**DAFTAR ISI**

 Halaman

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL v

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR LAMPIRAN vii

ABSTRAK x

ABSTRACT xi

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
	2. Identifikasi Masalah ..................................... 6
	3. Batasan Masalah 7
	4. Rumusan Masalah 7
	5. Tujuan Penelitian 7
	6. Manfaat Penelitian 8
	7. Anggapan Dasar 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

* 1. Kajian Teori 9

2.1.1 Pengertian Kemampuan Motorik Kasar Anak 9

2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar 11

2.1.3 Tujuan Peningkatan Motorik Kasar 12

2.1.4 Perkembangan Gerak Motorik Kasar Anak Usia 5-6

 Tahun 12

* + 1. Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia

5-6 Tahun 13

* + 1. Pengerian Anak Usia Dini 14
		2. Hakikat Bermain 15
		3. Pengertian Media 17
		4. Pengertian Bermain media *Hulahoop* 17

2.1.10 Manfaat dan Fungsi Kegiatan Bermain dengan

 Media *Hulahoop* 18

* + 1. Aktivitas Guru Dan Anak-anak dengan Media

*Hulahoop* 18

* + 1. Langkah-Langkah Bermain *Hulahoop* 19
		2. Kelebihan Bermain Dengan Media *Hulahoop* 20

 2.1.14 Indikator Permainan dengan Media *Hulahoop* 20

2.2 Kajian Penelitian Relevan 20

2.3 Kerangka Berpikir 21

2.4 Hipotesis 22

BAB III METODE PENELITIAN 23

3.1 Disain Penelitian 25

3.2 subjek dan objek 28

3.3 Instrument Penilaian 27

* 1. Teknik Pengumpulan Data 31

3. 5 Kriteria Keberhasilan Tindakan 32

3.6 Teknik Analisis Data 32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 34

* 1. Hasil penelitian 34
		1. deskripsi hasil pra siklus 34
		2. deskripsikan hasil penelitian siklus I 35
		3. deskripsikan hasil penelitian siklus II 37
	2. pembahasan 42

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 43

* 1. kesimpulan 43
	2. saran 44

 DAFTAR PUSTAKA 45

 LAMPIRAN 46

**DAFTAR TABEL**

2.1 Aktivitas Guru Dan Anak-anak dengan media *hulahoop* 19

3.2 Rubrik Penilain Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui

 Bermain dengan Media *hulahoop* 28

3.4 Lembar Penilain Observasi Awal 29

3.5 Keterampilan media hulahoop .............................................................. 35

4.1 Data motorik kasar media *hulahoop*  36

4.2 Data bermain media hulahoop siklus II 37

4.3 Data bermain media hulahoop pra siklus, siklus I ,siklus II 39

4.4 Analisis perkembangan anak dalam bermain media *hulahoop*  pra siklus,

 Siklus I dan siklus II 41

4.5 Rubrik penilain penelitian siklus II 41

**DAFTAR GAMBAR**

3.1 Gambar : model kemmis Dan Me. Tanggart ( Arikunto,2008 :97) 23

4.2 Grafik peningkatan bermain media hulahoop pra siklus, siklus I

 dan siklus II 40

4.3 Grafik peningkatan bermain media *hulahoop* pra siklus, siklus I dan

 siklus II 40

4.4 Grafik peningkatan motorik kasar bermain media hulahoop

 pra siklus siklus I dan siklus II 41

**DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran A : Data Penelitian**

A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) 34

A.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) 35

A.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 36

A.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 37

A.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 38

A.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 39

A.6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 40

A.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 41

**Lampiran B : dokumen**

B.1 Dokumen Pengajuan Judul 42

B.2 Dokumen persetujuan judul (F.3) 43

B.3 Penghunjukan pembimbing (F.3) 44

B.4 Undangan seminar proposal 45

B.5 Berita acara seminar proposal 46

B.6 Surat izin penelitian 47

B.7 Surat keterangan penelitian 48

B.8 Berita acara bimbingan (F.4) 49

B.9 Undangan sidang (F.5) 50

B.10 Ekspedisi undangan sidang (FU.9) 51

B.11 Berita acara sidang (FU.9) 52

B.12 Evaluasi perbaiki sidang 53

B.13 Biodata mahasiswa 54