu menghargai barang milik teman dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu menghargai barang milik teman.
	1	BB	Anak belum mampu menghargai barang milik teman.
7		Mampu bersabar menunggu giliran.	
	4	BSB	Anak mampu bersabar menunggu giliran dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu bersabar menunggu giliran dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu bersabar menunggu giliran.
	1	BB	Anak belum mampu bersabar menunggu giliran.
8		Mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.	
	4	BSB	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.
	3	BSH	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan
	1	BB	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan
9		Mampu mematuhi aturan saat bermain.	
	4	BSB	Anak dengan kesadaran sendiri mampu mematuhi aturan saat bermain.
	3	BSH	Anak mampu mematuhi aturan saat bermain dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu mematuhi aturan saat bermain.

No.	Nilai	Indikator	
	1	BB	Anak belum mampu mematuhi aturan saat bermain.

Keterangan

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembang.

BB : Belum Berkembang

## 6. Penilaian Kreativitas

No.	Nama Siswa	Aspek yang di nilai			
		Kelancaran	Keluwesan	Keaslian	Elaborasi
1					
2					
3					
4					
5					

## 7. Rubrik penilaian kerativitas melalui Aktivitas gerak pada anak usia dini.

### a. Rubrik Penilaian tentang kelancaran (*fluency*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Kelancaran	Sangat Lancar	Jika anak d melakukan aktifitas menyusun balok yang ada dibuat menara membentuk dari balok menggunakan tiga macam balok segita, kotak dan persegi panjang yang di gunakan dalam bemain kombinasi lebih dari 20balok..	4
	Lancar	Jika anak mampu melakukan aktifitas menyusun balok hanya dengan 2 macam balok dan dalam bermain hanya menggunakan 15-20 balok saja yang digunakan.	3
	Kurang lancar	Jika anak mampu melakukan aktifitas menyusun balok hanya 1 macam balok dan 10- 15 balok saja yang digunakan dalam permainan.	2

	Belum lancar	Jika anak mampu melakukan aktifitas menyusun balok hanya menggunakan 1 macam balok dan dalam bermain yang digunakan kurang dari 10 balok.	1
--	--------------	---	---

b. Rubrik Penilaian tentang keluwesan (*flexibility*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keluwesan	Sangat luwes	Jika anak mampu melakukan aktifitas menyusun balok dengan berbagai macam kombinasi lebih dari 20 balok yang di gunakan dala bermain	4
	Luwes	Jika anak mampu melakukan aktifitas menyusun balok hanya mengunakan 15-20 balok dalam bermain.	3
	Cukup luwes	Jika anak mampu melakukan aktifitas menyusun balok hanya 10-14 balok yang digunkan dalam bermain.	2
	Kurang luwes	Jika anak tidak mampu melakukan aktifitas menyusun balok kurang dari 10 balok yang digunkan dalam bermain.	1

c. Rubrik penilaian tentang keaslian (*originality*)

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keaslian	Original	Jika anak mampu melakukan aktivitas melakukan menyusun balok yang ada dibuat menara sesuai apa yang dipikirkan dan berbeda dengan teman dengan teman lain.	4
	Asli	Jka anak mampu melakukan aktifitas menyusun balok yang ada dibuat menara sesuai apa yang dipikirkan dan masih ada beberapa aktivitas yang meniru teman	3
	Meniru sebagian	Jka anak mampu melakukan melakukan aktifitas menyusun balok yang ada dibuat menara dengan bantuan guru	2
	Meniru seluruhnya	Jika anak melakukan aktivitas menyusun balok yang ada dibuat menara sama persis dengan teman lainnya.	1



Keterangan:

SL : Sangat lancar, Lc: Lancar, Klc: Kurang lancar, Blc: Belum lancar.

Sw : Sangat Luwes, Lw: Luwes, Clw: Cukup Luwes, Klw: kurang luwes.

O : Original, A : Asli, Msb: Meniru sebagian, Msl: meniru seluruhnya.

Sls : Sangat luar, Ls: Luas, Cls: cukup luas, T: terbatas/ sempit.

T : Kategori Berpikir kreatif Tinggi dengan nilai 11-16.

S : Kategori Berpikir kreatif Sedang dengan nilai 6-10.

R : Kategori Berpikir kreatif Rendah dengan nilai 1-5.

### E. Penilaian Jenis-jenis Bermain 4.

#### 1. Penilaian Ketrampilan Gerak.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai.									
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1											
2											
3											
4											

Keterangan:

- A. Anak terampil melempar dan menangkap bola memantul individu.
- B. Anak terampil melempar dan menangkap bola melambung individu.
- C. Anak terampil melempar bola dengan papan dan kaki.
- D. Anak terampil melempar sasaran mendarat.
- E. Anak terampil Gerakan menendang bola kearah sasaran.
- F. Anak terampil berlari memindahkan bola warna.
- G. Anak terampil melempar dan menangkap bola menyusur tanah berpasangan.
- H. Anak terampil melempar dan menangkap bola melambung berpasangan.

- I. Anak dapat mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan.
  - J. Anak dapat mengikuti aturan yang telah disepakati.
2. Skor 1 - 4
3. Kriteria Penilaian Ketrampilan Gerak.

No.	Nilai	Indikator	
1.a		Melempar dan menangkap bola memantul berdiri.	
	4	BSB	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul berdiri lebih dari 10 kali pantulan.
	3	BSH	Anak hanya dapat melakukan melempar dan menangkap bola memantul berdiri 6 - 9 kali pantulan.
	2	MB	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul berdiri 3 - 5 kali pantulan.
	1	BB	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul berdiri 1 - 2 kali pantulan.
1.b		Melempar dan menangkap bola memantul ditempat dengan berdiri dengan lutut.	
	4	BSB	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul ditempat dengan berdiri dengan lutut lebih dari 10 kali pantulan.
	3	BSH	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul ditempat dengan berdiri lutut dengan sampai 6 - 9 kali pantulan.
	2	MB	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul ditempat dengan berdiri dengan lutut sampai 3 - 5 kali pantulan.
	1	BB	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul ditempat dengan berdiri dengan lutut sampai 1 - 2 kali pantulan.
1.c		Melempar dan menangkap bola memantul ditempat dengan duduk.	
	4	BSB	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul di tempat dengan duduk lebih dari 10 kali pantulan.
	3	BSH	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul di tempat dengan duduk sampai 6 - 9 kali pantulan.

