

TESIS



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS
MODEL *VISUALIZATION AUDITORY KINESTHETIC* UNTUK
PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK
SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Oleh
DINAR AYU MIRUNGGAN SARI
NIM 201803147

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2021



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS
MODEL *VISUALIZATION AUDITORY KINESTHETIC* UNTUK
PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK
SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Dasar
Program Studi Magister Pendidikan Dasar**

**Oleh
DINAR AYU MIRUNGGAN SARI
NIM 201803147**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2021

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri.” (QS. Al-Ankabut: 6)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”. (QS. Al-Insyirah: 6)

PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan kepada pihak-pihak berikut ini:

1. Kedua orang tua tercinta, Mashadi, S.Pd. dan Suryanti, S.Pd. yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, doa, dan restu untuk kebahagiaan dan kesuksesanku.
2. Kakak Wahyuning Hadiyana Sari, M.Pd. dan Mohamad Achsan, M.Pd. yang sudah memberikan dukungan dan semangat.
3. Keponakan Farzana Ayunindya Azzahra yang sudah memberikan semangat.
4. Sahabat dan teman-teman mahasiswa Magister Pendidikan dasar yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan semangat.

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis oleh Dinar Ayu Mirunggan Sari (NIM 201803147) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 11 Januari 2021

Pembimbing I



Dr. Murtono, M.Pd.

NIDN 0007126601

Pembimbing II



Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0718098502

Mengetahui,

Ketua Prodi Magister Pendidikan Dasar



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.

NIDN 0607036901




LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Dinar Ayu Mirunggan Sari (NIM 201803147) ini telah diuji di depan Tim Penguji pada tanggal 4 Februari 2021 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Kudus, Februari 2021

Tim Penguji


Dr. Murtono, M.Pd

NIDN 0007126601

(Ketua)


Dr. Irfani Fatkhurrohman, M.Pd

NIDN 0718098502

(Sekretaris)


Dr. Suad, M.Pd

NIDN. 0601085902

(Anggota)


Dr. Santoso, M.Pd

NIDN. 0629086201

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultass Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Slamet Utomo, M. Pd.

NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas anugerah yang telah dilimpakan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Tradisional Berbasis Model *Visualization Auditory Kinesthetic* Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”. Penyusunan tesis ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Suparno, SH., M.S., Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan informasi dan kelancaran dalam penyusunan I tesis.
4. Dr. Murtono, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyusun tesis.
5. Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbingan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyusun tesis.
6. Seluruh dosen program Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
7. Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Guru kelas IV yang telah memberikan dukungan dan masukan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah membantu terlaksananya penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa Universitas Muria Kudus pada umumnya dan program studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan semangat dan dukungan.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan tesis.

Semoga pihak-pihak yang memberikan bantuan, dukungan, doa, dan sebagainya mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Kudus, 16 Maret 2020

Peneliti

Dinar Ayu Mirunggan Sari

NIM 201803147



ABSTRACT

Sari, Dinar Ayu Mirunggan. 2021. The development of the Media of Traditional Game Based on *Visualization Auditory Kinesthetic* Model to Improve the Motoric Skill in the Sixth Grade of Elementary Students. Advisor I : Dr. Murtono, M.Pd. Advisor II : Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd

The purpose of this research is to develop of media of traditional game based on *Visualization Auditory Kinesthetic* model to increase the motoric skill in the sixth grade of elementary students. This is a *Research and Development* (RnD) research. Sugiyono (2017:297) *Research and Development* (RnD) is research method which is used to know the result of certain product and to test the effectiveness of the product.

Traditional game is inherited by the ancestors through each other interaction without any forced, having rules of play and also the cultural value (local wisdom) which should be preserved. Kind of traditional game such as: (1) hide and seek, (2) cublak – cublak suweng, (3) playing marbles, (4) bakiak, (5) sundamanda (engklek), (6) looking for trace (7) petak banteng, (8) gobak sodor, (9) boy – boyan, and (10) playing kite. It is based on *Visualization Auditory Kinesthetic* Model. It is a learning model which is using 3 learning styles such as visual, auditory, and kinesthetic (emotional and movement). Motoric skill is an ability which should be owned by individual through coordinated by body which is related to development and control of body movement which involve muscle activity.

