

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *TEWOR* KALENG  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK PADA ANAK USIA  
DINI DI TK IT HAFIZUL ILMI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**IRMA DAVITA  
NIM. 180210094**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2023/1445 M**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *TEWOR* KALENG  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK PADA ANAK USIA  
DINI DI TK IT HAFIZUL ILMI**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

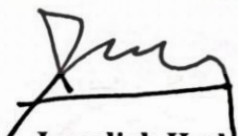
**IRMA DAVITA  
NIM. 180210094**

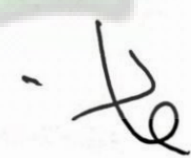
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Kaguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Dra. Jamaliah Hasballah, M. A**  
NIP. 196010061992032001

  
**Faizatul Faridy, M. Pd**  
NIP. 199011252019032019

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *TEWOR* KALENG  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK PADA ANAK USIA  
DINI DI TK IT HAFIZUL ILMI**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

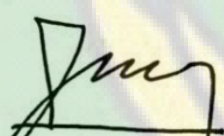
Pada Hari/Tanggal :

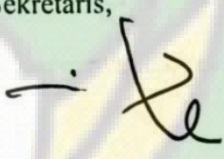
Jum'at, 15 Desember 2023 M  
2 Jumadil Akhir 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

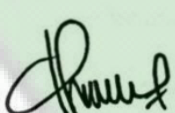
Sekretaris,


  
Dra. Jamaliah Hasballah, M. A  
NIP. 196010061992032001

  
Faizatul Faridy, M. Pd  
NIP. 199011252019032019

Penguji I,

Penguji II,


  
Rani Puspa Juwita, M.Pd.  
NIP. 199006182019032016

  
Munawwarah, M.Pd.  
NIP. 199312092019032021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Daratissalam Banda Aceh



  
Prof. Saiful Huluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.  
NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya Yang Bertandatangan di bawah ini:

Nama : Irma Davita

NIM : 180210094

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Pada Anak Usia Dini di TK IT Hafizul Ilmi

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak manipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan ternyata memang ditemukan bukti saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 25 Oktober 2023

Yang Menyatakan,



Irma Davita



## KATA PENGANTAR

### **Bismillahirrahmanirrahim**

Segala puji dan syukur Penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridha yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Pada Anak Usia Dini di TK IT Hafizul Ilmi”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PIAUD Universitas Islam Negeri Banda Aceh. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. dra, Jamaliah Hasballah, MA dan Faizatul Faridy, M.Pd selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, yang ditengah-tengah kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan Skripsi.
2. Dr. Heliati Fajriati M.A, selaku Ketua Program Studi PIAUD Universitas Islam Negeri Araniry Banda Aceh yang telah memberikan arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
3. Bapak dan ibu dosen PIAUD Universitas Islam Negeri Banda Aceh yang telah memberikan banyak bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.

4. Prof. Safrul Muluk, Ph. D selaku Dekan FTP Universitas Islam Negeri Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
5. Prof. Dr. Mujiburrahman, MAg selaku Rektor Universitas Islam Negeri Banda Aceh, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
6. Guru-guru di TK IT Hafizul Ilmi, dan Pustaka yang mana telah banyak memberikan masukan serta mendapatkan referensi sehingga Skripsi ini dapat tersusun dengan rapi.

Banda Aceh, 25 Oktober 2023  
Penulis,

Irma Davita

## ABSTRAK

Nama : Irma Davita  
NIM : 180210094  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Pada Anak Usia Dini di TK IT Hafizul Ilmi  
Tebal Skripsi : 52 Halaman  
Pembimbing I : Dra, Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing II : Faizatul Faridy, M.Pd  
Kata Kunci : Permainan Tradisional Tewor kaleng, Motorik Kasar

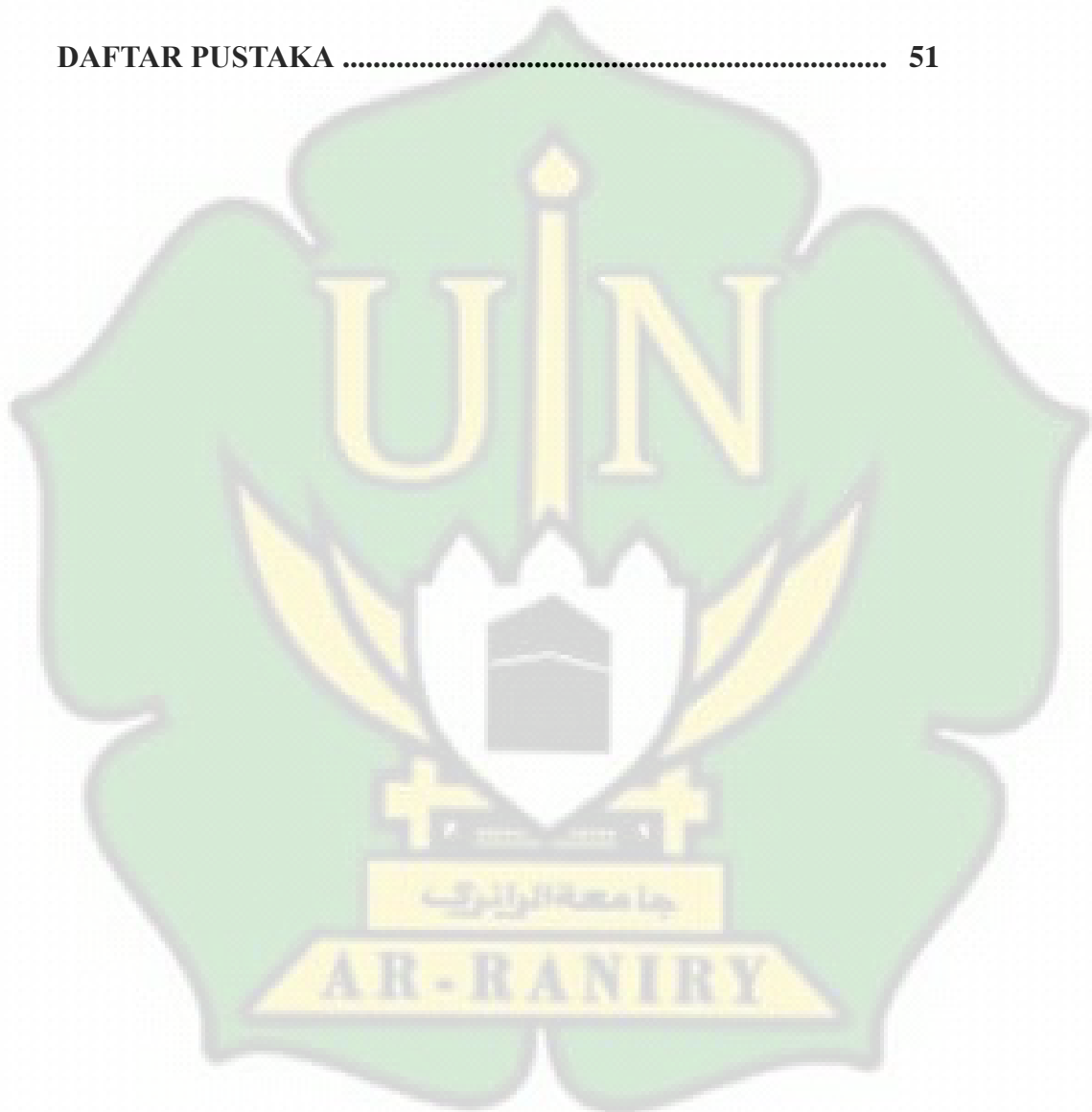
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas kelompok B didapatkan hasil bahwa kemampuan motorik kasar pada kelompok B dari 20 anak terdapat 6 anak kemampuan motorik kasarnya berada pada kategori sangat baik, sedangkan 14 anak berada pada kategori belum berkembang. Untuk mengatasi masalah tersebut maka Peneliti menggunakan suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu permainan tewor kaleng. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan tewor kaleng dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Aceh Besar. Metodologi dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Teknik dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 20 orang peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan test untuk melihat kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tewor kaleng. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta berdasarkan pengolahan data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan permainan tewor kaleng berpengaruh terhadap kemampuan motorik pada anak kelompok B di TK IT Hafizul Ilmi, bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $170,1 > 1,729$  sehingga hipotesis dalam penelitian ini di terima.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Hipotesis Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Perkembangan Motorik AUD .....	8
1. Pengertian Motorik Kasar .....	8
2. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Kasar .....	9
3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	9
4. Prinsip Perkembangan Motorik Kasar .....	13
B. Permainan Tradisional .....	15
1. Pengertian Permainan Tradisional .....	15
2. Manfaat Permainan Tradisional .....	18
3. Permainan Tradisional Tewor Kaleng .....	22
4. Langkah-langkah Permainan Tewor Kaleng.....	24
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Rancangan Penelitian .....	27
B. Populasi dan Sampel .....	28
C. Tehnik Alat Pengumpulan Data .....	29
D. Tehnik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	34
B. Deskripsi Gambaran Permainan Tewor Kaleng Di TK IT Hafizul Ilmi .....	36

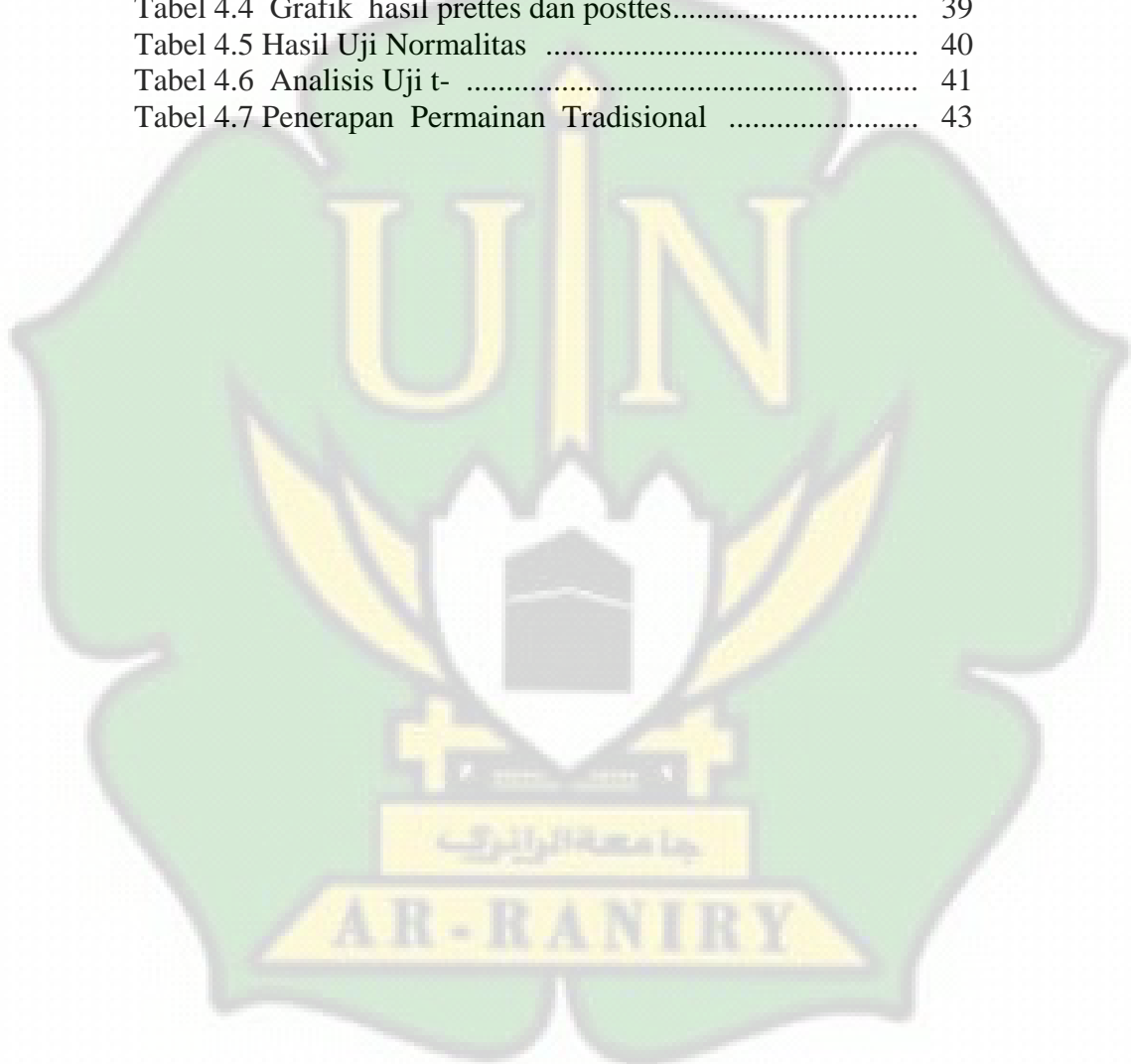


C. Deskripsi Hasil Penelitian .....	37
D. Pembahasan .....	43
<b>BAB V. KESIMPULAN .....</b>	<b>45</b>
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain One Group Preetes Postest Design .....	27
Tabel 3.2 Instrument Penelitian .....	29
Tabel 4.1 Keadaan Guru TK IT Hafizul Ilmi .....	35
Tabel 4.2 Jumlah Anak di TK IT Hafizul Ilmi .....	35
Tabel 4.3 Rekapitulasi Data prettes dan posttets .....	38
Tabel 4.4 Grafik hasil prettes dan posttes.....	39
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	40
Tabel 4.6 Analisis Uji t- .....	41
Tabel 4.7 Penerapan Permainan Tradisional .....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran : Surat Dekan FTK Ar-Raniry