No.	Nilai	Indikator	
	2	MB	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul di tempat dengan duduk sampai 3 - 5 kali pantulan.
	1	BB	Anak dapat melempar dan menangkap bola memantul di tempat dengan duduk sampai 1 - 2 kali pantulan.
2		Melempar dan menangkap bola melambung individu.	
	4	BSB	Anak dapat melempar dan menangkap bola melambung lebih dari 10 kali lemparan.
	3	BSH	Anak dapat melakukan melempar dan menangkap bola melambung sampai 6 - 9 kali lemparan.
	2	MB	Anak dapat melempar dan menangkap bola melambung sampai 3 - 5 kali lemparan.
	1	BB	Anak dapat melakukan melempar dan menangkap bola melambung sampai 1 - 2 kali lemparan.
3		Melempar bola dengan papan dan kaki.	
	4	BSB	Anak dapat melempar menangkap bola dengan papan dan kaki sebanyak 9-10 kali.
	3	BSH	Anak dapat melempar menangkap bola dengan papan dan kaki sebanyak 7-8 kali.
	2	MB	Anak dapat melempar menangkap bola dengan papan dan kaki sebanyak 4-6 kali.
	1	BB	Anak dapat melempar menangkap bola dengan papan dan kaki sebanyak 1-3 kali.
4		Melempar sasaran mendarat.	
	4	BSB	Anak dapat melempar sasaran mendarat, bisa menjatuhkan 10 botol.
	3	BSH	Anak dapat melempar sasaran mendarat, bisa menjatuhkan 5-9 botol.
	2	MB	Anak dapat melempar sasaran mendarat, bisa menjatuhkan 3-4 botol.
	1	BB	Anak dapat melempar sasaran mendarat bisa menjatuhkan 1-3 botol.
5		Menendang bola kearah sasaran	
	4	BSB	Anak dapat gerakan menendang bola kearah sasaran lebih dari 10 masuk ke sasaran.
	3	BSH	Anak dapat menendang bola kearah sasaran 6-9 masuk ke sasaran.

No.	Nilai	Indikator	
	2	MB	Anak dapat menendang bola ke arah sasaran sampai 3 -5 masuk ke sasaran.
	1	BB	Anak dapat menendang bola ke arah sasaran sampai 1 -2 masuk ke sasaran.
6		Berlari memindahkan bola warna.	
	4	BSB	Anak dapat berlari memindahkan bola warna pada tempat dengan warna yang sama sebanyak 5 bola dengan waktu cepat.
	3	BSh	Anak dapat berlari memindahkan bola warna pada tempat dengan warna yang sama sebanyak 5 bola agak lambat.
	2	MB	Anak dapat berlari memindahkan bola warna pada tempat dengan warna yang sama sebanyak 3 bola.
	1	BB	Anak dapat berlari memindahkan bola warna pada tempat dengan warna yang sama sebanyak 1.
7		Melempar dan menangkap bola menyusur tanah berpasangan.	
	4	BSB	Anak dapat melempar dan menangkap bola menyusur tanah berpasangan lebih dari 10 kali lemparan.
	3	BSh	Anak dapat melempar dan menangkap bola menyusur tanah berpasangan antara 5 -9 kali lemparan.
	2	MB	Anak dapat melempar dan menangkap bola menyusur tanah berpasangan antara 3-4 kali lemparan.
	1	BB	Anak dapat melempar dan menangkap bola menyusur tanah berpasangan sampai 1-2 kali lemparan.
8		Melempar dan menangkap bola melambung berpasangan.	
	4	BSB	Anak dapat melempar dan menangkap bola melambung berpasangan lebih dari 10 melempar dan 10 menangkap.
	3	BSh	Anak dapat melempar dan menangkap bola melambung berpasangan sampai 5-9 melempar dan 5-9 menangkap.
	2	MB	Anak dapat melempar dan menangkap bola melambung berpasangan sampai 3-4 melempar dan 3-4 menangkap.
	1	BB	Anak dapat melempar dan menangkap bola melambung berpasangan sampai 1 -2 melempar dan 1 -2 menangkap.
9		Mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan.	
	4	BSB	Anak dapat 8 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	3	BSh	Anak dapat 5 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.

No.	Nilai	Indikator	
	2	MB	Anak dapat 3 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
	1	BB	Anak dapat 1 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri.
10		Mengikuti aturan yang telah disepakati.	
	4	BSB	Anak dapat mengikuti semua aturan yang telah disepakati.
	3	BSH	Anak hanya dapat mengikuti 4 aturan yang telah disepakati.
	2	MB	Anak hanya dapat mengikuti 3 aturan yang telah disepakati.
	1	BB	Anak hanya dapat mengikuti 2 aturan yang telah disepakati.

Keterangan

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembangl.

BB : Belum Berkembang.

#### 4. Penilaian Perilaku Prososial.

No.	Nama Anak	Aspek yang di nilai								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
1										
2										
4										
4										
5										

Keterangan:

A. Berbagi sesuatu dengan teman.

B. Membantu teman yang membutuhkan.

C. Bekerjasama dengan teman.

D. Memahami perasaan teman.

E. Bertindak jujur.

F. Mampu menghargai barang milik teman.

G. Mampu bersabar menunggu giliran.

- H. Mampu minta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.
- I. Mampu mematuhi aturan saat bermain.