Research and Development (RnD) has product specification that is textbooks which contains media of traditional game and it can be used by teacher as reference in learning process and 3D animation video also interactive learning media regard to the way to play traditional game which can be used to recognize students.

The result of product normality tested in the research is Kolmogrov – Smirnov that is 0.200 (experiment class) and 0.200 (control class) it is normal distributed. The result of homogeneity test that if the significance > 0.05 , so the distributed data is homogeny and if the significance is < 0.05 so the distributed data is non-homogeny. The result of homogeny test is significance value is 0.850 which data distributed is homogeny.

The result of comparing two samples has been known as Sig value. (2-tailed) is in the amount of 0.000 which means smaller than 0.05. The conclusion of independent different test is consist of significantly different in the development of media of traditional game based on *Visualization Auditory Kinesthetic* model in order to develop motoric skill in the sixth grade of elementary students in experiment class and control class.

Based on the result of calculation of N-Gain test the *score* is showed that the mean of N-Gain *score* in class experiment is 82.5643 (83%) it is belongs to effective category with N-Gain *score* the minimum is 64.10 (64%) and N-Gain *score* maximum is 95.17 (95%). While mean of N-Gain *score* is control class is 38.4533 (38%) is belongs to non-effective category with the N-Gain *score* minimum is 15.45 (15%) and maximum 57.40% (57%). So it can be concluded that the application of media off traditional game based on *Visualization Auditory Kinesthetic* is effective to improve the student's motoric skill. Whereas using conventional method is not effective to improve student's motoric skill.

Key Words: Traditional Game, *Visualization Auditory Kinesthetic*, Motoric Skill.

ABSTRAK

Sari. Dinar Ayu Mirunggan. 2021. Pengembangan Media Permainan Tradisional Berbasis Model *Visualization Auditory Kinesthetic* Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. Dosen Pembimbing I: Dr. Murtono, M.Pd. Dosen Pembimbing II: Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media permainan tradisional berbasis model *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2017:297) *Research and Development* (RnD) yaitu metode penelitian yang dipakai untuk mengetahui hasil produk tertentu dan menguji keefektifan dari suatu produk.

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan oleh para leluhur dengan cara berinteraksi satu sama lain tanpa adanya paksaan dan memiliki aturan main serta di dalamnya terdapat nilai-nilai budaya (kearifan lokal) yang harus dilestarikan. Macam-macam permainan tradisional seperti (1) petak umpet, (2) cublak-cublak suweng, (3) bermain kelereng, (4) bakiak, (5) sunda manda (engklek), (6) mencari jejak, (7) petak benteng, (8) gobak sodor, (9) boy-boyan, dan (10) layang-layang. Permainan tradisional ini berbasis Model *Visualization Auditory Kinesthetic*. Model *Visualization Auditory Kinesthetic* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan tiga gaya belajar yaitu visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (emosi dan gerak). Keterampilan motorik adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang dilakukan dengan cara dikoordinasikan oleh tubuh yang berkaitan dengan perkembangan dan pengendalian gerak tubuh yang melibatkan kerja otot.

Penelitian *Research and Development* (R&D) ini memiliki spesifikasi produk yaitu buku ajar yang berisi media permainan tradisional yang dapat digunakan oleh guru sebagai referensi dalam proses pembelajaran dan video animasi 3D dan media pembelajaran interaktif mengenai cara bermain permainan tradisional yang digunakan untuk mengenal kepada siswa.

Hasil dari uji normalitas produk dalam penelitian ini yakni Kolmogorov-Smirnov yakni 0.200 (kelas eksperimen) dan 0.200 (kelas kontrol) berdistribusi normal sedangkan dari Shapiro-Wilk yakni 0.325 (kelas eksperimen) dan 0.215 (kelas kontrol) berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas yakni jika signifikansi > 0.05 , maka data distribusi yakni homogen dan jika signifikansi < 0.05 , maka data distribusi yakni tidak homogen. Hasil uji homogenitas yakni nilai signifikansi 0.850 adalah data distribusi adalah homogen.