Lampiran : Surat Izin Penelitian

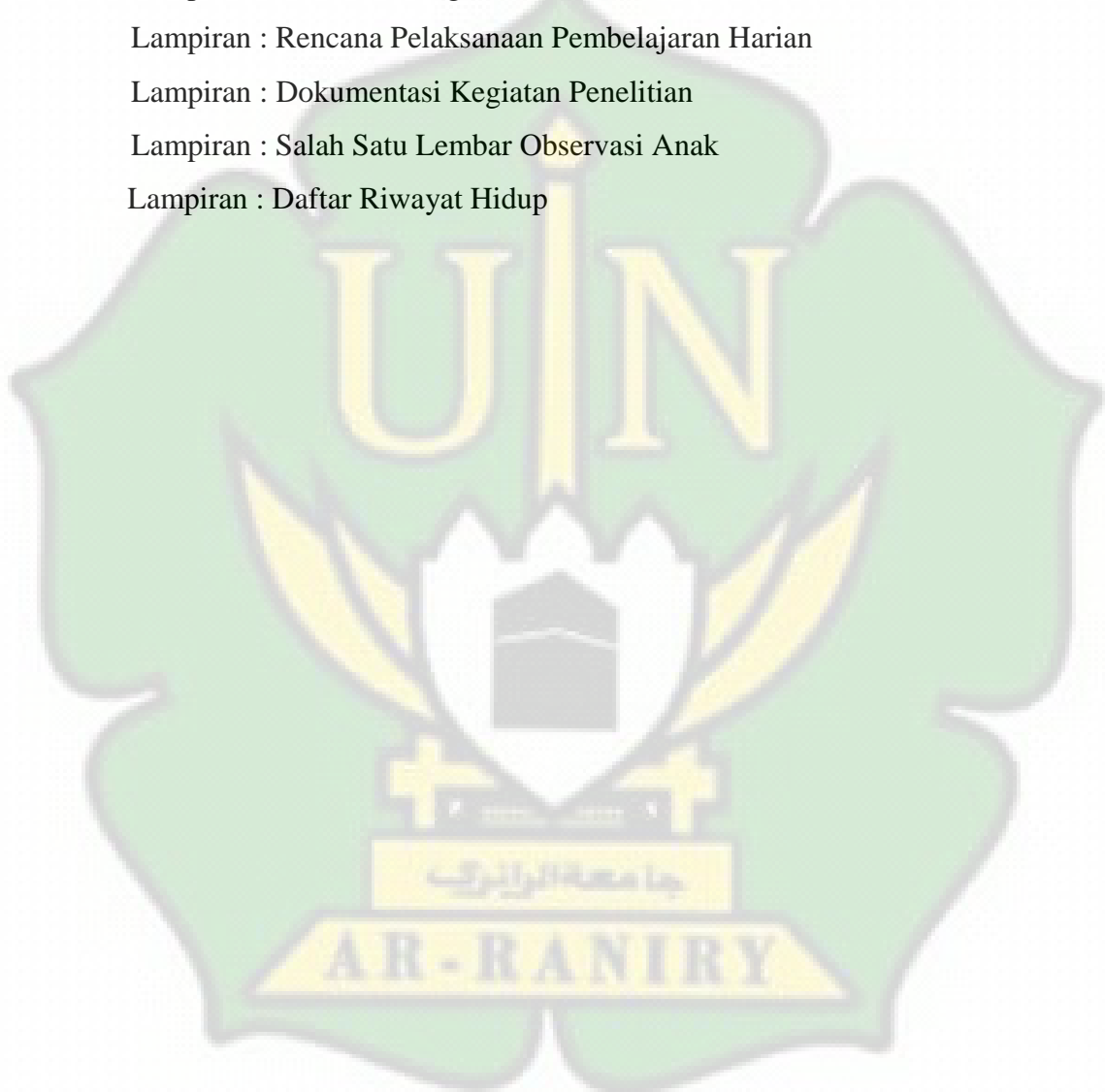
Lampiran : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Lampiran : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran : Salah Satu Lembar Observasi Anak

Lampiran : Daftar Riwayat Hidup



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Aspek perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Usia anak pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa datang. Kekurangan pada salah satu aspek perkembangan dapat mempengaruhi aspek lainnya untuk itu, kita harus memahami perkembangan balita khususnya perkembangan fisik dan motorik<sup>1</sup>

Perkembangan anak merupakan segala perubahan yang terjadi pada anak yang dapat dilihat dari berbagai aspek fisik (motorik). Perkembangan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan syaraf dan otot. Salah satu aspek yang penting pada proses perkembangan adalah perkembangan motorik kasar yaitu gerak tubuh menggunakan otot-otot besar, atau sebagian besar dari seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak sebagai awal dari kecerdasan dan emosi sosial anak. Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan yang berhubungan dengan aspek kemampuan anak dalam melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti loncat, menangkap, tengkurap, duduk, berjalan dan sebagainya. Pada dasarnya perkembangan ini sesuai dengan kematangan syaraf dan otot anak.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Chamidah, Atien Nur (2009). *Pentingnya Stimulasi Dini Bagi Tumbuh Kembang. Otak Anak*. Yogyakarta : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Hal.39

<sup>2</sup> Soetjiningsih. 2014. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran. EGC. Hal.15



Latihan-latihan gerakan dasar lebih ditekankan dalam bentuk permainan yang sifatnya informal sesuai prinsip belajar mengajar di TK, yakni bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dengan menggunakan pendekatan integratif<sup>3</sup>

Perkembangan motorik yang optimal dapat meningkatkan kemampuan motorik anak dalam beradaptasi. Keterampilan motorik juga digunakan untuk keterampilan bantu diri (*self image*), keterampilan bantu sosial, keterampilan bermain dan keterampilan sekolah. Untuk mencapai kemandiriannya anak harus mempelajari kemampuan motorik yang memungkinkan mereka mampu melakukan sesuatu bagi diri mereka sendiri, sehingga mampu menjadi kelompok sosial yang kooperatif yang bisa diterima di lingkungannya. Semakin baik keterampilan motorik yang dimiliki semakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan. Gangguan sensorik motorik akan menyebabkan ketidakmampuan anak untuk mengenali lingkungannya dan akan mempersulit mereka untuk bisa diterima di lingkungannya.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK IT Hafizul Ilmi pada 15 Juli 2023 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar masih berada pada kategori belum berkembang hal ini dapat dilihat dari pembelajaran bermain anak belum mampu memaksimalkan motorik kasarnya, baik dalam melompat, berlari, berguling bahkan dalam menggerakkan tangannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas kelompok B didapatkan hasil bahwa kemampuan motorik kasar pada kelompok B

---

<sup>3</sup> Musfiroh, Tadkiroatun. 2018. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo. Tedjasaputra:12

<sup>4</sup> Andriani, M & Wirjatmaji, B. (2012). *Pengantar Gizi Masyarakat*. Jakarta: Kencana :43

dari 20 anak terdapat 6 anak kemampuan motorik kasarnya berada pada kategori sangat baik, sedangkan 14 anak berada pada kategori belum berkembang<sup>5</sup>. Untuk mengatasi masalah tersebut maka Peneliti menggunakan suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, salah satu permainan yang dapat digunakan yaitu permainan tewor kaleng.

Permainan Tewor Kaleng adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman rumah atau lapangan luas dan berkembang di pulau Sumatera. Jumlah pemain dalam satu kelompok berjumlah 5-10 orang. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini hanya kaleng dalam jumlah banyak dan bola kasti. Kaleng-kaleng yang digunakan biasanya adalah kaleng bekas dari kaleng susu atau kaleng lain yang telah dibersihkan. Kaleng akan disusun membentuk piramida atau disusun bertumpuk tergantung kesepakatan.

Ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh Reya Damayani dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Lempar Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Anak Kelompok B TK Al-Ikhlas Lamlhom Lhoknga Aceh Besar. Hasil penelitian yaitu dapat disimpulkan bahwa “Rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan Tradisional Lempar Kaleng lebih tinggi (80,85) dari rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan Tradisional Lempar Kaleng (78,81).” Dengan demikian, permainan

---

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Asmaul Husana (Guru Kelompok B)

tradisional berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan<sup>6</sup>.

Penelitian selanjutnya yaitu dari Gentur dengan judul “Pengembangan Model Permainan Tembak Kaleng sebagai Alternatif Variasi Permainan Bola Kecil Dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas I SD N2 Patebon.”. Hasil yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba skala kecil persentase jawaban sangat baik (70,8%), baik (18,75%) dan kurang baik (10,42). Hasil uji coba skala besar dengan persentase jawaban sangat baik (87,25%), baik (7,84%), dan kurang (4,9%). Sedangkan persentase yang diperoleh dari hasil data evaluasi ahli yaitu ahli penjas masuk dalam kategori baik (77,33%), ahli pembelajaran I masuk katagori baik (90,67%), ahli pembelajaran II masuk katagori cukup baik (65,33%).

Penelitian selanjutnya yaitu dari Khairil dengan judul “Permainan Tradisional “Lempar Kaleng” Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Hasil yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba skala kecil persentase jawaban sangat baik (83%), baik (18,75%) dan kurang baik (88). Hasil uji coba skala besar dengan persentase jawaban sangat baik (89%), baik (88%). Persentase yang diperoleh dari hasil data evaluasi ahli yaitu ahli penjas masuk dalam kategori baik (77,33%), ahli pembelajaran I masuk katagori baik.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian ini yaitu berada pada sekolah tempat teliti, jumlah anak dan

---

<sup>6</sup> Reyna Damayanti Safitri. 2019. *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.:24

sedangkan persamaannya yaitu sama-sama peneliti di sini membahas tentang kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan mengambil judul “**Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Pada Anak Usia Dini Tahun Di TK IT Hafizul Ilmi**”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah permainan tewor kaleng berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Aceh Besar ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan tewor kaleng berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Aceh Besar.”

### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara didalam sebuah penelitian. Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai bukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Permainan tewor kaleng berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Aceh Besar.

Ho : Permainan tewor kaleng tidak berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Aceh Besar.



### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang kemampuan motorik kasar anak.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
3. Bagi Peneliti, setelah melakukan penelitian ini Peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena anak-anak lebih senang dan terampil dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.

### **F. Definisi Operasional**

1. Permainan Tewor Kaleng adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman rumah atau lapangan luas dan berkembang di pulau Sumatera. Jumlah pemain dalam satu kelompok berjumlah 5-10 orang<sup>7</sup>.
2. Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan yang berhubungan dengan aspek kemampuan anak dalam melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti loncat, menangkap, tengkurap, duduk, berjalan dan sebagainya<sup>8</sup>.
3. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0 sampai 6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh

---

<sup>7</sup> Reyna Damayanti Safitri. 2019. *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.:26

<sup>8</sup> Soetjiningsih. 2014. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran. EGC. Hal.18

aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. masa awal kehidupan anak merupakan masa penting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya. Adapun anak yang diteliti dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun<sup>9</sup>.



---

<sup>9</sup> Yusuf, Syamsu. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya : 28

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Perkembangan Motorik Kasar**

##### **1. Pengertian Motorik Kasar**

Menurut Melinda motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti, merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang<sup>10</sup>.

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu daripada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukurannya besar daripada ukurannya yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain<sup>11</sup>.