5. Kriteia Penilaian Perilaku Prososial.

No.	Nilai	Indikator
1		Berbagi sesuatu dengan teman.
	4	BSB Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
	1	BB Anak belum mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
2		Membantu teman yang membutuhkan.
	4	BSB Anak membantu teman yang membutuhkan dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak membantu teman yang membutuhkan dengan motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu membantu teman yan membutuhkan.
	1	BB Anak belum mau membantu teman yang membutuhkan.
3		Bekerjasama dengan teman.
	4	BSB Anak mampu bekerjasama dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu bekerjasama dengan teman adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu bekerjasama dengan teman.
	1	BB Anak belum mampu bekerjasama dengan teman.
4		Memahami perasaan teman.
	4	BSB Anak mampu memahami perasaan teman dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu memahami perasaan teman dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu memahami perasaan teman.
	1	BB Anak belum mampu memahami perasaan teman.

No.	Nilai	Indikator
5		Bertindak jujur.
	4	BSB Anak mampu bertindak jujur dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu bertindak jujur dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu bertindak jujur.
	1	BB Anak belum mampu bertindak jujur.
6		Mampu menghargai barang milik teman
	4	BSB Anak mampu menghargai barang milik teman dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu menghargai barang milik teman dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu menghargai barang milik teman.
	1	BB Anak belum mampu menghargai barang milik teman.
7		Mampu bersabar menunggu giliran.
	4	BSB Anak mampu bersabar menunggu giliran dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu bersabar menunggu giliran dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu bersabar menunggu giliran.
	1	BB Anak belum mampu bersabar menunggu giliran.
8		Mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.
	4	BSB Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.
	3	BSH Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan
	1	BB Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan
9		Mampu mematuhi aturan saat bermain.

No.	Nilai	Indikator	
	4	BSB	Anak dengan kesadaran sendiri mampu mematuhi aturan saat bermain.
	3	BSH	Anak mampu mematuhi aturan saat bermain dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu mematuhi aturan saat bermain.
	1	BB	Anak belum mampu mematuhi aturan saat bermain.

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembang.

BB : Belum Berkembang

## 6. Penilaian Kreativitas.

No.	Nama Siswa	Aspek yang di nilai			
		Kelancaran	Keluwesannya	Keaslian	Elaborasi
1					
2					
3					
4					
5					

## 7. Rubrik penilaian kerativitas melalui Aktivitas gerak pada anak usia dini.

### a. Rubrik Penilaian tentang kelancaran (*fluency*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Kelancaran	Sangat Lancar	Jika anak dapat melakukan aktifitas gerak memindahkan dan memasang bola berwarna dengan tempat yang warnanya sama sebanyak 5 bola yang benar.	4
	Lancar	Jika anak dapat melakukan aktifitas gerak memindahkan dan memasang bola berwarna dengan tempat yang warnanya sama sebanyak 3 bola yang benar.	3

	Kurang lancar	Jika anak dapat melakukan aktifitas gerak memindahkan dan memasang bola berwarna dengan tempat yang warnanya sama sebanyak 2 bola yang benar.	2
	Belum lancar	Jika anak dapat melakukan aktifitas gerak memindahkan dan memasang bola berwarna dengan tempat yang warnanya sama sebanyak 1 bola yang benar.	1

b. Rubrik Penilaian tentang keluwesan (*flexibility*)

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keluwesan	Sangat luwes	Jika anak dapat memindahkan dan memasang bola berwarna dengan tempat yang warnanya sama sebanyak 5 bola yang benar dengan waktu yang cepat.	4
	Luwes	Jika anak dapat memindahkan dan memasang bola berwarna dengan tempat yang warnanya sama sebanyak 5 bola yang benar dengan waktu yang lambat.	3
	Cukup luwes	Jika anak hanya dapat memindahkan dan memasang bola berwarna dengan tempat yang warnanya sama sebanyak dari 3 bola yang benar.	2
	Kurang luwes	Jika anak tidak dapat memindahkan dan memasang bola berwarna dengan tempat yang warnanya sama.	1

c. Rubrik penilaian tentang keaslian (*originality*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keaslian	Original	Jika anak dapat memindahkan bola dengan melakukan gerak sesuai apa yang dipikirkan dan berbeda dengan teman dengan teman lain.	4
	Asli	Jika anak dapat melakukan aktivitas gerak namun masih ada beberapa aktivitas gerak yang meniru teman.	3
	Meniru sebagian	Jika anak dapat melakukan aktivitas gerak namun masih ada beberapa aktivitas gerak yang meniru teman dan ada bantuan dari guru.	2
	Meniru seluruhnya	Jika anak melakukan aktivitas gerak sama persis dengan teman atau melihat gearkan temanya.	1

d. Rubrik penilaian elaborasi (*elaboration*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Terbatas	Sangat luas	Jika anak dapat menjelaskan/menceritakan pengembangan ide/gagasannya secara detail meskipun aktivitas gerakanya hanya berupa gerakan yang sederhana.	4
	Luas	Jika anak dapat menjelaskan/menceritakan pengembangan ide/gagasannya belum detail meskipun aktivitas gerakanya hanya berupa gerakan yang sederhana.	3
	Cukup luas	Jika anak dapat menjelaskan /menceritakan pengembangan idenya dari hasil aktivitas gerakanya belum detail.	2
	Terbatas/ sempit	Jika anak mau menceritakan aktivitas yang dibuat tanpa menunjukkan adanya pengembangan ide dan masih dibimbing guru.	1

e. Rangkuman Hasil Pengamatan Peningkatan berpikir kreatif melalui Aktivitas Gerak kreativitas.

No.	Nama	Aspek yang dinilai															
		Kelancaran				Keluwesannya				Keaslian				Elaborasi			
		SL	Lc	Klc	Blc	Sw	Lw	Klw	Llw	O	A	Msb	Msl	SI	Ls	Cls	T
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	

Keterangan:

SL : Sangat lancar, Lc: Lancar, Klc: Kurang lancar, Blc: Belum lancar.

Sw : Sangat Luwes, Lw: Luwes, Clw: Cukup Luwes, Klw: kurang luwes.

O : Original, A : Asli, Msb: Meniru sebagian, Msl: meniru seluruhnya.

Sls : Sangat luar, Ls: Luas, Cls: cukup luas, T: terbatas/ sempit.