Hasil uji banding dua sampel diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0.05. Simpulan dari uji beda independent sampel test yakni terdapat perbedaan yang signifikan pada pengembangan media permainan tradisional berbasis model *Visualization Auditory Kinesthetic* untuk peningkatan keterampilan motorik siswa kelas IV di sekolah dasar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score pada kelas eksperimen adalah 82.5643 (83%) termasuk kategori efektif dengan nilai N-Gain score minimal 64.10 (64%) dan N-Gain score maksimal 95.17 (95%). Sedangkan rata-rata N-Gain score pada kelas kontrol adalah 38.4533 (38%) termasuk kategori tidak efektif dengan nilai N-Gain score minimal 15.45 (15%) dan maksimal 57.40 (57%). Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa. Sementara penggunaan metode konvensional tidak efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, *Visualization Auditory Kinesthetic*, Keterampilan Motorik

DAFTAR ISI

TESIS	i
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN TESIS.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Cakupan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
BAB II.....	14
KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Kajian Pustaka.....	14
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	14
2.1.2 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	17
2.1.4 Peranan Media Dalam Proses Pembelajaran	19
2.1.5 Prinsip Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran.....	20
2.1.6 Pengelompokan Jenis Media Pembelajaran	21
2.1.7 Kelebihan Media Pembelajaran.....	24
2.1.8 Hambatan dan Kekurangan Media Dalam Komunikasi Pada Proses Pembelajaran	25

2.1.9	Manfaat Umum dalam Media Pembelajaran	26
2.1.10	Hakikat Media Permainan Tradisional	28
2.1.11	Prinsip Dalam Permainan	29
2.1.12	Kelebihan Media Permainan	31
2.1.13	Kelemahan Media Permainan.....	31
2.1.14	Karakteristik Media Permainan Tradisional.....	32
2.1.15	Fungsi Media Permainan Tradisional	34
2.1.16	Manfaat Media Permainan Tradisional.....	35
2.1.17	Jenis Permainan	37
2.1.18	Faktor yang Memengaruhi Permainan dan Perkembangan Motorik Anak	38
2.1.19	Jenis Media Permainan Tradisional Dalam Penelitian	40
2.1.19.1	Permainan tradisional petak umpet	40
2.1.19.2	Permainan tradisional cublak-cublak suweng	43
2.1.19.3	Permainan tradisional bermain kelereng.....	45
2.1.19.4	Permainan tradisional bakiak	48
2.1.19.5	Permainan tradisional sunda manda (engklek)	50
2.1.19.6	Permainan tradisional mencari jejak	52
2.1.19.7	Permainan tradisional petak benteng	53
2.1.19.8	Permainan tradisional gobak sodor.....	54
2.1.19.9	Permainan tradisional boy-boyan.....	56
2.1.19.10	Permainan tradisional layang-layang	57
2.1.20	Hakikat Model Pembelajaran.....	59
2.1.21	Karakteristik Model Pembelajaran.....	59
2.1.22	Fungsi Model Pembelajaran.....	61
2.1.23	Hakikat Animasi.....	62
2.1.24	Jenis-Jenis Animasi.....	62
2.1.25	Animasi 3D	65
2.1.26	Proses Pembuatan Animasi 3D	65
2.1.27	Hakikat Model Visualization Auditory Kinesthetic.....	68
2.1.28	Karakteristik Model Visualization Auditory Kinesthetic	69
2.1.29	Langkah-Langkah Model Visualization Auditory Kinesthetic	71