Bambang Sujiono berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

---

<sup>10</sup> Melinda. (2013). *Pengaruh melukis menggunakan teknik finger painting terhadap keterampilan motorik halus pada taman kanak-kanak*. Skripsi. <http://repository.upi.edu>. Diakses pada tanggal 27 September 2016. : 24

<sup>11</sup> Samsudin. 2018. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Group :18

Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk<sup>12</sup>.

Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang<sup>13</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

## **2. Tujuan Dan Fungsi Pengembangan Motorik Kasar**

- a. Untuk keseimbangan tubuh anak
- b. Melentur kan otot-otot anak

---

<sup>12</sup> Bambang, Sujiono. 2018. *Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Universitas Terbuka : 33

<sup>13</sup> Samsudin. 2018. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Group :18



- c. Mengembangkan kecerdasan anak karena dapat merangsang otak melalui gerakan aliran atau peredaran darah yang lancar yang dapat mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf-syaraf otak dapat berkembang
- d. Untuk kelincahan gerakan anak
- e. Sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil
- f. Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat<sup>14</sup>.

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik merupakan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien. Sehingga motorik kasar, memiliki tujuan dan fungsi pengembangan motorik kasar pada anak.

### **3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Motorik kasar (*gross motor*) merupakan gerakan yang banyak menggunakan otot-otot kasar, meliputi: aktivitas berlari, memanjat, melompat atau melempar menyebut motorik dengan istilah “motor“. Menurutny, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan dan kegiatan yang

---

<sup>14</sup> Yusuf, Syamsu. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya : 28

melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan atau getah).<sup>15</sup>

Menurut Samsudin bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Lebih lanjut dijelaskannya bahwa dalam perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf dan otak, sehingga ketiga unsur tersebut saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna<sup>16</sup>.

Menurut M, Yudha mengatakan bahwa perkembangan motorik merupakan suatu perubahan dalam perilaku motorik yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya. Pada manusia perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan perkembangan motorik yang saling mempengaruhi satu sama lainnya<sup>17</sup>.

Yudha mengatakan bahwa perkembangan motorik berkaitan dengan kematangan mekanisme otot, saraf yang memberikan penampilan progresif didalam keterampilan motorik. Tujuan dan fungsi perkembangan motorik merupakan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat

---

<sup>15</sup> Samsudin. 2015. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Group :19

<sup>16</sup> Samsudin. 2015. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Group : 10

<sup>17</sup> Yudha M Saputra & Rudyanto, 2015. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.: 29

keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien. Sehingga motorik kasar, memiliki tujuan dan fungsi pengembangan motorik kasar pada anak<sup>18</sup>.

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh tubuh, kemudian metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang dapat memacu semua kegiatan motorik kasar yang perlu dikembangkan anak seperti anak dapat belajar menangkap bola, menendang, melompat dan lain sebagainya.

Pada usia 5-6 tahun perkembangan motorik kasar anak, seperti, menangkap bola besar dengan tangan lurus di depan badan, berdiri dengan 1 kaki selama 5 detik, melompat sejauh 1 meter menggunakan bahu dan siku pada saat melempar bola hingga 3 meter, melompat dengan satu kaki, dll.

Sedangkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun seperti, berlari dan langsung menendang bola, melompat-lompat dengan kaki bergantian, melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan satu tangan, berjalan pada garis yang sudah ditentukan, berjinjit dengan tangan dan pinggul, mengayuhkan satu kaki kedepan atau kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Yudha mengatakan bahwa saat anak mulai masuk TK, anak itu mulai bergaul dengan teman sebayanya sehingga anak semakin banyak menghabiskan waktu untuk bermain aktif bersama temannya, perkembangan yang dialami anak

---

<sup>18</sup> Yudha M Saputra & Rudyanto, 2015. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT. : 30

akan mempengaruhi keterampilannya dalam bergerak dan bermain, sehingga perkembangan motorik memiliki fungsi perkembangan bagi anak seperti yang dikemukakan oleh para ahli<sup>19</sup>.

Anak usia 5-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun, pada usia ini secara terminologi disebut dengan anak TK. Perkembangan gerak anak pada usia ini merupakan kelanjutan dari perkembangan gerak yang telah terjadi pada saat masa bayi.

#### **4. Prinsip Perkembangan Motorik Kasar**

Pada usia 5-6 tahun anak telah memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks, yaitu kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang, seperti berlari sambil melompat, mengendarai sepeda. Hurlock menyatakan dari beberapa studi perkembangan motorik yang diamatinya, ada lima prinsip perkembangan motorik kasar<sup>20</sup>.

Adapun lima prinsip perkembangan motorik kasar yaitu :

1. Perkembangan motorik kasar bergantung pada kematangan otot dan syaraf.

Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Otak lah yang mengatur setiap gerakan yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur otot, semakin baik kemampuan motorik anak. Hal ini juga didukung oleh kekuatan otot anak yang baik.

---

<sup>19</sup> Yudha M Saputra & Rudyanto, 2015. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT. : 32

<sup>20</sup> Hurlock, E. B. 2010. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Alih Bahasa Istiwidayanti dkk. Edisi Kelima. Jakarta : Erlangga. : 35

## 2. Perkembangan yang berlangsung terus menerus.

Perkembangan motorik berlangsung secara terus menerus sejak pembuahan. Urutan perkembangan *cephalocaudal* dapat dilihat pada masa awal bayi, pengendalian gerakan lebih banyak di daerah kepala. Saat perkembangan syaraf semakin baik, pengendalian gerakan dikendalikan oleh batang tubuh kemudian di daerah kaki. Perkembangan secara proximodistal dimulai dari gerakan sendi utama sampai gerakan bagian tubuh terpencil. Misal bayi menggunakan bahu dan siku dalam bergerak sebelum menggunakan pergelangan tangan dan jari tangan.

## 3. Perkembangan motorik memiliki pola yang dapat diramalkan.

Perkembangan motorik dapat diramalkan ditunjukkan dengan bukti bahwa usia ketika anak mulai berjalan konsisten dengan laju perkembangan keseluruhannya. Misalnya, anak yang duduknya lebih awal akan berjalan lebih awal ketimbang anak yang duduknya terlambat.

## 4. Reflek primitif akan hilang dan digantikan dengan gerakan yang disadari.

Reflek primitif ialah gerakan yang tidak disadari, berlangsung secara otomatis dan pada usia tertentu harus sudah hilang karena dapat menghambat gerakan yang disadari.<sup>21</sup>

Anak usia TK sudah memiliki kemampuan melihat dengan fokus yang benar, sehingga guru dapat memberikan aktivitas melempar bola, ia telah memiliki kemampuan melihat bola di lempar kea rah nya dan d I tangkap oleh tangan, guru dapat menciptakan aneka aktivitas dengan menggunakan

---

<sup>21</sup> Hurlock, E. B. 2010. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Alih Bahasa Istiwidayanti dkk. Edisi Kelima. Jakarta : Erlangga. : 213

karakteristik ini. Anak usia TK telah dapat melakukan serangkaian gerakan secara berkelanjutan misalnya gerakan menangkap, melempar, menedang<sup>22</sup>

Dengan demikian pada usia 5-6 tahun anak bukan tergolong prasekolah lagi namun sudah memasuki masa kanak-kanak dan memasuki dunia sekolah, dalam masa ini perkembangan motorik anak mengalami transisi, sehingga pada periode ini motorik anak sudah mulai ada peningkatan keterampilan gerak yang lebih kompleks.

## **B. Permainan Tradisional**

### **1. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan permainan yang juga sering disebut dengan permainan rakyat. Permainan ini sering dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, dengan tiada bedanya<sup>23</sup>

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Permainan ini terdiri dari permainan tradisional dan permainan modern. Secara bahasa permainan berasal dari kata “main”, yang mendapat imbuhan pe- dan

---

<sup>22</sup> Aisyah, Siti, dkk. 2012. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak*. Usia Dini. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. : 73

<sup>23</sup> Mulyani, Novi. 2019. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press : 32



akhiran –an. Kata permainan merupakan bentuk kata benda dari „main. Sebagai kata kerjanya yaitu “bermain”, sebagai kata benda “permainan”<sup>24</sup>

Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Jenis permainan, jumlah peserta, dan lamanya waktu yang dialokasikan untuk bermain, bergantung pada keinginan serta kesepakatan yang dibuat oleh para peserta. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerjasama, asal saja mereka telah diterima dalam gang dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang sangat terlihat dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya, saat memainkan permainan tradisional anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya<sup>25</sup>.

Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kejadiannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb.

Selain itu juga aktivitas permainan tradisional dapat membantu mengatasi anak-anak yang memiliki permasalahan dalam penyesuaian diri terutama bagi anak usia dini yang umumnya masih memiliki ketergantungan

---

<sup>24</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: 1956), 550

<sup>25</sup> Elizabeth B, Perkembangan Anak Jilid I, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 321

kepada orangtua atau kepada gurunya<sup>26</sup>. Walaupun permainan ini termasuk permainan sederhana dan biaya relatif murah tanpa harus menggunakan media teknologi hanya berbahan material lokal yang bisa digunakan untuk memainkan permainan tersebut. Cara bermainnya pun secara berkelompok minimal dua orang atau lebih yang sarat akan budaya, nilai-nilai kebangsaan, bahkan unsur-unsur yang berguna bagi anak.

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Permainan merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana yang menyenangkan. Suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya, apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya maka tidak lagi disebut sebagai permainan.<sup>27</sup>

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Permainan merupakan jalan bagi anak-anak bisa melakukan keterampilan baru, dan memecahkan masalah rumit. Permainan memberi anak-anak kesempatan untuk berperan secara mandiri dan menantang diri mereka sendiri secara fisik dan intelektual<sup>28</sup>.

---

<sup>26</sup> Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana : 92

<sup>27</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hal. 17

<sup>28</sup> Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2016), hal. 23

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek adalah salah satu jenis permainan kreatif yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada. Potensi yang ada dalam permainan tersebut dapat meningkatkan kecerdasan dan perkembangan kognitif anak.

## **2. Manfaat Permainan Tradisional**

Permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan modern yang sekarang ini banyak dijadikan sebagai permainan anak. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur didalamnya, permainan tradisional tetap dipilih di beberapa kalangan masyarakat khususnya anak-anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka. Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya. Manfaat permainan tradisional pada dasarnya banyak memberikan kesempatan kepada untuk bermain secara kelompok, setidaknya dapat dilakukan minimal dua orang, menggunakan alat-alat sederhana dan mudah dicari, memberikan manfaat dalam mengembangkan kemampuan matematika anak dan juga dapat mengembangkan ke enam aspek perkembangan anak di usia dini<sup>29</sup>.

---

<sup>29</sup> Decaprio, Ricahrd. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Divapress. : 36

Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Bermain selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan secara keseluruhan. Manfaat bermain bagi anak antara lain:

- a. Bermain memicu kreativitas.
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik.
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
- e. Bermain dapat bermanfaat mengasah panca indra.
- f. Bermain sebagai media terapi.
- g. Bermain itu melakukan penemuan, artinya bermain dapat menghasilkan cipta baru<sup>30</sup>.

Menurut Yuliani menyatakan bahwa ada empat prinsip bermain, yaitu:

1. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks;
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain;
3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan

---

<sup>30</sup> George S. Morrison, Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), (Jakarta: PT Indeks, 2016), hal. 135

menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi;

4. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.<sup>31</sup>

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak. Jika dipandang sebagai kegiatan bermain, permainan tidaklah mempunyai tujuan tetap. Tujuan dari permainan lebih ditetapkan pada pencapaian kesenangan dan kepuasan batin. Sedangkan jika ditinjau sebagai sebuah kegiatan yang mendidik, permainan harus dapat diarahkan untuk dapat menghasilkan perubahan sikap. Dengan bermain diharapkan daya pikir, cipta bahasa, keterampilan dan jasmani anak-anak dapat berkembang maksimal. Tujuan dari permainan tradisional jika dipandang sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan adalah sebagai berikut<sup>32</sup>:

- a. Untuk mengembangkan konsep diri.
- b. Untuk mengembangkan kreativitas.
- c. Untuk mengembangkan komunikasi.
- d. Untuk mengembangkan aspek fisik motorik.
- e. Untuk mengembangkan aspek sosial.
- f. Untuk mengembangkan aspek emosi.
- g. Untuk mengembangkan aspek kognisi.