T : Kategori Berpikir kreatif Tinggi dengan nilai 11-16.

S : Kategori Berpikir kreatif Sedang dengan nilai 6-10.

R : Kategori Berpikir kreatif Rendah dengan nilai 1-5.

## F. Penilaian Jenis-jenis Bermain 5.

### 1. Penilaian Ketrampilan Gerak.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai.						
		A	B	C	D	E	F	G
1								
2								
3								
4								

Keterangan:

- A. Anak terampil berjalan menaiki anak tangga, berdiri di atas balok kemudian melompat.
- B. Anak terampil berjalan memindahkan bola secara berkelompok dengan kain.
- C. Anak terampil berkelompok memindahkan bola dari atas kepala, samping kanan, kiri badan, dan bawah.
- D. Anak terampil berjalan berkelompok memindahkan bola dengan pipa.
- E. Anak terampil bolak-balik memasangkan bentuk geometri.
- F. Anak dapat mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan
- G. Anak dapat mengikuti aturan yang telah disepakati.

### 2. Skor 1 - 4

### 3. Kriteria Penilaian Ketrampilan Gerak.

No.	Nilai	Indikator
1		Jalan menaiki anak tangga, yang ada di depannya, berdiri diatas balok kemudian melompat.
	4	BSB Anak dapat melakukan jalan menaiki anak tangga, yang ada di depannya, berdiri diatas balok kemudian melompat dengan benar dan cepat.
	3	BSH Anak dapat melakukan jalan menaiki anak tangga, yang ada di depannya, berdiri diatas balok kemudian melompat dengan benar dan agak lambat.
	2	MB Anak dapat melakukan jalan menaiki anak tangga, yang ada di depannya, berdiri diatas balok kemudian melompat dengan bantuan guru.
	1	BB Anak tidak dapat melakukan jalan menaiki anak tangga, yang ada di depannya, berdiri diatas balok kemudian melompat.
2		Jalan memindahkan bola secara berkelompok dengan kain.
	4	BSB Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola secara berkelompok dengan kain sampai finish bola tidak jatuh dengan cepat.
	3	BSH Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola secara berkelompok dengan kain sampai finish bola tidak jatuh dengan waktu agak lambat.
	2	MB Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola secara berkelompok dengan kain sampai finish bola jatuh 1-3 kali.
	1	BB Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola secara berkelompok dengan kain sampai finish bola jatuh lebih 4 kali.
3.a		Berdiri berkelompok memindahkan bola dari atas kepala.
	4	BSB Anak dapat melakukan memindahkan bola dari atas kepala secara berkelompok sampai finish bola tidak jatuh dengan cepat.
	3	BSH Anak dapat melakukan memindahkan bola dari atas kepala secara berkelompok sampai finish bola tidak jatuh dengan agak lambat.
	2	MB Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola dari atas kepala secara berkelompok sampai finish bola jatuh 1-3 kali.
	1	BB Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola dari atas kepala secara berkelompok sampai finish bola jatuh lebih 4 kali.
3.b		Berdiri berkelompok memindahkan bola dari samping kanan.

No.	Nilai	Indikator	
	4	BSB	Anak dapat melakukan memindahkan bola dari atas kepala secara berkelompok sampai finish bola tidak jatuh dengan cepat.
	3	BSH	Anak dapat melakukan memindahkan bola dari samping kanan.secara berkelompok sampai finish bola tidak jatuh dengan agak lambat.
	2	MB	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola dari samping kanan.secara berkelompok sampai finish bola jatuh 1-3 kali.
	1	BB	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola dari samping kanan.secara berkelompok sampai finish bola jatuh lebih 4 kali.
3.c		Berdiri berkelompok memindahkan bola dari samping kiri badan.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan memindahkan bola dari samping kiri badan secara berkelompok sampai finish bola tidak jatuh dengan cepat.
	3	BSH	Anak dapat melakukan memindahkan bola dari samping kiri badan secara berkelompok sampai finish bola tidak jatuh dengan agak lambat.
	2	MB	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola dari samping kiri badan secara berkelompok sampai finish bola jatuh 1-3 kali.
	1	BB	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola dari samping kiri badan secara berkelompok sampai finish bola jatuh lebih 4 kali.
3.d		Berdiri berkelompok memindahkan bola dari bawah diantara 2 kaki.	
	4	BSB	Anak dapat melakukan memindahkan bola dari bawah diantara 2 kaki secara berkelompok sampai finish bola tidak jatuh dengan cepat.
	3	BSH	Anak dapat melakukan memindahkan bola dari bawah diantara 2 kaki secara berkelompok sampai finish bola tidak jatuh dengan agak lambat.
	2	MB	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola dari bawah diantara 2 kaki kepala secara berkelompok sampai finish bola jatuh 1-3 kali.
	1	BB	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola dari bawah diantara 2 kaki secara berkelompok sampai finish bola jatuh lebih 4 kali.
4		Jalan berkelompok memindahkan bola dengan pipa.	

No.	Nilai	Indikator	
	4	BSB	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola secara berkelompok dengan pipa bertali sampai finish bola tidak jatuh dengan cepat.
	3	BSH	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola secara berkelompok dengan pipa bertali sampai finish bola tidak jatuh dengan waktu agak lambat.
	2	MB	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola secara berkelompok dengan pipa bertali sampai finish bola jatuh 1-3 kali.
	1	BB	Anak dapat melakukan jalan memindahkan bola secara berkelompok dengan pipa bertali sampai finish bola jatuh lebih 4 kali.
5		Lari bolak-balik memasang bentuk geometri	
	4	BSB	Anak dapat melakukan gerakan lari bolak-balik memasang bentuk geometri sesuai bentuk yang sama dengan waktu cepat.
	3	BSH	Anak dapat melakukan gerakan lari bolak-balik memasang bentuk geometri sesuai bentuk yang sama dengan waktu agak lambat.
	2	MB	Anak dapat melakukan gerakan lari bolak-balik memasang bentuk geometri sesuai bentuk yang sama, ada 2 yang berbeda.
	1	BB	Anak dapat melakukan gerakan lari bolak-balik memasang bentuk geometri sesuai bentuk yang sama ada 4 yang berbeda.
6		Mengikuti langkah-langkah yang telah didiskusikan	
	4	BSB	Anak dapat 5 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri
	3	BSH	Anak dapat 3 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri
	2	MB	Anak dapat 2 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri
	1	BB	Anak dapat 1 permainan dengan senang dan kesadaran sendiri
7		Mengikuti aturan yang telah disepakati.	
	4	BSB	Anak dapat mengikuti semua aturan yang telah disepakati
	3	BSH	Anak hanya dapat mengikuti 4 aturan yang telah disepakati
	2	MB	Anak hanya dapat mengikuti 3 aturan yang telah disepakati
	1	BB	Anak hanya dapat mengikuti 2 aturan yang telah disepakati

