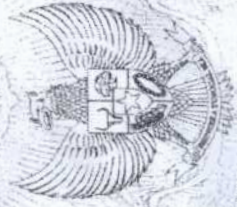


PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN SIRKUIT
UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK ANAK
USIA 4 - 5 TAHUN



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN SIRKUIT
UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK ANAK
USIA 4 - 5 TAHUN



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201820956, 12 Juli 2018

Pencipta

Nama : **Made Vina Arie Paramita, M.Pd, Dr. Panggung Sutapa, M.S.,**
Alamat : **Jalan Puputan Baru VII No 21, Denpasar, Bali, 80119**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **LPPM UNY**
Alamat : **Jl. Colombo No. 1 Karangmalang, Sleman, Di Yogyakarta, 55281**
Kewarganegaraan : **Indonesia**
Jenis Ciptaan : **Karya Rekaman**
Judul Ciptaan : **Video Pembelajaran: Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

: 14 September 2017, di Yogyakarta

Jangka waktu perlindungan

: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan

: 000111873

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Made Vina Arie Paramita, M.Pd	Jalan Puputan Baru VII No 21
2	Dr. Panggung Sutapa, M.S.	Prumpung, Sardonoharjo, Ngaglik RT. 003/RW.028



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas berkat limpahan rahmat, dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit dengan lancar.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, motivasi, dan doa selama proses penulisan tesis ini. Ucapan terimakasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Dr. Panggung Sutapa. M.S., Prof Dr. Suparno., Dr. Harun Rasyid., Dr. Slamet Suyanto, M.Ed., Bapak dan Ibu, Kakak dan teman-teman yang sudah membantu. Teriring harapan dan doa semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut.

Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam pembuatan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

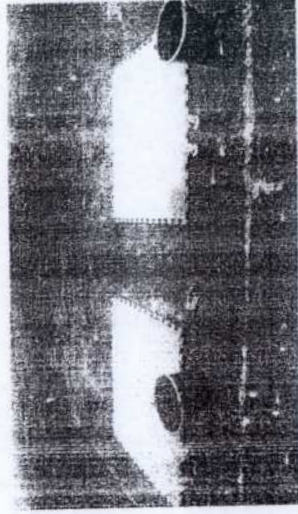
	Halaman
Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan	1
Tujuan Umum	2
Tujuan Khusus	2
Sarana dan Prasarana	2
Petunjuk Teknis	5
Pelaksanaan Pos 1	7
Pelaksanaan Pos 2	8
Pelaksanaan Pos 3	9
Pelaksanaan Pos 4	10

Panduan ini disusun untuk memberikan kemudahan bagi para pendidik, pengelola PAUD, maupun orangtua dalam mengembangkan motorik halus anak melalui model pembelajaran berbasis permainan sirkuit. Ruang lingkup panduan pelaksanaan kegiatan pembelajaran meliputi gerakan dasar seperti menjemput, memegang, memutar, dan mengikis. Pada intinya, segala aktivitas yang disajikan pada permainan ini melatih ketelitian, kesabaran dan koordinasi mata-tangan. Segala aktivitas tersebut disajikan dalam 4 pos kegiatan. Lima pos kegiatan tersebut adalah menuangkan air ke dalam botol, mengancingkan benda, menjepit gambar dengan jepit jemuran, dan menggunting.

Kegiatan keseluruhan pos dirangkai secara utuh dalam bentuk sirkuit (unit), dengan demikian semua anak harus melakukan semua kegiatan pada masing-masing pos dan untuk memberikan variasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar lebih menarik anak dapat dilakukan dengan cara memodifikasi secara estafet baik dilakukan pada awal sebelum melakukan pos 1 maupun pada saat setiap awal pos.

Dalam model pembelajaran berbasis permainan sirkuit ini, sarana yang digunakan meliputi:

1. Botol (bebas), corong kecil, ember berisi air.



Gambar 1

Pos 1 Kegiatan menuangkan air ke dalam botol

2. Flanel yang dibentuk, kancing. (pada pos ini, flanel dapat diganti, namun tetap dianjurkan menggunakan kancing).



Gambar 2

Pos 2 Kegiatan mengancingkan benda

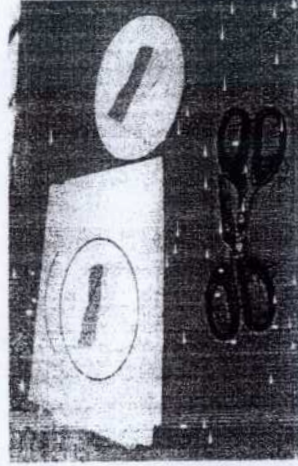
3. Jepit jemuran berbagai warna, gambar-gambar (dapat menyesuaikan dengan tema), dan tali sebagai pengait.