2.1.30 Kelebihan Model Visualization Auditory Kinesthetic	72
2.1.31 Kelemahan dan Solusi Model Visualization Auditory Kinestheticcc.....	73
2.1.32 Pengertian Keterampilan Motorik.....	74
2.1.33 Karakteristik Keterampilan Motorik.....	75
2.1.34 Indikator Keterampilan Motorik	76
2.1.35 Tujuan Pengembangan Keterampilan Motorik	77
2.1.36 Fungsi Pengembangan Keterampilan Motorik.....	78
3.1.37 Tingkat Belajar Motorik.....	79
2.1.38 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.....	80
2.1.39 Keterampilan Motorik Kasar.....	81
2.1.40 Desain Produk Video Animasi 3D Dari Pengembangan Media Permainan Tradisional Menggunakan Model <i>Visualization Auditory Kinesthetic</i>	82
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya	108
2.3 Kerangka Berpikir	112
2.4 Hipotesis	114
BAB III	115
METODE PENELITIAN.....	115
3.1 Desain Penelitian.....	115
3.2 Prosedur penelitian.....	116
3.2.1 Langkah-Langkah RnD.....	116
3.3 Sumber dan Jenis Data Penelitian	119
3.3.1 Sumber Data	119
3.3.2 Jenis Data Penelitian.....	119
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	119
3.5 Instrumen Penelitian.....	121
3.6 Uji Keabsahan Data (Validitas dan Reliabilitas)	123
3.6.1 Validitas	124
3.6.2 Reliabilitas	125
3.7 Analisis Data	126
3.7. 1 Data Kuantitatif.....	126
3.7.2 Data Kualitatif.....	126

BAB IV	128
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	128
4.1 Hasil Penelitian	128
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	128
4.1.2 Pengumpulan Data	140
4.1.3 Desain Produk	141
4.1.4 Validasi Desain	147
4.1.5 Revisi Desain	150
4.1.6 Ujicoba Produk	154
4.1.6.1 Uji Normalitas.....	159
4.1.6.2 Uji Homogenitas	160
4.1.6.3 Uji Independent Sampel T Test.....	160
4.1.6.4 Uji N-Gain Score.....	161
4.1.7 Revisi Produk.....	164
4.1.8 Produksi Massal	164
4.2 Pembahasan.....	164
4.2.1 Produk Pengembangan.....	164
4.2.2 Keefektifan Produk	167
BAB V.....	170
PENUTUP.....	170
5.1 Simpulan	170
5.2 Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA	172

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	113
Bagan 3.1 Langkah-Langkah Penelitian RnD (<i>Research and Development</i>).....	115



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Macam-Macam Permainan Tradisional	6
Tabel 3. 1 Indikator Observasi Keterampilan Motorik	121
Tabel 3. 2 Aspek Wawancara Untuk Guru	122
Tabel 3. 3 Aspek Wawancara Untuk Siswa	122
Tabel 3. 4 Pertanyaan dalam angket	122
Tabel 3. 5 Pernyataan Positif	127
Tabel 3. 6 Pernyataan Negatif	127
Tabel 3. 7 Kriteria Hasil Penilaian Indikator Keterampilan Motorik	127
Tabel 4. 1 Hasil Angket Siswa	130
Tabel 4. 2 Hasil Angket Guru	133
Tabel 4. 3 Indikator dan Aspek Keterampilan Motorik	137
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Observasi Awal Keterampilan Motorik SD 2 Garung Kidul Kelas IV	137
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Observasi Awal Keterampilan Motorik SD 1 Jepang ...	138
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Observasi Awal Keterampilan Motorik SDIT AL_KAUTSAR Kelas A	139
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Observasi Awal Keterampilan Motorik SDIT AL- KAUTSAR Kelas B	139
Tabel 4. 8 Beberapa Referensi	140
Tabel 4. 9 Hasil validasi ahli buku ajar oleh Dr.Drs.Moh.Kanzunnudin, M.Pd.	147
Tabel 4. 10 Hasil validasi ahli media oleh Nur Fajrie, S.Pd, M.Pd	148
Tabel 4. 11 Perbedaan sebelum revisi dan sesudah revisi buku ajar	151
Tabel 4. 12 Perbaikan buku ajar	154
Tabel 4. 13 Hasil uji normalitas (<i>Tests of Normality</i>)	159
Tabel 4. 14 Hasil uji homogenitas (<i>Test of Homogeneity of variances</i>)	160
Tabel 4. 15 Group statistics	160
Tabel 4. 16 Independent Samples Test	161
Tabel 4. 17 Hasil uji N-Gain Score	162
Tabel 4. 18 Kategori efektivitas N-gain score	163
Tabel 4. 19 Kategori efektivitas N-gain score dalam bentuk persen	163
Tabel 4. 20 Kategori efektivitas N-gain score	418
Tabel 4. 21 Kategori efektivitas N-gain score dalam bentuk persen	418