---

<sup>31</sup> Yuliani Nurani Sujono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT Indeks, 2019), hal. 145

<sup>32</sup> Keen Achroni, Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional, (Jogjakarta: Javalitera, 2012), hal. 16-18

h. Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Dalam permainan, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada disekitarnya merupakan hal yang lebih sulit daripada melihat atau bermain dengan orang tua dan orang dewasa.

Berikut ini enam tahapan perkembangan bermain pada anak menurut Novan :

a. *Unoccupied Behavior*

Bentuk bermain dimana anak tidak terlibat dalam permainan tersebut. Anak tersebut hanya melihat permainan orang lain tanpa melakukan apapun.

b. *Onlooker Play*

Bentuk bermain dimana anak hanya sebagai penonton saja, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain.

c. *Solitary Play*

Bentuk bermain yang dilakukan oleh seorang anak, dan ketika bermain tidak memperhatikan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya<sup>33</sup>.

Dengan demikian dalam sebuah lingkungan bermain permainan tradisional yang aman, nyaman, dan menyenangkan dapat memicu anak untuk meningkatkan kreativitasnya, dalam cara berpikir, serta menggunakan daya khayalnya.

---

<sup>33</sup> Novan Ardy Wiyani, Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 33



### 3. Permainan Tradisional *Tewor Kaleng*

Permainan tradisional *tewor kaleng* adalah permainan kelompok yang diwariskan oleh orang tua secara turun temurun sejak dahulu namun tidak semua anak mengenal permainan ini. Di zaman modern seperti saat ini seakan-akan membuat anak terpisah dari kehidupannya sendiri. Permainan Lempar Kaleng berkembang di daerah Sumatra dan sering dimainkan di lapangan atau halaman rumah. Jumlah pemain permainan Lempar Kaleng tidak dibatasi<sup>34</sup>.

Lempar Kaleng adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman rumah atau lapangan luas dan berkembang di pulau Sumatera. Jumlah pemain dalam satu kelompok berjumlah 5-10 orang. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini hanya kaleng dalam jumlah banyak dan bola kasti. Kaleng-kaleng yang digunakan biasanya adalah kaleng bekas dari kaleng susu atau kaleng lain yang telah dibersihkan. Kaleng akan disusun membentuk piramida atau disusun bertumpuk tergantung kesepakatan.

Bermain adalah kegiatan yang jika dilakukan akan memberikan efek kesenangan, tanpa memikirkan hasil akhir kegiatan yang dilakukan. Hal ini seperti pendapat Yudesta Erfayliana yang menyatakan bahwa melalui bermain anak dapat menjadi lebih bahagia terlebih didalam aktivitas anak bermain akan ikut

---

<sup>34</sup> Mulyani, Novi. 2019. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press : 20

berkembangnya aspek-aspek perkembangan didalam diri anak, aspek-aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif.<sup>35</sup>

Melihat dari masa perkembangan manusia, ada beberapa tahapan bermain, sebagai berikut:

a. Tahap eksplorasi

Bayi yang mempunyai usia tiga bulan akan mencoba menggapai bendabenda di sekelilingnya, mencoba memegang secara acak kemudian bayi tersebut akan mencoba merangkak ataupun berjalan dan memperhatikan di sekelilingnya.

b. Tahap permainan

Tahap ini dimulainya bermain menggunakan benda-benda permainan, tahap ini dimulai dari tahun pertama hingga puncaknya yaitu ketika berusia 5-6 tahun.

c. Tahap bermain

Tahap ini dimulai ketika memasuki masa sekolah, karena pada masa sekolah akan menemukan lebih banyak lagi ragam bermain, lalu akan mulai meninggalkan kebiasaan bermain dengan benda-benda dan beralih ke permainan seperti berlari, melompat, dan lain-lainnya.

d. Tahap melamun

Melamun adalah pengalihan fokus perhatian seseorang dari kondisi sebelumnya yang normal, tahap melamun ini adalah tahap yang akan dilalui ketika memasuki masa puber. Pada masa ini akan lebih sering

---

<sup>35</sup> Yudesta Erfayliana, "Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak", (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2016), Vol. 3 h. 145

melamun memikirkan apa yang akan lakukan sehingga pelan-pelan akan menghilangkan minatnya untuk bermain.<sup>36</sup>

#### **4. Langkah - Langkah Permainan Tewor Kaleng**

##### **a. Tahap I (awal)**

Pembentukan kelompok Jumlah kelompok dibagi menjadi 2. Jumlah anggota kelompok disepakati oleh anak yang akan bermain. Selama ini cara yang digunakan untuk menentukan anggota kelompok adalah dengan cara Hom Pim Paa atau dengan cara memilih teman kelompok sendiri. Dengan begitu semua anak merasa adil.

##### **b. Tahap II**

Undian untuk melempar kaleng dengan bola • Dua kelompok yang terbentuk menyusun kaleng bersama-sama.

1. Anak melakukan undian dengan menggunakan sandal. Sandal dilempar sejauh mungkin oleh salah satu perwakilan dari kedua kelompok, tapi sebelumnya dibuat batas garis. (kelompok pertama melempar sandal ditentukan dengan bersuit). Lemparan sandal yang paling jauh berhak meruntuhkan susunan kaleng dengan cara melemparnya dengan bola kasti.
2. Kelompok yang meruntuhkan kaleng disebut kelompok musuh
3. Kelompok yang lain disebut kelompok penjaga

---

<sup>36</sup> Yudesta Erfayliana, “Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2016), Vol. 3 h. 147

### **c. Tahap III**

1. Kelompok musuh bertugas menyusun kembali kaleng yang sudah runtuh tanpa terkena lemparan bola dengan cara berlari, meloncat, dan sebagainya.
2. Sedang kelompok penjaga mengambil bola lalu menghalangi kelompok musuh dalam menyusun kaleng dengan cara melemparinya bola atau mengoper ke teman lain karena setelah memegang bola tidak boleh berjalan dari tempat mengambil bola sebelumnya.
3. Kelompok penjaga boleh melempari kelompok musuh dengan bola ke -bagian mana saja selain pada bagian kepala, tangan sampai ke siku dan jari kaki hingga lutut. Jika hal diatas terjadi maka kelompok penjaga tetap menjadi kelompok penjaga.

### **d. Tahap IV**

1. Ketika lemparan bola penjaga mengenai paha, badan atau punggung kelompok musuh, maka kelompok musuh beralih menjadi kelompok penjaga. Kelompok penjaga beralih menjadi kelompok musuh.
2. Kini, kelompok penjaga harus menjaga kelompok musuh agar tidak menyelesaikan susunan kaleng.

3. Ketika kelompok musuh menyelesaikan susunan kaleng tanpa terkena lemparan maka kelompok musuh mendapat skor 1 dan menjadi pemenang<sup>37</sup>.

Gerak dasar merupakan gerak yang bersifat umum yang biasa dilakukan oleh peserta didik sekolah dasar. Setiap melakukan aktivitas peserta didik pun tidak luput dari gerak baik sadar maupun tidak sadar meliputi gerakan berjalan, melompat, berlari dan melempar. Karena karakter peserta didik usia sekolah dasar pada umumnya sangat senang bergerak. Oleh karena itu setiap anak menggunakan seluruh waktunya untuk bergerak yang dituangkan dalam aktivitas bermain atau melakukan suatu permainan. Gerak dasar manusia secara umum terdiri atas tiga macam gerak, yaitu Non-Lokomotor, Lokomotor dan Manipulatif. Menurut Syarifudin dan Muhadi pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Gerak dasar manusia merupakan pola gerakan yang melibatkan bagian tubuh yang berbeda seperti kaki, tangan, dan kepala<sup>38</sup>.

Gerak dasar melempar bola kecil memerlukan alat bantu yang dapat digunakan secara maksimal untuk kepentingan pengembangan kemampuan gerakan dasar melempar bagi anak-anak usia dini, seperti bola plastik dan bola tennis. Dalam hal ini keterampilan memodifikasi alat penunjang atau sarana-prasarana wajib dikembangkan oleh guru sesuai dengan keadaan lingkungan yang terdapat di sekolah<sup>39</sup>.

---

<sup>37</sup> Mulyani, Novi. 2019. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press : 18

<sup>38</sup> Yudesta Erfayliana, "Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak", (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2016), Vol. 3 h. 145

<sup>39</sup> Srihati waryati dkk, Pendidikan permainan kecil (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018) h.104

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Penelitian ini tergolong penelitian *eksperimen* yang meneliti hubungan sebab akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu atau lebih kelompok eksperimental. Hasil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol (yang tidak dimanipulasi). Penelitian ini merupakan jenis penelitian *one group desain pretest-posttest*. Penelitian eksperimen semu adalah jenis penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen<sup>40</sup>.

Paradigma dalam penelitian model eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Desain One Group Pretest Posttest Design**

$O_1$	$X$	$O_2$
-------	-----	-------

Sumber : Arikunto (2018)

<sup>40</sup> Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA. :18



Keterangan :

$O_1$  : *Pretest* (pengamatan sebelum permainan tradisional tewor kaleng bilangan dimulai)

X : Penggunaan permainan tradisional tewor kaleng

$O_2$  : *Posttest* (pengamatan setelah permainan tradisional tewor kaleng)<sup>41</sup>

Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional tewor kaleng, sedangkan observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengobservasi nilai kemampuan motorik kasar setelah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional tewor kaleng.

## B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya<sup>42</sup>. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, karena *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam

<sup>41</sup> Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta: 23

<sup>42</sup> Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA. : 19

Sugiyono<sup>43</sup>. Alasan menggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi.

Alasan menggunakan seluruh populasi menjadi sampel adalah dikarenakan mewakili seluruh populasi karena jika kurang dari 100 populasi, maka dijadikan sampel penelitian semuanya, oleh karena itu Peneliti mengambil 20 sampel terdiri dari 9 Laki-laki dan 11 perempuan kelompok B TK IT Hafizul Ilmi.

### C. Tehnik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah lembar observasi, tes dan dokumentasi.

#### a. Observasi

Observasi pada penelitian ini adaah lembar observasi konsentrasi anak pada implementasi aktivitas media pembelajaran motorik kasar Lembar observasi disusun untuk mendapatkan nilai observasi kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tewor kaleng digunakan sesuai dengan Pedoman Penilaian di Taman kanak-Kanak

**Tabel 3.2 Instrumen Penelitian**

No	Indikator	Keterangan	Ceklis
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan,	Anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai mampu melakukan	

<sup>43</sup> Ibid..... : 20

	keseimbangan dan kelincahan	gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sangat mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	
2.	Melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak belum mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sudah mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sangat mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
3.	Terampil menggunakan tangan kanan	Anak belum terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sudah terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sangat terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
4.	Terampil menggunakan tangan kiri	Anak belum terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	
		Anak sudah terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor	

		kaleng	
		Anak sangat terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	

Sumber. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

Keterangan :

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori dan yang berhubungan dengan penelitian. Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian, seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran, foto-foto, video kegiatan tindakan dan lain-lain.

#### **D. Tehnik Analisis Data**

Pengolahan data dalam penelitian ini meliputi dua bagian yaitu :

##### **a. Uji Normalitas**

Sebelum data dianalisis dengan menggunakan uji t, maka terlebih dahulu harus memiliki syarat normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data post-test tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis akan di uji pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  yaitu :

$H_0 : \chi^2 \text{ hitung} < \chi^2 \text{ tabel}$  ( data tes awal/pre test tidak berdistribusi normal )

$H_1 : x^2 \text{ hitung} \geq x^2 \text{ tabel}$  ( data tes awal / pre test berdistribusi normal )

Dengan kriteria pengujian tolak  $H_0$  jika  $x^2 \text{ hitung} \geq x^2 \text{ tabel}$ , dalam hal lain  $H_1$  diterima.