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembang.

BB : Belum Berkembang.

4. Penilaian Perilaku Prososial.

No.	Nama Anak	Aspek yang di nilai								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
1										
2										
4										
4										
5										

Keterangan:

- A. Berbagi sesuatu dengan teman.
- B. Membantu teman yang membutuhkan.
- C. Bekerjasama dengan teman.
- D. Memahami perasaan teman.
- E. Bertindak jujur.
- F. Mampu menghargai barang milik teman.
- G. Mampu bersabar menunggu giliran.
- H. Mampu minta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.
- I. Mampu mematuhi aturan saat bermain.

5. Kriteia Penilaian Perilaku Prososial.

No.	Nilai	Indikator
1		Berbagi sesuatu dengan teman.
	4	BSB Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH Anak mampu berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman adanya motivasi dari guru.
	2	MB Anak mulai mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
	1	BB Anak belum mau berbagi sesuatu (makanan, minuman, mainan) dengan teman.
2		Membantu teman yang membutuhkan.
	4	BSB Anak membantu teman yang membutuhkan dengan teman atas kesadaran sendiri.

No.	Nilai	Indikator	
	3	BSH	Anak membantu teman yang membutuhkan dengan motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai membantu teman yang membutuhkan.
	1	BB	Anak belum mau membantu teman yang membutuhkan.
3		Bekerjasama dengan teman.	
	4	BSB	Anak mampu bekerjasama dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu bekerjasama dengan teman adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu bekerjasama dengan teman.
	1	BB	Anak belum mampu bekerjasama dengan teman.
4		Memahami perasaan teman.	
	4	BSB	Anak mampu memahami perasaan teman dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu memahami perasaan teman dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu memahami perasaan teman.
	1	BB	Anak belum mampu memahami perasaan teman.
5		Bertindak jujur.	
	4	BSB	Anak mampu bertindak jujur dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu bertindak jujur dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu bertindak jujur.
	1	BB	Anak belum mampu bertindak jujur.
6		Mampu menghargai barang milik teman	
	4	BSB	Anak mampu menghargai barang milik teman dengan teman atas kesadaran sendiri.
	3	BSH	Anak mampu menghargai barang milik teman dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu menghargai barang milik teman.
	1	BB	Anak belum mampu menghargai barang milik teman.
7		Mampu bersabar menunggu giliran.	
	4	BSB	Anak mampu bersabar menunggu giliran dengan teman atas kesadaran sendiri.

No.	Nilai	Indikator	
	3	BSH	Anak mampu bersabar menunggu giliran dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu bersabar menunggu giliran.
	1	BB	Anak belum mampu bersabar menunggu giliran.
8		Mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.	
	4	BSB	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan.
	3	BSH	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan
	1	BB	Anak mampu meminta tolong kepada orang lain bila mengalami kesulitan
9		Mampu mematuhi aturan saat bermain.	
	4	BSB	Anak dengan kesadaran sendiri mampu mematuhi aturan saat bermain.
	3	BSH	Anak mampu mematuhi aturan saat bermain dengan adanya motivasi dari guru.
	2	MB	Anak mulai mampu mematuhi aturan saat bermain.
	1	BB	Anak belum mampu mematuhi aturan saat bermain.

Keterangan

BSB: Berkembang Sangat Baik.

BSH: Berkembang Sesuai Harapan.

MB : Mulai Berkembang.

BB : Belum Berkembang

#### 6. Penilaian Kreativitas.

No.	Nama Siswa	Aspek yang di nilai			
		Kelancaran	Keluwesannya	Keaslian	Elaborasi
1					
2					
3					
4					
5					

7. Rubrik penilaian kerativitas melalui Aktivitas gerak pada anak usia dini.

a. Rubrik Penilaian tentang kelancaran (*fluency*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Kelancaran	Sangat Lancar	Anak dapat melakukan gerakan lari bolak-balik memasang bentuk geometri sebanyak 5 pasang sesuai bentuk yang sama dan benar dengan waktu cepat.	4
	Lancar	Anak dapat melakukan gerakan lari bolak-balik memasang bentuk geometri sebanyak 5 pasang sesuai bentuk yang sama dengan waktu lambat.	3
	Kurang lancar	Anak hanya dapat melakukan gerakan lari bolak-balik memasang bentuk geometri sebanyak 3 pasang sesuai bentuk yang sama.	2
	Belum lancar	Anak hanya dapat melakukan gerakan lari bolak-balik memasang bentuk geometri 1 pasang sesuai bentuk yang sama.	1

b. Rubrik Penilaian tentang keluwesan (*flexibility*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keluwes	Sangat luwes	Jika anak mampu menjelaskan alasan tentang memasang bentuk geometri.	4
	Luwes	Jika anak mau menjelaskan alasan / menceritakan aktivitas memasang bentuk geometri yang dilakukan namun masih dibimbing guru.	3
	Cukup luwes	Jika anak menjawab pertanyaan guru hanya sesuai apa yang di tebak guru atau hanya menjawab dengan isyarat (anggukan kepala atau menggelengkan kepala).	2
	Kurang luwes	Jika anak tidak menjawab pertanyaan guru hanya diam.	1

c. Rubrik penilaian tentang keaslian (*originality*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Keaslian	Original	Jika anak mampu melakukan aktivitas gerak berlari bolak-balik memasang bentuk geometri sesuai apa yang dipikirkan dan berbeda dengan teman dengan teman lain.	4
	Asli	Jika anak mampu melakukan aktivitas gerak sesuai apa yang dipikirkan dan berbeda dengan teman dengan teman lain.	3
	Meniru sebagian	Jika anak biasa melakukan aktivitas gerak berlari bolak-balik memasang bentuk geometri namun masih ada beberapa aktivitas gerak yang meniru teman.	2
	Meniru seluruhnya	Jika anak melakukan aktivitas gerak sama persis dengan teman atau melihat gerakan temanya.	1

d. Rubrik penilaian elaborasi (*elaboration*).