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	183
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 2 Garung Kidul	184
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 1 Jepang	185
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa kelas IV SDIT AL-KAUTSAR.....	186
Lampiran 5 Daftar Nama Siswa Kelas IV SDIT AL KAUTSAR	187
Lampiran 6 Daftar Nama Pembagian Kelompok SD 2 Garung Kidul	188
Lampiran 7 Daftar Nama Pembagian Kelompok SD 1 Jepang	189
Lampiran 8 Daftar Nama Pembagian Kelompok SDIT AL KAUTSAR.....	190
Lampiran 9 Daftar Nama Pembagian Kelompok SDIT AL KAUTSAR.....	191
Lampiran 10 Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas IV SD 2 Garung Kidul....	192
Lampiran 11 Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas IV SD 1 Jepang.....	193
Lampiran 12 Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDIT AL KAUTSAR	196
Lampiran 13 Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDIT AL KAUTSAR	198
Lampiran 14 Lembar Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SD 2 Garung Kidul ..	200
Lampiran 15 Lembar Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SD 1 Jepang	202
Lampiran 16 Lembar Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDIT AL-KAUTSAR	204
Lampiran 17 Lembar Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDIT AL-KAUTSAR	206
Lampiran 18 Hasil Angket Guru.....	208
Lampiran 19 Hasil Angket Siswa	211
Lampiran 20 Silabus Subtema 1	214
Lampiran 21 Silabus Subtema 2	233
Lampiran 22 Silabus Subtema 3	253
Lampiran 23 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	275
Lampiran 24 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2	278
Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3	281
Lampiran 26 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4	284
Lampiran 27 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 5	287
Lampiran 28 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 6	291
Lampiran 29 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 7	294
Lampiran 30 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 8	297
Lampiran 31 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 9	300
Lampiran 32 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 10	303
Lampiran 33 Pedoman Observasi Keterampilan Motorik	306
Lampiran 34 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 1	308
Lampiran 35 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 2	309
Lampiran 36 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 3	310
Lampiran 37 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 4	311
Lampiran 38 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 5	312
Lampiran 39 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 6	313
Lampiran 40 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 7	314
Lampiran 41 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 8	315
Lampiran 42 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 9	316
Lampiran 43 Hasil Observasi Awal SD 2 Garung Kidul Permainan 10	317

Lampiran 44 Rekapitulasi Observasi Awal SD 2 Garung Kidul	318
Lampiran 45 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 1.....	319
Lampiran 46 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 2.....	320
Lampiran 47 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 3.....	321
Lampiran 48 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 4.....	322
Lampiran 49 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 5.....	323
Lampiran 50 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 6.....	324
Lampiran 51 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 7.....	325
Lampiran 52 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 8.....	326
Lampiran 53 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 9.....	327
Lampiran 54 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA	
Permainan 10.....	328
Lampiran 55 Rekapitulasi Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVA .	329
Lampiran 56 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 1.....	330
Lampiran 57 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 2.....	331
Lampiran 58 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 3.....	332
Lampiran 59 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 4.....	333
Lampiran 60 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 5.....	334
Lampiran 61 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 6.....	335
Lampiran 62 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 7.....	336
Lampiran 63 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 8.....	337
Lampiran 64 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 9.....	338
Lampiran 65 Hasil Observasi Awal SD 1 Jepang Permainan 10.....	339
Lampiran 66 Rekapitulasi Permainan Tradisional SD 1 Jepang.....	340
Lampiran 67 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB	
Permainan 1.....	341
Lampiran 68 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB	
Permainan 2.....	342
Lampiran 69 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB	
Permainan 3.....	343
Lampiran 70 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB	
Permainan 4.....	344
Lampiran 71 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB	
Permainan 5.....	345
Lampiran 72 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB	
Permainan 6.....	346