#### b. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah semua hasil tes dikumpulkan maka data tersebut dianalisis atau diolah dengan menggunakan metode statistik uji t-tes sesuai dengan rumus yang dikemukakan Arikunto<sup>44</sup>. Sebagai langkah untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-tes sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan Rumus :

Md = Mean perbedaan tes awal dengan tes akhir

X = Deviasi setiap nilai

$X^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya sampel

Db = ditentukan dengan  $N-145$

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan db (distribusi bilangan)  $n - 1$ . Hipotesis yang akan diuji adalah :

<sup>44</sup> Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>45</sup> Sudjana, Nana .2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

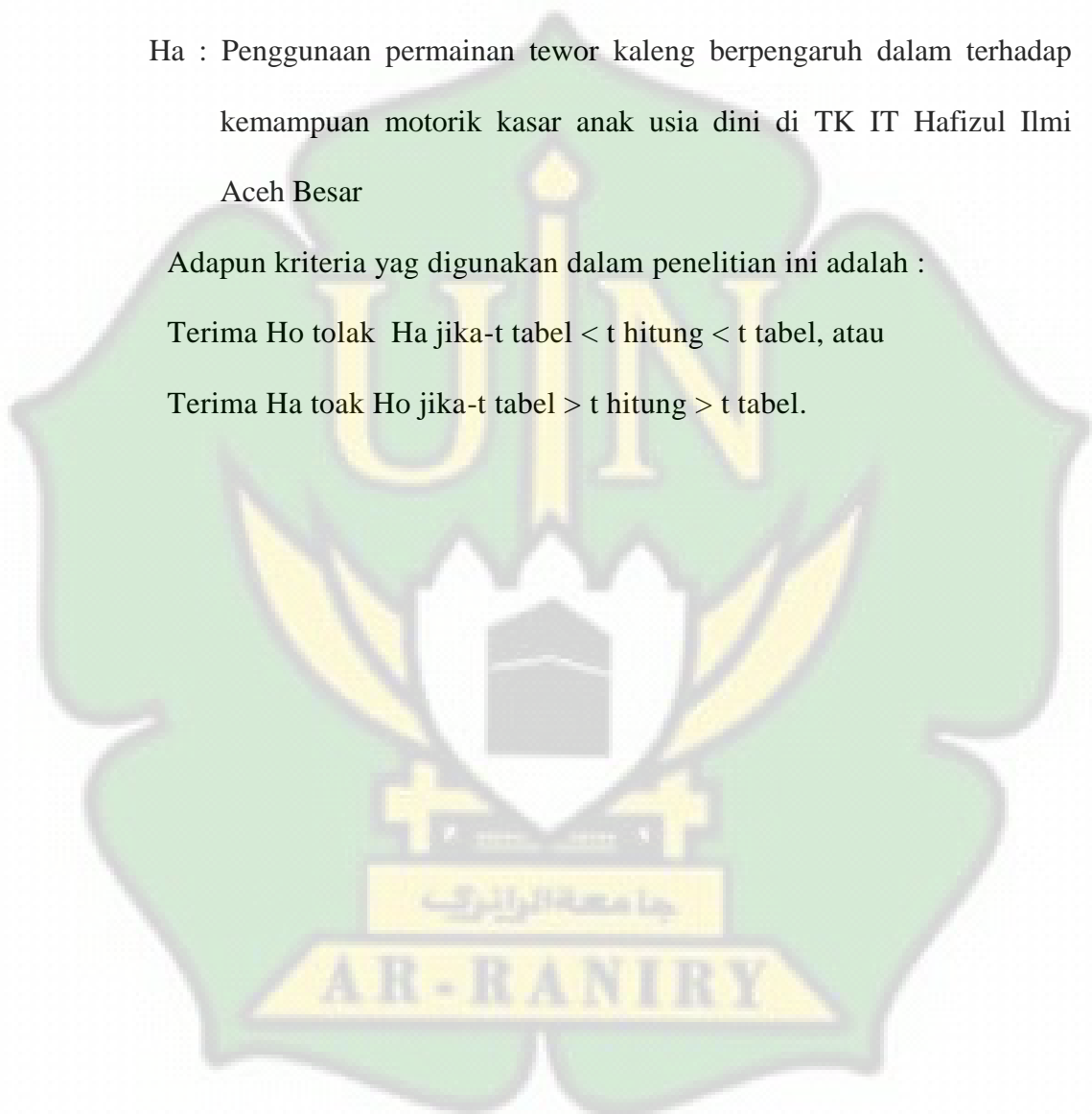
Ho : Penggunaan permainan tewor kaleng tidak berpengaruh dalam terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Aceh Besar

Ha : Penggunaan permainan tewor kaleng berpengaruh dalam terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Aceh Besar

Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Terima Ho tolak Ha jika  $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ , atau

Terima Ha tolak Ho jika  $t_{tabel} > t_{hitung} > t_{tabel}$ .





## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

TK IT Hafizul Ilmi terletak di Gampong Blang Krueng Baitussalam Aceh Besar. lingkungan TK IT Hafizul Ilmi merupakan lingkungan sekolah yang berada dipedesaan. Daerah yang sangat strategis dari berbagai jangkauan masyarakat hal ini disebabkan karena jalur sekolah yang merupakan jalur utama untuk seluruh alat transfortasi angkutan umum. Sehingga masyarakat sekitar sekolah merasa bahwa jangkauan sekolah mudah untuk dijangkau<sup>46</sup>.

Pada umumnya hampir seluruh lapisan masyarakat khususnya masyarakat sekitar manginginkan anak-anak mereka disekolahkan di TK IT Hafizul Ilmi, hal ini terlihat dari setiap tahun ajaran baru jumlah dari peminat meningkat melampaui dari kapasitas sekolah.

Siswa yang berseolah di TK IT Hafizul Ilmi, pada umumnya berasal dari berbagai lapisan ekonomi dan sosial masyarakat yang beraneka ragam mulai dari swasta sampai pegawai. Peran aktif orang tua di TK IT Hafizul Ilmi sangat baik, hal ini terlihat pada saat diadakannya berbagai macam kegiatan yang menampilkan motorik kasar dan motorik halus siswa dukungan yang diberikan oleh orang tua siswa sangat berpengaruh guna memacu kreatifitas siswa dalam belajar.

TK IT Hafizul Ilmi sudah dapat dipandang sebagai salah satu lembaga pendidikan memiliki sarana dan prasarana yang sudah memadai . Hal ini sesuai dengan realita yang didapatkan di lapangan bahwa sarana dan prasarana sudah

---

<sup>46</sup> Hasil data sekolah tahun 2023

lengkap dengan berbagai fasilitas pendidikan dan pengajaran. Fasilitas tersebut dalam bentuk bangunan atau gedung.

Jumlah tenaga pengajar (guru) pada TK IT Hafizul Ilmi sebanyak 2 guru berstatus PNS dan 3 guru honorer. Namun pada umumnya guru yang mengajar profesional. Bahkan secara keseluruhan dapat di pandang guru senior dalam proses mengajar.

**Tabel 4.1 Keadaan Guru TK IT Hafizul Ilmi**

No	Nama guru	Status
1.	Sri Astuti, SPd	Kepala Sekolah
2.	Yusra, Ama	Guru honorer
3.	Tami Damayanti	Guru honorer
4.	Asmaul Husna, SPd	Guru honorer
5.	Sabriani,SPd	Guru honorer

*Sumber : Dokumentasi TK IT Hafizul Ilmi Tahun Ajaran 2023*

Jumlah anak-anak yang belajar pada TK IT Hafizul Ilmi adalah:

**Tabel 4.2 Jumlah Anak-anak Pada TK IT Hafizul Ilmi**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	A	9	6	15
2.	B	11	9	20
<b>Jumlah</b>				35

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan anak-anak yang belajar di TK IT Hafizul Ilmi sebanyak 35 anak.

## **B. Deskripsi Gambaran Dari Permainan Tewor Kaleng di TK IT Hafizul Ilmi**

Kegiatan di TK IT Hafizul Ilmi pada hari senin, di mulai dari guru datang untuk menunggu pukul 07:00 WIB, setiap anak yang datang bersalaman dengan guru. Anak baris-berbaris pukul 08:30 WIB, kemudian anak melakukan fisikmotorik dengan baris-berbaris dan melakukan senam dengan menggunakan musik, selanjutnya anak berbaris kembali menuju ruang kelas dan melakukan kegiatan pembukaan.

### **a. Kegiatan *Pretest***

Kegiatan pretest dilakukan pada hari senin tanggal 12 Juni 2023, dengan memberikan permainan engklek yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar anak tentang motorik kasar sebelum peneliti memberikan permainan tewor kaleng.

### **b. *Treatment***

Kegiatan treatment I dilakukan pada hari Selasa tanggal 13 Juni 2023, dengan memberikan permainan yang ingin dilakukan yaitu permainan tewor kaleng. Permainan tewor kaleng diberikan dengan membariskan anak dalam satu barisan kemudian anak akan melakukan permainan sesuai dengan arahan peneliti dengan jarak 1 meter.

Kegiatan treatment II dilakukan pada hari Rabu tanggal 14 Juni 2023 dengan memberikan permainan tewor kaleng yang dilakukan secara perorangan dengan melemparkan bolake arah kaleng dengan jarak 2 meter.

Kegiatan treatment III dilakukan pada hari Kamis tanggal 15 Juni 2023 dengan memberikan permainan tewor kaleng yang dilakukan secara perorangan dengan melemparkan bolake arah kaleng dengan jarak 3 meter.

#### b. Kegiatan *Posttest*

Kegiatan posttest dilakukan pada hari Jumat tanggal 16 Juni 2023, dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil observasi tersebut akan dianalisis dengan menggunakan rumus uji t agar dapat mengetahui pengaruh permainan tewor kaleng terhadap kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B di TK IT Hafizul Ilmi.

### C. Deskripsi Hasil Penelitian

Data penelitian yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest pada media permainan tewor kaleng terhadap perkembangan kemampuan motorik pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Hafizul Ilmi. Tes diberikan sebelum dan setelah keseluruhan materi diajarkan dengan penggunaan permainan tewor kaleng. Soal tes disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk mengukur kemampuan motorik pada anak melalui mentabulasikan data hasil pretest dan posttest anak ke dalam bentuk tabel untuk mempermudah pengolahan data yang diperoleh di lapangan, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

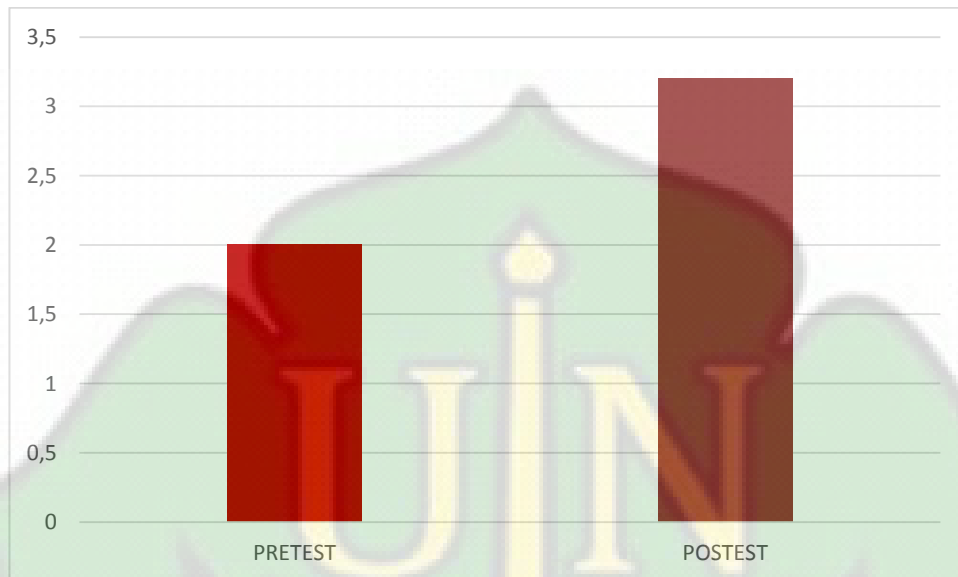
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Data Pretest Dan posttest**

No	Inisial Anak	Pretest		posttest	
		Total	mean	Total	Mean
1	AR	8	2	14	3.5
2	AS	8	2	12	3
3	AR	6	1.5	12	3
4	CP	7	2	12	3
5	DS	7	2	12	3
6	FA	7	2	12	3
7	IK	8	2	12	3
8	IM	6	2	13	3.3
9	JZ	6	2	16	4
10	KL	7	2	13	3.3
11	KH	8	2	13	3.3
12	MR	5	1	12	3
13	MZ	11	3	12	3
14	NW	6	2	12	3
15	NR	12	3	14	3.5
16	SR	7	2	13	3.3
17	MZ	8	2	11	2.8
18	SF	10	3	14	3.5
19	SA	11	3	13	3.3
20	YS	11	3	15	3.8
	<b>Jumlah</b>		<b>40</b>		<b>67,3</b>
	<b>Rata rata</b>		<b>2</b>		<b>3.2</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat perbedaan pada perolehan nilai pretest dan posttest terhadap kemampuan anak. Nilai rata-rata pada pretest yang diperoleh adalah 2, sedangkan pada posttest nilai rata rata yang diperoleh adalah 3.2. hasil peningkatan kemampuan motoric anak pada pretest dan posttest dapat dilihat pada grafik berikut ini:

**Grafik 4.4 Hasil Pretest Dan Posttest**



Berdasarkan pada gambar garfik diatas, dapat diketahui bahwa nilai pretest 2 , sedangkan pada posttest 3.2. jadi, nilai posttest terdapat peningkatan dari nilai pretest.