Aspek	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Terbatas/sempit	Sangat luas	Jika anak mampu menjelaskan/menceritakan pengembangan ide/gagasannya secara detail meskipun aktivitas gerakanya hanya berupa gerakan yang sederhana.	4
	Luas	Jika anak mampu menjelaskan/menceritakan pengembangan ide/gagasannya belum detail meskipun aktivitas gerakanya hanya berupa gerakan yang sederhana.	3
	Cukup luas	Jika anak dapat menjelaskan /menceritakan pengembangan idenya dari hasil aktivitas gerakanya belum detail.	2
	Terbatas/ sempit	Jika anak mau menceritakan gambar yang dibuatnya tanpa menunjukkan adanya pengembangan ide dan masih dibimbing guru.	1

e. Rangkuman Hasil Pengamatan Peningkatan berpikir kreatif melalui Aktivitas Gerak kreativitas.

No.	Nama	Aspek yang dinilai															
		Kelancaran				Keluwesannya				Keaslian				Elaborasi			
		SL	Lc	Klc	Blc	Sw	Lw	Klw	Llw	O	A	Msb	Msl	Sl	Ls	Cls	T
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	

Keterangan:

SL : Sangat lancar, Lc: Lancar, Klc: Kurang lancar, Blc: Belum lancar.

Sw : Sangat Luwes, Lw: Luwes, Clw: Cukup Luwes, Klw: kurang luwes.

O : Original, A : Asli, Msb: Meniru sebagian, Msl: meniru seluruhnya.

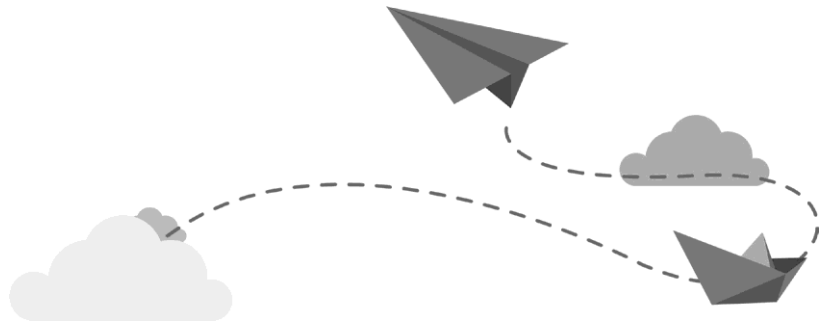
Sls : Sangat luar, Ls: Luas, Cls: cukup luas, T: terbatas/sempit.

T : Kategori Berpikir kreatif Tinggi dengan nilai 11-16.

S : Kategori Berpikir kreatif Sedang dengan nilai 6-10.

R : Kategori Berpikir kreatif Rendah dengan nilai 1-5.





## Daftar Pustaka

- Anderson LW & Krathwohl .P.R. (2001). A Taxonomy For Learning, Teaching and Assesing:Revision of Bloom's Taxonomy of Educational objective Brithged Ed. New York: Longman.
- Arikunto, Suharsini. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rieka Cipta.
- Beaty. Janice J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Ed. 7. Jakarta: Kencana PRENADAMEDIA.
- Borg and Gall. (2003). *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- Cameron Claire E., Brock Laura L., Murrah William M., Bell Lindsay H., Worzalla amantha L., Grissmer David, and Morrison Frederick J. (2012). Fine motor skills and executive unction both contribute to kindergarten achievement. *Child Dev. 2012 July; 83(4): 1229-1244. doi:10.1111/j.1467-8624.2012.01768.x*.
- Caterina Pesce, Claudia Crova, Rosalba Marchetti, Ilaria Struzzolino, Ilaria Masci, Giuseppe Vannozzi, Roberta Forte. (2013). Searching for cognitively optimal challenge point in physical activity for children with typical and atypical motor development. *Mental Health and Physical Activity 6 (2013) 172e180*.
- Davis., et.al. (2009). Early childhood education for sustaintability: recommendations for development. *International Journal of Ealy Childhood*, Vol. 41 No 2, 2009 : 113.
- Dean Keith Simonton. (2014). Creative performance, expertise acquisition, individual differences, and developmental antecedents: An integrative research agenda. *Intelligence 45 (2014) 66-73*.
- Dwiyogo Wasis. (2009). Metakognisi Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar dalam Pembelajaran. *Jurnal Sekolah Dasar*. Volume 18 Nomor 1 Mei 2009 : 87 - 102.