Gambar 3

Pos 3 Kegiatan menjepit gambar dengan jepit jemuran

4. Gunting dan gambar atau pola yang disesuaikan dengan tema



Gambar 4

Pos 4 Kegiatan menggunting

PETUNJUK TEKNIS

Petunjuk umum cara mengajar.

1. Sehari sebelum melakukan pembelajaran, anak didik diperlihatkan tayangan video cara pelaksanaan pembelajaran.
2. Pada hari pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan sirkuit, para guru mengumpulkan dan mendemonstrasikan cara melakukan pembelajaran dengan cara memberikan contoh pada anak didik.
3. Anak didik dibagi dalam 2 (dua) kelompok dengan jumlah yang sama banyak.
4. Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan sirkuit ini dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara sirkuit, yakni:
 - a. Sirkuit (dengan estafet) awal yaitu anak didik melakukan pergantian aktivitas (estafet) hanya saat awal kegiatan yang dimulai dari belakang garis start. Pergantian pelaksanaan dilakukan setelah anak melakukan secara keseluruhan item pos sehingga pergantian hanya dapat dilakukan sebelum pos I dimulai. Setelah anak didik menyelesaikan seluruh item pos selanjutnya kembali kebarisannya untuk menempuk bahu temannya paling depan sebagai tanda untuk segera melakukan aktivitas.

- b. Sirkuit (dengan estafet) tengah yaitu dilakukan pada tiap pos. Anak didik sudah menunggu di pos masing-masing sesuai dengan arah lintasan kelompoknya, pergantian pada estafet tengah dilakukan dengan perorangan pada masing-masing pos, dengan demikian setiap anak hanya melakukan 1 (satu) aktivitas dalam pos. begitu rang pertama selesai melakukan pada pos 1 segera mungkin menepuk bahu temannya yang sudah menunggu di pos 2 sebagai tanda segera mungkin untuk melakukan kegiatan pada pos 2, demikian pula untuk orang ke dua, ke tiga dan seterusnya.
5. Setelah semua kelompok mencoba untuk melakukan kegiatan anak didik dikumpulkan dan di evaluasi pelaksanaannya.
 6. Anak didik diminta lagi melakukan untuk dilombakan antar kelompok.
 7. Penilaian keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan sirkuit pada anak didik dapat dilakukan untuk tiap-tiap pos.

PELAKSANAAN POS 1

Anak didik dari start menuju ke pos 1 untuk melakukan aktivitas menuangkan air ke dalam botol.



Gambar 5
Anak sedang
menuangkan air
ke dalam botol



Indikator Keberhasilan

Anak didik dapat menuangkan air ke dalam botol sampai pada batas atau garis yang ditentukan dengan tidak menumpahkan air.

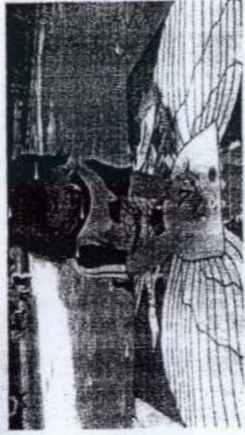
PELAKSANAAN POS 2

Anak didik dari pos 1 menuju ke pos 2 untuk melakukan aktivitas mengancingkan benda.



Gambar 6

Anak mengancingkan
lambang-lambang
Pancasila menjadi
satu kesatuan

**Indikator Keberhasilan**

Anak dapat mengancingkan potongan-potongan benda

PELAKSANAAN POS 3

Anak didik dari garis pos 2 menuju ke pos 3 untuk melakukan aktivitas menjepit gambar dengan jepit



Gambar 7
Anak menjepit gambar dengan jepit jemuran

**Indikator Keberhasilan**

Anak didik dapat menjepit gambar pada tali dengan rapi (dapat menjepit gambar tepat ditengah dan lurus).

PELAKSANAAN POS 4

Anak didik dari pos 3 menuju ke pos 4 untuk melakukan aktivitas menggantung gambar mobil (gambar disesuaikan dengan tema)



Gambar 8
Anak menggantung gambar

**Indikator Keberhasilan**

Anak dapat menggantung gambar mobil dengan rapi.