### 1. Uji normalitas

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah, jika p-Value ( nilai pada kolom sig. pada table test of normality) $> \alpha$ , maka tolak  $H_0$ . Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$ : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_0$ : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal



**Tabele 4.5 : Hasil Uji Normalitas Tests Of Normality  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.17885222
Most Extreme Differences	Absolute	.169
	Positive	.169
	Negative	-.133
Test Statistic		.169
Asymp. Sig. (2-tailed)		.136 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan (p-value) untuk uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov yaitu sebesar 0,136 yang artinya adalah  $\text{sig} > \alpha$  atau  $0,136 > 0,05$ , maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa, data tersebut berdistribusi normal

## 2. Uji-T

Data yang diperoleh dari hasil observasi peningkatan kemampuan motoric anak dapat diperoleh dengan menganalisis tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Hasil dari meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.6 Analisis Uji-t Permainan Tradisional *Tewor Kaleng* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak**

No	Nama	pretest		Posttest		Gain(D)	Md	Xd(D-md)	X2d
		Total	Mean	Total	mean	y-x			
1	AR	8	2	14	3.5	1.5	1.05	0.45	0.2025
2	AS	8	2	12	3	1	1.05	-0.05	0.0025
3	AR	6	1.5	12	3	1.5	1.05	0.45	0.2025
4	CP	7	2	12	3	1	1.05	0.45	0.2025
5	DS	7	2	12	3	1	1.05	0.45	0.2025
6	FA	7	2	12	3	1	1.05	0.45	0.2025
7	IK	8	2	12	3	1	1.05	0.45	0.2025
8	IM	6	2	13	3.3	1.3	1.05	0.25	0.0625
9	JZ	6	2	16	4	2	1.05	-0.95	0.9025
10	KL	7	2	13	3.3	1.3	1.05	0.25	0.0625
11	KH	8	2	13	3.3	1.3	1.05	0.25	0.0625
12	MR	5	1	12	3	2	1.05	0.95	0.9025
13	MZ	11	3	12	3	0	1.05	-1.16	1.3456
14	NW	6	2	12	3	1	1.05	0.45	0.2025
15	NR	12	3	14	3.5	0.5	1.05	0.34	0.1156
16	SR	7	2	13	3.3	1.3	1.05	0.25	0.0625
17	MZ	8	2	11	2.8	0.8	1.05	-0.25	0.0625
18	SF	10	3	14	3.5	0.5	1.05	-0.55	0.3025
19	SA	11	3	13	3.3	0.3	1.05	-0.75	0.5625
20	YS	11	3	15	3.8	0.8	1.05	0.25	0.0625
	<b>Jumlah</b>		<b>40</b>		<b>67.3</b>	<b>21.1</b>			<b>5.9262</b>
	<b>Rata rata</b>		<b>2</b>		<b>3.2</b>	<b>1.1</b>			

1. Menghitung nilai rata rata

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{21.1}{20}$$

$$= 1,05$$

## 2. Menghitung nilai $t_{hitung}$

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{21.1}{\sqrt{\frac{5,9262}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{21.1}{\sqrt{0.015}}$$

$$t = \frac{21.1}{0.124}$$

$$t = 170,1$$

## 3. Uji hipotesis

Setelah melakukan Uji-t, selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis diterima atau ditolak. Rumusan hipotesis yang diajukan adalah pengaruh media pembelajaran *pocket* bilangan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  (Uji-t) dengan  $t_{tabel}$  menggunakan perolehan skor tes awal (pretest) dan skor tes akhir (posttest). Hipotesis  $H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dan  $H_o$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Cara penentuan nilai ( $t_{tabel}$ ) berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1$ , yaitu:

$$Dk = n-1$$

$$= 20-1$$

$$= 19 (1,729)$$

#### D. Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh  $t_{hitung} = 170,1$  dari taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $dk = n-1$ , yaitu  $dk = 20-1 = 19$ , maka nilai  $t_{tabel}$  yang di peroleh adalah 1,729 , sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $170,1 > 1,729$ . Dengan demikian, terjadi penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  yang artinya pada kriteria meningkatkan kemampuan motorik anak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor peroleh tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Berdasarkan hasil pretest dan posttest (tabel 4.4) meningkatkan kemampuan motorik anak menggunakan permainan tradisional *tewor kaleng* terlihat nilai rata-rata pretest adalah 2 dan nilai rata-rata posttest adalah 3.2. Adakah pengaruh permainan tradisional *tewor kaleng* untuk meningkatkan kemampuan motoric pada anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7 :Penerapan Permainan Tradisional *Tewor Kaleng* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motoric Kasar Pada Anak**

Usia anak	Pre-Test	Pos-ttest	Db	A	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	keterangan	Terima $H_a$	Tolak $H_0$
4-5 thn	2	3.2	19	0.05	170,1	1.761	$t_{hitung} > t_{hitung}$	✓	-

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* di analisis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5% (0,05), diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* selisih rata-rata yaitu 1,2. Nilai yang diperoleh adalah 170,1 dan  $t_{tabel}$  1,729. Jadi,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  dengan demikian  $H_a$  diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini

menyatakan penggunaan permainan *tewor kaleng* berpengaruh terhadap kemampuan motork kasar anak pada anak kelompok B di TK IT Hafizul ilmi.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta berdasarkan pengolahan data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan Media permainan tewor kaleng berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik pada anak kelompok B di TK IT Hafizul Ilmi, didapatkan hasil bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $170,1 > 1,729$  sehingga hipotesis dalam penelitian ini di permainan tradisional tewor kaleng berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak.

#### B. Saran

Saran yang dimaksud dalam kajian ini sebagai langkah awal dan berkesinambungan dalam upaya memperbaiki dan sekaligus upaya meningkatkan kemampuan motorik pada anak kelompok B di TK IT Hafizul Ilmi melalui permainan tewor kaleng. Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

Disarankan kepada guru untuk dapat meningkatkan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak dan dapat berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, M & Wirjatmaji, B. 2012. *Pengantar Gizi Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Aisyah, Siti, dkk. 2012. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Bambang, Sujiono. 2018. *Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Chamidah, Atien Nur. 2019. *Pentingnya Stimulasi Dini Bagi Tumbuh Kembang Otak Anak*. Yogyakarta : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks.
- Decaprio, Ricahrd. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Divapress.
- Elizabeth B. 2011. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- George S. Morrison. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: PT Indeks
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: 2015
- Mulyani, Novi. 2019. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Marmi. 2012. *Asuhan Neonatus, bayi, balita, dan anak prasekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2018. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo. Tedjasaputra,
- Melinda. 2013. *Pengaruh melukis menggunakan teknik finger painting terhadap keterampilan motorik halus pada taman kanak-kanak*. Skripsi. <http://repository.upi.edu>. Diakses pada tanggal 27 September 2016.
- Novan Ardy Wiyani. 2014. *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Reyna Damayanti Safitri. 2019. *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan. Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta : Gramedia*
- Samsudin. 2018. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak. Jakarta : Prenada Media Group*
- Soetjiningsih. 2014. *Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran. EGC.*
- Yusuf, Syamsu. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*
- Yudha M Saputra & Rudyanto, 2015. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.*
- Yuliani Nurani Sujono. 2019. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT Indeks.*
- Yudesta Erfayliana. 2016. *Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung.*



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
NOMOR: B-10431/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2023

**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
  - bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
  - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** :
- Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 12 Desember 2022

**MEMUTUSKAN**

- PERTAMA** :
- Menunjukkan Saudara :
- |                                |                            |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1. Dra. Jamaliah Hasballah, MA | Sebagai Pembimbing Pertama |
| 2. Fazatul Fandy, M. Pd        | Sebagai Pembimbing Kedua   |

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Irma davita  
NIM : 180210094  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Tewor kaleng terhadap kemampuan motorik pada anak usia dini di TK IT Hafizul ilmi

- KEDUA** :
- Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023

- KETIGA** :
- Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024
- KEEMPAT** :
- Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Tanggal : 15 September 2023



- Tembusan
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
  - Kelua Prodi PIAUD FTK;
  - Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
  - Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon . 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6374/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Wilayah Kabupaten Aceh Besar
2. Kepala Sekolah TK Hafizu Ilmi

Assalamu'alaikum Wt.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Irma Davita / 180210094**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gampoeng Kajhu Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng terhadap Kemampuan Motorik pada Anak Usia Dini di TK IT Hafizul Imi*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 05 Juni 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

*Berlaku sampai : 15 Juli 2023*





**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ISLAM TERPADU (PAUD-IT) HAFIZUL 'ILMI  
"TK-IT HAFIZUL 'ILMI"**

GAMPONG BLANG KRUENG KECAMATAN BAITUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR PROVINSI ACEH

Sekretariat: Jln T. Chik Silang Lr. A. Rahman KDusun Lamkuta Email: [pouditblangkrueng@gmail.com](mailto:pouditblangkrueng@gmail.com) KP: 23373 HP. 085260075551

**SURAT KETERANGAN**

No : 422/68/TK.IT-HI/VI/2023  
Lamp :

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Astuti, S.Pd  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng

Dengan ini menerangkan bahwa sesungguhnya benar yang namanya tersebut di bawah ini:  
Telah Melakukan Penelitian di TK IT Hafizul'Ilmi Blang Krueng dari Tanggal 10 s/d 17 juni 2023

Nama : Irma Davita  
NIM : 180210094  
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PG.PAUD  
Judul Penelitian : ' Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng terhadap Kemampuan Motorik pada Anak Usia Dini di TK IT Hafizul Ilmi

Demikianlah surat keterangan ini di buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Besar, 17 Juni 2023

Kepala Sekolah TK IT Hafizul Ilmi

Sri Astuti, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK IT HAFIZUL ILMI**

**Nama Lembaga** : TK IT HAFIZUL ILMI  
**Semester/Minggu** : II/  
**Hari/Tanggal** : Senin / 12 Juni 2023  
**Kelompok/Usia** : B / 5-6 Tahun  
**Tema/Subtema** : Api / Sumber Api(Lilin/Lampu)

Tujuan:

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Menenal berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)

Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Mengenal bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. BERNYANYI</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kegiatan pembelajaran               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. penyiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercakap-cakap tentang Api</li> <li>• Menyebutkan gambar sumber-sumber Api</li> <li>• Mengamati lilin/lampu</li> <li>• Menyusun dan menempel huruf menjadi kata Api</li> <li>• Membuat lilin hias dari kertas origami</li> </ul> </li> <li>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Gambar Api</li> <li>➤ Lilin/lampu</li> <li>➤ Hvs</li> <li>➤ Origami</li> <li>➤ lem</li> </ul>	Observasi dan pengamatan



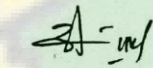
08.00-08.15		<b>2. kegiatan awal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Klasikal pagi</li> <li>➤ Bermain gerak dan lagu</li> <li>➤ Hadist (menuntut ilmu, sedekah, sholat)</li> <li>➤ Mengulang surah Al-fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru</li> <li>➤ Anak</li> <li>➤ Toa</li> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi
08.15-08.30		<b>3. Toilet Training</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Toilet</li> </ul>	
08.30-09.00		<b>4. Pijakan sebelum bermain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun,</li> <li>➤ hadist jangan marah, hadist menuntun ilmu, hadis tentang sholat, hadis kasih sayang.</li> <li>➤ Doa masuk/keluar wc, doa bercermin.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
09.00-09.45		<b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menemukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilain, pencapaian,</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab

09.45-10.00		<b>6. pijakan setelah bermain</b> <b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>		Observasi
10.00-10.40		<b>7. Istirahat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
10.40-11.00		<b>8. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak</li> <li>➤ Bersalawat .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMU

  
Sri Astuti S.Pd

Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas

  
Tami Dayanti



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK IT HAFIZUL ILMI**

Nama Lembaga : TK IT HAFIZUL ILMI  
Semester/Minggu : II/  
Hari/Tanggal : Selasa /13 Juni 2023  
Kelompok/Usia : B /5-6Tahun  
Tema/Subtema : Api/ Manfaat Api