- Donggun An, Song Youngmyung, Carr Martha. (2016). A comparison of two models of creativity: Divergent thinking and creative expert performance. *Personality and Individual Differences* 90 (2016) 78–84.
- Dziedziewicz Dorota, Oledzka Dorota, Karwowski Maciej. (2013). Developing 4- to 6-year-old children's figural creativity using. *Thinking Skills and Creativity* 9 (2013) 85– 95.
- Fadlillah Muhammad. (2012). Desain Pembelajaran PAUD. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Farid Bardid, Frederik J.A. Deconinck, Sofie Descamps, Liesbeth Verhoeven, Greet De Pooter, Matthieu Lenoir, Eva D' Hondt. (2013). fte effectiveness of a fundamental motor skill intervention in preschoolers with motor problems depends on gender but not environmental context. *Research in Developmental Disabilities* 34 (2013) 4571–4581.
- Fatma Celik Kayapinara, Sami Mengutay, Selda Uzun. (2012). fte investigation effects of sample pilot study program on postur of preschool children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 46 (2012 ) 2806 – 2810.
- Fazelian a Porandokht, Azimi Saber. (2013). Creativity in Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 82 ( 2013 ) 719 – 723.
- Indriana Yeniar, Windarti Tri. (2008). Mengembangkan Kematangan Sosial pada anak Melalui Outbond. *Jurnal Sekolah dasar*. Volume 17 Nomor 2 Noember 2008: 143 – 152.
- Ismail, Andang. (2006) *Education Games “Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif ”* .Yogyakarta : Pilar Media.
- Ilaria Masci, Giuseppe Vannozzi, Elena Bergamini, Caterina Pesce, Nancy Getchell, Aurelio Cappozzo. (2013). Assessing locomotor skills development in childhood using wearable inertial sensor devices: the running paradigm. *Gait & Posture* 37 (2013) 570–574.
- Jyrki Reunamo, Leila Sarosb, Heikki Ruismäki. (2012). fte amount of physical activity in Finnish day care. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 45 ( 2012 ) 501 – 506.
- Joyce,B and Weil, N. (2016). *Model of Teaching*. Ed 9. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

- Kleman P. (2008). Towards Transformation: Conception of Creativity in higher education, innovation in education and teaching international 45209.
- Mariarosaria Galdi, Cristiana D' Anna, Nicolina Pastena, Filippo Gomez Paloma. (2015). Gross-motor skills for potential intelligence descriptive study in a kindergarten. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 174 ( 2015 ) 3797 - 3804.
- P.D. Bamidis, A.B. Vivas, C. Styliadis, C.Frantzidis, M.Klados, W. Schlee, A.Siountas, S.G.Papageorgiu, (2014) A review of physical and cognitive interventions in aging *Neuroscience and Biobehavioral Reviews* 44 (2014) 206 - 220 .
- Reppaa Glykeria.P. (2010). fte enjoyment of two teaching programs (creative and non-creative one) in physical education fte case of 4th and 6th grade in Greek elementary school. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2 (2010) 2212-2216.
- Reza Karimi Azeri Amir, Parvizi Reza, KhaleghS.Jalal i, Hosseini S.Bagher (2015). Effective Design Principles in Promotion of Children's Creativity in Residential Spaces. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 202 ( 2015) 31 - 46.
- Runcho, M. (2004). Creativity. *Annual Review of Psychology (NLM-DEPLINE)* 6 (4) 650-657.
- Till Utesch, Farid Bardid, Floris Huyben, Bernd Strauss, Maike Tietjens, Kristine De Martelaer, Jan Seghers, Matthieu Lenoir. (2016). Using Rasch modeling to investigate the construct of motor competence in early childhood. *Psychology of Sport and Exercise* 24 (2016) 179e187.
- Tomoliyus. (2012). *Pembuatan alat aktivitas jasmani edukatif, kreatif dan inovatif berbasis budaya dan lingkungan untuk anak TK*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trina Hinkley, Megan Teychenne, Katherine L. Downing, Kylie Ball, Jo Salmon, Kylie D. Hesketh. (2014). Early childhood physical activity, sedentary behaviors and psychosocial well-being: A systematic review. *Preventive Medicine* 62 (2014) 182 - 192.
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran, Inovatif, Progres, dan Kontekstual*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

- Lawrence Foweather<sup>a</sup>, Zoe Knowles<sup>b</sup>, Nicola D. Ridgers<sup>c</sup>, Mareesa V. O' Dwyer<sup>d</sup>, Jonathan D. Foulkes<sup>b</sup>, Gareth Stratton. (2015). Fundamental movement skills in relation to weekday and weekend physical activity in preschool children. *Journal of Science and Medicine in Sport* 18 (2015) 691 – 696.
- Lin Ruilin. (2012). A Study of Curriculum Innovation Teaching and Creative thinking for Picture Book Creation. *IERI Procedia* 2 (2012 ) 30 – 35.
- Linda Pannekoek, Jan P. Piek, Martin S. Hagger. (2013). Motivation for physical activity in children: A moving matter in need for study. *Human Movement Science* 32 (2013) 1097 – 1115.
- Mariarosaria Galdi, Cristiana D' Anna, Nicolina Pastena, Filippo Gomez Paloma. (2015). Gross-motor skills for potential intelligence descriptive study in a kindergarten. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 174 ( 2015 ) 3797 – 3804.
- Mahmuod Sheikh a, Ali Mohammad Safaniab, Javad Afshari. (2011). Effect of selected motor skills on motor development of both genders aged 5 and 6 years old. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 15 (2011) 1723 – 1725.
- Munandar, S.C. Utami. 2009. *Mengembangkan akan Berpikir kreatif Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Nieven, N & Plomp, T. (2007) *Formative Evaluation in Educational Design Research*: Netherlands Institute for curriculum development.
- Nieven.N. (1999). Prototyping to reach Product Quality. Dalam Akker, Janvanden et al. (eds). *Design Approaches and Tolls in education an Training*. Pp 125-135. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nieven.N. (2010). "Formative Evaluatiuon in Education Design Research" Dalam Ploom, T, Niven (eds). *An Introduction to Educational Design Research*. 8-101. Enschede: SLO Nedherland Institute For Curriculum Development.
- Paul D. Loprinzi, Robert E. Davis, Yang-Chieh Fu. (2015). Early motor skill competence as a mediator of child and adult physical activity. *Preventive Medicine Reports* 2 (2015) 833 – 838.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137. Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