Lampiran 73 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB Permainan 7.....	347
Lampiran 74 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB Permainan 8.....	348
Lampiran 75 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB Permainan 9.....	349
Lampiran 76 Hasil Observasi Awal SDIT AL KAUTSAR Kelas IVB Permainan 10.....	350
Lampiran 77 Rekapitulasi Permainan Tradisional SDIT AL KAUTSAR KELAS IVB.....	351
Lampiran 78 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 1	352
Lampiran 79 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 2	354
Lampiran 80 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 3	356
Lampiran 81 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 4	358
Lampiran 82 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 5	360
Lampiran 83 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 6	362
Lampiran 84 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 7	364
Lampiran 85 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 8	366
Lampiran 86 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 9	368
Lampiran 87 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 1 Permainan 10	370
Lampiran 88 Rekapitulasi Permainan Tradisional Kelas Ekperimen 1	372
Lampiran 89 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 1	373
Lampiran 90 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 2	374
Lampiran 91 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 3	375
Lampiran 92 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 4	376
Lampiran 93 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 5	377
Lampiran 94 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 6	378
Lampiran 95 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 7	379

Lampiran 96 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 8	380
Lampiran 97 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 9	381
Lampiran 98 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2 Permainan 10	382
Lampiran 99 Rekapitulasi Permainan Tradisional Kelas Eksperimen 2.....	383
Lampiran 100 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 1	384
Lampiran 101 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 2	385
Lampiran 102 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 3	386
Lampiran 103 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 4	387
Lampiran 104 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 5	388
Lampiran 105 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 6	389
Lampiran 106 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 7	390
Lampiran 107 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 8	391
Lampiran 108 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 9	392
Lampiran 109 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1 Permainan 10	393
Lampiran 110 Rekapitulasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 1	394
Lampiran 111 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 1	395
Lampiran 112 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 2	396
Lampiran 113 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 3	397
Lampiran 114 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 4	398
Lampiran 115 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 5	399
Lampiran 116 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 6	400
Lampiran 117 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 7	401
Lampiran 118 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 8	402
Lampiran 119 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 9	403

Lampiran 120 Hasil Lembar Observasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2 Permainan 10	404
Lampiran 121 Rekapitulasi Permainan Tradisional Kelas Kontrol 2	405
Lampiran 122 Hasil Validasi Ahli Media	406
Lampiran 123 Hasil Validasi Mengenai Buku Ajar.....	410
Lampiran 124 Uji Normalitas	413
Lampiran 125 Uji Homogenitas.....	414
Lampiran 126 Uji Keefektifan (Uji Independent Sampel T Test)	415
Lampiran 127 Uji N-Gain Score	417
Lampiran 128 Foto Penelitian SD 2 Garung Kidul (Kelas Eksperimen).....	419
Lampiran 129 Foto Penelitian SDIT AL-KAUTSAR IVA (Kelas Eksperimen).....	420
Lampiran 130 Foto Penelitian SD 1 Jepang (Kelas Kontrol)	421
Lampiran 131 Foto Penelitian SDIT AL-KAUTSAR IVB (Kelas Kontrol)	422
Lampiran 132 Cover Produk Buku Ajar	423
Lampiran 133 Produk DVD	424
Lampiran 134 Buku Bimbingan Dosen 1	425
Lampiran 135 Buku Bimbingan Dosen 2	428
Lampiran 136 Surat Pernyataan	432
Lampiran 137 Surat Penelitian.....	433
Lampiran 138 Surat Selesai Penelitian SD 2 Garung Kidul	434
Lampiran 139 Surat Selesai Penelitian SDIT AL-KAUTSAR	435
Lampiran 140 Surat Selesai Penelitian SD 1 Jepang	436
Lampiran 141 Permohonan Sidang Tesis	437
Lampiran 142 Keterangan Selesai Bimbingan Tesis	438
Lampiran 143 Daftar Riwayat Hidup	439