Tujuan:

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Mengetahui berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)

Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Mengetahui bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. Bernyanyi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kegiatan pembelajaran                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. penyiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan manfaat Api</li> <li>• Mengecap gambar api menggunakan kapas</li> <li>• Kolase gambar Api</li> </ul> </li> <li>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Cat poster/pe warna</li> <li>➢ Kapas</li> <li>➢ Hvs</li> <li>➢ LKS</li> <li>➢ Origami</li> </ul>	Observasi dan pengamatan
08.00-08.15		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. kegiatan awal                             <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Klasikal pagi</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Guru</li> </ul>	Observasi



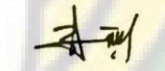
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bermain gerak dan lagu</li> <li>➤ Hadist (menuntut ilmu, sholat, sedekah)</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Anak</li> <li>➤ Toa</li> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	
<b>08.15-08.30</b>	<b>3. Toilet Training</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Toilet</li> </ul>	
<b>08.30-09.00</b>	<b>4. Pijakan sebelum bermain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun, hadist jangan marah dan hadist menuntut ilmu.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
<b>09.00-09.45</b>	<b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menemukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilaian, pencapaian, kompetensi dasar yang telah direncanakan.</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab
<b>09.45-10.00</b>	<b>6. pijakan setelah bermain</b> <b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama</li> </ul>		Observasi

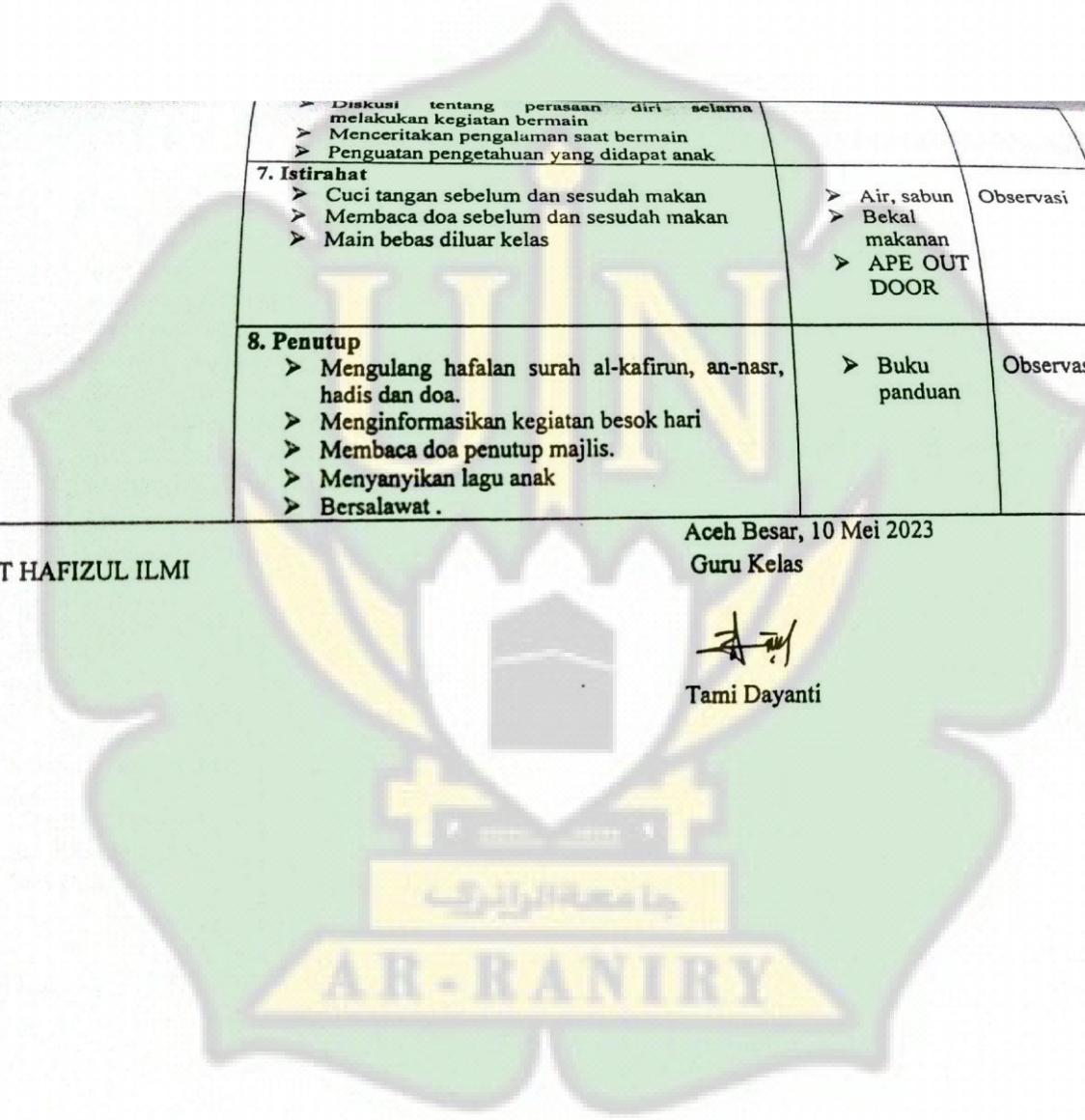
10.00-10.40	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>		
10.40-11.00	<p><b>7. Istirahat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
	<p><b>8. Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak</li> <li>➤ Bersalawat .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMI

  
Sri Astuti S.Pd

Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas

  
Tami Dayanti



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK IT HAFIZUL ILMI**

Nama Lembaga : TK IT HAFIZUL ILMI  
Semester/Minggu : II/  
Hari/Tanggal : Rabu / 14 Juni 2023  
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun  
Tema/Subtema : Api/Bahaya Api

Tujuan:

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Mengenal berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)

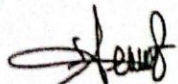
Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Mengenal bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. Bernyanyi</li> </ol>	<p><b>1. kegiatan pembelajaran</b></p> <p>a. penyiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahaya Api</li> <li>• Membuat Api menggunakan teknik usap abur</li> <li>• Menulis kata "API UNGGUN"</li> </ul> <p>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Laptop</li> <li>➢ Buku menempel</li> <li>➢ Kertas HVS</li> <li>➢ Crayon</li> <li>➢ Buku</li> <li>➢ Pensil</li> <li>➢ Penghapus</li> </ul>	Observasi dan pengamatan
08.00-08.15		2. kegiatan awal		Observasi



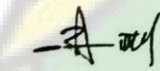
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓✓✓ Klasikal pagi</li> <li>✓✓✓ Bermain gerak dan lagu</li> <li>✓✓✓ Hadist (menuntut ilmu, sedekah, sholat)</li> <li>✓✓✓ Mengulang surah Al-fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓✓✓ Guru Anak Toa</li> <li>✓✓✓ Buku panduan</li> </ul>	
08.15-08.30			
08.30-09.00	<p><b>3. Toilet Training</b></p> <p><b>4. Pijakan sebelum bermain</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun,</li> <li>➤ Hadist jangan marah, hadist menuntun ilmu, hadist tentang sholat, hadist kasih sayang.</li> <li>➤ Doa masuk/keluar wc, doa bercermin.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Toilet</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
09.00-09.45	<p><b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menentukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilaian, pencapaian, kompetensi dasar yang telah direncanakan.</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab
09.45-10.00	<b>6. pijakan setelah bermain</b>		

		<b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>		Observasi
10.00-10.40		<b>7. Istirahat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
10.40-11.00		<b>8. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak</li> <li>➤ Bersalawat .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMI

  
Sri Astuti S.Pd

Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas

  
Tami Dayanti

AR-RANIRY

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK IT HAFIZUL ILMI**

**Nama Lembaga** : TK IT HAFIZUL ILMI  
**Semester/Minggu** : II/  
**Hari/Tanggal** : Kamis / 15 Juni 2023  
**Kelompok/Usia** : B / 5-6 Tahun  
**Tema/Subtema** : Api / Eksperimen Api

Tujuan:

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Mengetahui berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)

Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Mengetahui bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. Bernyanyi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kegiatan pembelajaran                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. penyiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksperimen membuat lilin darurat dari cotton bud.</li> <li>• Mewarnai gambar Api</li> </ul> </li> <li>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gelas</li> <li>➤ Cotton bud</li> <li>➤ Kelereng</li> <li>➤ Korek api</li> <li>➤ LKS gambar Api,</li> <li>➤ crayon</li> </ul>	Observasi dan pengamatan
08.00-08.15		2. kegiatan awal		Observasi



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Klasikal pagi</li> <li>➤ Bermain gerak dan lagu</li> <li>➤ Hadist (menuntut ilmu, sholat, sedekah)</li> <li>➤ Mengulang surah Al-fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru</li> <li>➤ Anak</li> <li>➤ Toa</li> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	
08.15-08.30	<b>3. Toilet Training</b>	➤ Toilet	
08.30-09.00	<b>4. Pijakan sebelum bermain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun, hadist jangan marah dan hadist menuntut ilmu.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
09.00-09.45	<b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menemukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilaian, pencapaian, kompetensi dasar yang telah direncanakan.</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab
09.45-10.00	<b>6. pijakan setelah bermain</b> <b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> </ul>		Observasi

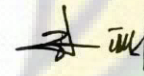
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>		
10.00-10.40	<b>7. Istirahat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
10.40-11.00	<b>8. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak</li> <li>➤ Bersalawat .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMU

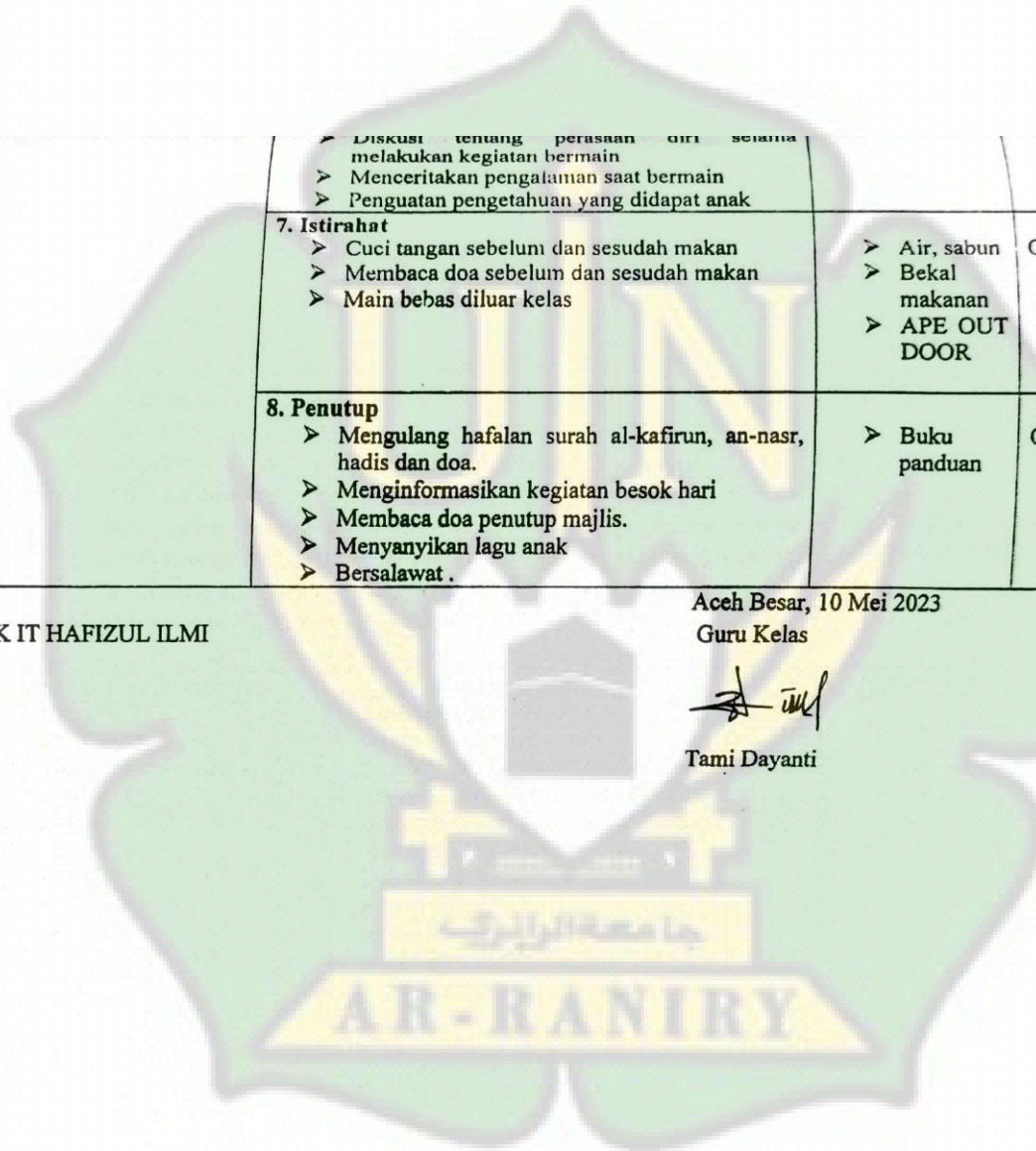


Sri Astuti S.Pd

Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas



Tami Dayanti



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK IT HAFIZUL ILMI**

Nama Lembaga : TK IT HAFIZUL ILMI  
 Semester/Minggu : II/  
 Hari/Tanggal : Jum'at / 16 Juni 2023  
 Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun  
 Tema/Subtema : Api / Api ciptaan Allah SWT