- Putra, Nusa. (2012). Reserach and Development. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Santrock, (2004). Educational Psychologi 2<sup>nd</sup> edition. Dallas: Mc Grow Hill co.
- Soemiarti Patmonodewo. (1995). *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta. Depdikbud. Dirjen Dikti. Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Smaldino E Sharon. Etc. (2014). *Intruksional Tecnology & Media For Learning. Teknologi*. Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Solso, R.L. Maclin, O.Hand Maclin M.K. (2008). Cognitive Psychology. Boston: Pearson Education.
- Suharman. (2011). Kreativitas Teori dan Pengembangan. Surabaya: Laros.
- Sujiono, Yuliani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Weisberg.R.W. (1993). Creativity: Beyond fte Math of Genius. New York Freeman.
- Yazar Tarik, Arifoglu Gokce.(2012). A research of audio visual educational aids on the creativity levels of 4-14 year old children as a process in primary education. *Procedia- Social and Behavioral Sciences* 51 ( 2012 ) 301 – 306.
- Yaumi. M.. (2014). Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Yildirim Asli. (2010). Creativity in early childhood education program. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 9 (2010) 1561–1565.
- Zahra Parsasirat, Yusoeff Fatimah, Hasim Mohd Safar. (2013) Effectiveness of Training Creativity on Preschool Students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 10





## Biografi Penulis



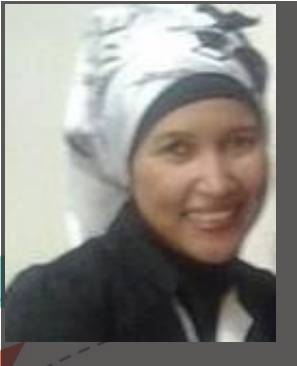
Pramono, lahir di Surakarta 26 Agustus 1976. Pendidikan SD Negeri Beskalan no 14 Surakarta lulus tahun 1989, SMP Negeri 3 Surakarta lulus tahun 1992, SMA Warga Surakarta lulus tahun 1995, Sarjana Pendidikan Jasmani dan Rekreasi UNS lulus tahun 2000, Magister Ilmu Keolahragaan UNS lulus tahun 2005, penulis sedang menyelesaikan Program Doktor dalam bidang Ilmu Keolahragaan di Universitas Negeri Surabaya. Penulis mulai menggeluti di bidang aktifitas gerak anak usia dini sejak tahun 1999. Diawali dari melatih mengajar di taman-kanak dari tahun 1999-2000, mengajar di SD Muhammadiyah 1 Surakarta tahun 2000-2007 sebagai guru tidak tetap, mengajar di SD Negeri Tegalmulyo No 157 Surakarta tahun 2007-2008 sebagai guru honor. Prestasi yang diraih sebagai Finalis Lomba Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran Tingkat Nasional dari tahun 2004-2007. Juara harapan 1 Guru Berprestasi Sekolah Dasar tingkat Kota Surakarta, Juara 2 Tingkat Nasional Penulisan Karya Ilmiah di P4TK Penjas dan TK tahun 2008, Juara 3 Lomba Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran tingkat Nasional. Penulis dari bulan Desember 2008 sampai sekarang sebagai dosen tetap Program Studi PG PAUD Universitas Negeri Malang.



Prof. Dr. H. Nurhasan, M. Kes, lahir di Surabaya 29 April 1963. Menempuh pendidikan Sarjana di IKIP Surabaya lulus tahun 1989, Magister Ilmu Kesehatan Olahraga Unair Surabaya lulus tahun 1997, S3 Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya lulus tahun 2009. Status pegawai negeri sipil sebagai tenaga pengajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNESA sejak tahun 1990 hingga sekarang. Penulis adalah Guru Besar Universitas Negeri Surabaya ke-74. Dengan SK Guru Besar “Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan

2010. Penulis menjadi guru besar pada usia 47 tahun 3 bulan, dikukuhkan pada 8 Januari 2011. Dengan pidatonya yakni “Permasalahan Pendidikan Jasmani di Sekolah dan Solusinya” . Penulis berasal dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya. Pengalaman jabatan dari sekretaris jurusan FIK UNESA (1999- 2003), Tim Pengembang Kurikulum Nasional Pendidikan Jasmani masa depan Puskur Balitbang Depdiknas, Pembantu Rektor II Unesa (2006-2010), Pembantu Rektor IV UNESA (2010-2014), Dekan FIK UNESA (2015-2018), dan masih banyak lagi jabatan penting di tingkat regional dan nasional, yang sekarang sebagai Rektor Universitas Negeri Surabaya (2019-2024). Berbagai bidang penelitian dan pengabdian masyarakat baik tingkat regional, nasional dan International.

Beberapa penghargaan dan prestasi kejuaraan dalam bidang olahraga baik tingkat regional, nasional dan international. Beberapa karya buku yang pernah di tulis antara lain Bulu tangkis Edisi Pertama ISBN 978-979-028-765-5, Bulu Tangkis Sistem Kejuaraan Edisi Pertama ISBN 978-979-028-971-0, Spa fterapy Edisi Pertama ISBN 978-979-028-763-1 dan masih banyak lagi. Beberapa karya penulis juga di terbitkan dalam artikel di jurnal international terindeks Scopus.



Dr. Nining Widyah Kusnanik, M.Appl. Sc. lahir di Lumajang, 5 Desember 1969. Menempuh pendidikan S1 di IKIP Negeri Surabaya, S2 di University of Canberra Australia, dan S3 di Universitas Negeri Surabaya. Status Pegawai Negeri Sipil sebagai tenaga pengajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan Unesa sejak tahun 1994 hingga sekarang. Hobby membaca, menulis, berolahraga. Aktif menjadi instruktur pelatih fisik nasional dan mendapatkan sertifikat level *advanced strength and conditioning* dari Charles Sturt University Australia.

buku tentang latihan fisik, fisiologi olahraga dan latihan, pemanduan bakat olahraga, gizi olahraga, serta aktif menulis beberapa artikel hasil penelitian di jurnal baik nasional maupun internasional. Mantan pemain bolavoli, bolabasket, dan hockey serta pernah meraih medali perak pada PON XIII dan PON XIV serta mendapatkan penghargaan sebagai Dosen Berprestasi tingkat nasional dan sebagai penulis artikel di jurnal internasional terindeks scopus.