Tujuan:

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Mengetahui berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)

Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Mengetahui bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. Bernyanyi</li> <li>7. Sholat dan mengaji iqra'</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kegiatan pembelajaran                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. penyiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan perlengkapan sholat.</li> <li>• Azan dan iqamah, doa sesudah azan.</li> <li>• Sholat subuh 2 rakaat</li> <li>• Berzikir dan berdoa</li> <li>• Mengaji iqra'</li> <li>• Menonton film nussa dan rara</li> </ul> </li> <li>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Tikar/sajadah</li> <li>➢ Mukena/peci</li> <li>➢ Iqra'</li> <li>➢ Laptop</li> </ul>	Observasi dan pengamatan



08.00-08.15		<b>2. kegiatan awal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Klasikal pagi</li> <li>➤ Bermain gerak dan lagu</li> <li>➤ Hadist (menuntut ilmu, sedekah, sholat)</li> <li>➤ Mengulang surah Al-Fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru</li> <li>➤ Anak</li> <li>➤ Toa</li> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi
08.15-08.30		<b>3. Toilet Training</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Toilet</li> </ul>	
08.30-09.00		<b>4. Pijakan sebelum bermain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun, hadist jangan marah dan hadist menuntut ilmu.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
09.00-09.45		<b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menemukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilaian, pencapaian, kompetensi dasar yang telah direncanakan.</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab

		kompetensi dasar yang telah direncanakan.		
09.45-10.00		<b>6. pjjakan setelah bermain</b> <b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>	Observasi	
10.00-10.40		<b>7. Istirahat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
10.40-11.00		<b>8. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak, bersalawat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMI



Sri Astuti S.Pd

Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas



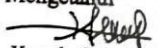
Tami Dayanti

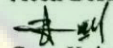


**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**

SEMESTER : II  
 KELOMPOK/USIA : A / 4-5 Tahun  
 TEMA/SUBTEMA : Api / sumber, manfaat, bahaya, eksperimen Api

Hari/Tanggal	Kompetensi dasar	Cakupan Materi	Rencana pembelajaran
Senin / 21 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mensyukuri adanya air, udara, dan api adalah anugerah dari Allah SWT.</li> <li>Mengamati</li> <li>Menyusun dan menempel</li> <li>Kreasi lilin dari origami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bercakap-cakap tentang Api</li> <li>Menyebutkan gambar sumber-sumber Api</li> <li>Mengamati lilin/lampu</li> <li>Menyusun dan menempel huruf menjadi kata Api</li> <li>Membuat lilin hias dari kertas origami</li> </ul>
Selasa / 22 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eksperimen</li> <li>Mengecap gambar</li> <li>Kolase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan manfaat Api</li> <li>Mengecap gambar api menggunakan kapas</li> <li>Kolase gambar Api</li> </ul>
Rabu / 23 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menulis</li> <li>Membuat Api menggunakan teknik usap abur</li> <li>Menulis kata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan bahaya Api</li> <li>Membuat Api menggunakan teknik usap abur</li> <li>Menulis kata "API UNGGUN"</li> </ul>
Kamis / 24 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eksperimen</li> <li>Mewarnai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eksperimen membuat lilin darurat dari cotton bud</li> <li>Mewarnai gambar Api</li> </ul>
Jum'at / 25 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sholat berjamaah</li> <li>Ngaji iqra'</li> <li>Menulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sholat subuh</li> <li>Menonton film Nussa dan Rara</li> <li>Menyetor hafalan</li> <li>Mengaji iqra'</li> </ul>

Mengetahui  
  
 Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMU

Aceh Besar 10 Mei 2023  
  
 Guru Kelas





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**  
Nomor : B- 292 /Un.08/Kp.PIAUD/ 10 /2023

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

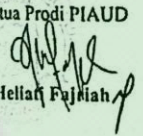
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Irma Davita  
Nim : 180210094  
Pembimbing 1 : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing 2 : Faizatul Faridy, M.Pd  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Pada Anak Usia Dini Di TK IT Hafizul Ilmi

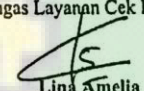
Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 26%  
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui  
Ketua Prodi PIAUD

  
Helan Fuzhiah

Banda Aceh, 19 Oktober 2023  
Petugas Layanan Cek Plagiasi

  
Lina Amelia

AR-RANIRY



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor  
Lamp  
Hal

: B-103/Un.08/Kp.PIAUD/05/2023

: 1 Lembar

: *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,  
Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd.

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

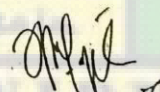
Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Irma Davita  
Nim : 180210094  
Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Anak Usia Dini di TK IT Hafizul  
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 26 Mei 2023  
Ketua Prodi PIAUD,

  
Heliati Fajriah

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

### Pengaruh Permainan Tradisional Tewor Kaleng Terhadap Kemampuan Motorik Anak Usia Dini di Tk IT Hafizul

Nama Sekolah : TK IT Hafizul Ilmi  
Kelompok/ Usia : B/5-6 Tahun  
Penulis : Irma Davita  
Nama Validator :  
Pekerja Validator :

#### A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

#### B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang diamati	Skala penilaian
I	<b>FORMAT</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas ③ Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan aturan letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ① Seluruhnya sudah teratur.
	3. Keragaman penggunaan jenis dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama ③ Seluruhnya sama



	4. Tampilan insstrumen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak menggunakan format penyusunan yang besar</li> <li>② Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang besar</li> <li>3. Seluruh bagian instrument terlihat menggunakan format penyusunan yang benar</li> </ol>
<b>II</b>	<b>BAHASA</b>	
	1. Kebenaran tata bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak dapat dipahami</li> <li>2. Sebagian dapat dipahami</li> <li>③ Dapat dipahami dengan baik</li> </ol>
	2. kesederhanana struktur kalimat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak sederhana</li> <li>2. Sebagian besar sederhana</li> <li>③ Keseluruhannya mnggunakan kalimat sederhana</li> </ol>
	3. Kejelasan petunjuk dan arah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak jelas</li> <li>2. Ada sebagian yang jelas</li> <li>③ Seluruhnya jelas</li> </ol>
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak jelas</li> <li>2. Ada sebagian yang jelas</li> <li>③ Seluruhnya jelas</li> </ol>
<b>III</b>	<b>KONTEN SUBTANSI</b>	
	1. Kesesuaian antara aspek yang ditanyakan dengan indikator yang diteliti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak sesuai</li> <li>2. Sebagian sesuai</li> <li>③ Seluruhnya sesuai</li> </ol>

2. perengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil <input checked="" type="radio"/> 3. Lengkap memuat seluruh indikator
--	--

**C. Penilaian umum**

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini:

1. Kurang Baik
2. Cukup Baik
3. Baik
4. Baik Sekali

b. Lembar instrument ini:

1. Belum dapat digunakan dan amsih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentor dan Saran

---

---

---

Banda Aceh, 25 Mei 2023

Validator

Mengetahui

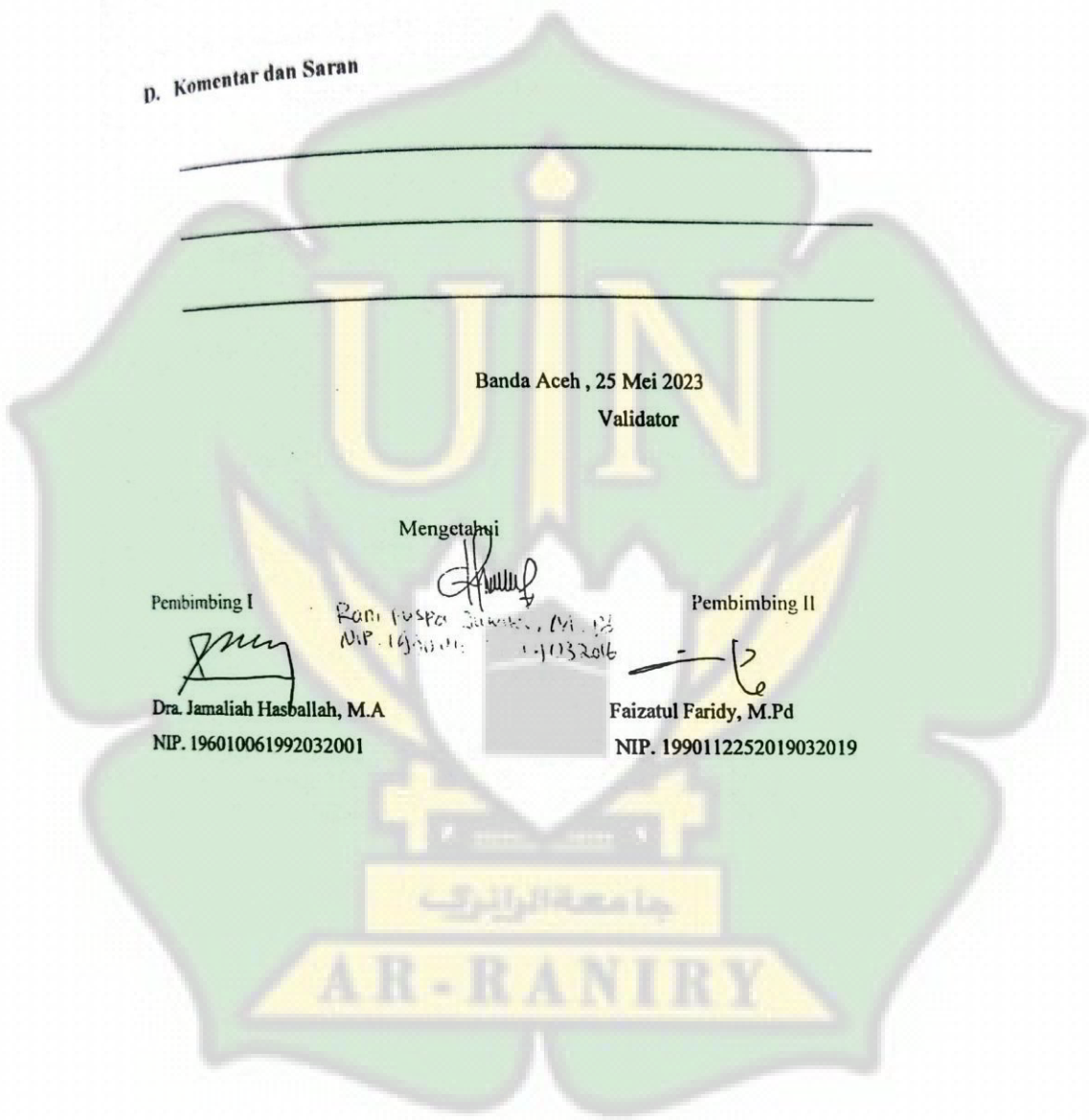
Pembimbing I

Dra. Jamaliah Hasballah, M.A  
NIP. 196010061992032001

Rani Kuspa Sukanta, M.Pd  
NIP. 1990112252019032019

Pembimbing II

Faizatul Faridy, M.Pd  
NIP. 1990112252019032019



## LEMBAR OBSERVASI PRETEST

### LEMBAR OBSERVASI PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TEWOR KALENG TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI DI TK IT HAFIZUL ILMU

Nama Sekolah : TK IT Hafizul Ilmu

Bermain/Bulan : II/ Juni

Hari/Tanggal : Senin/12 Juni 2023

Nama Anak : AK

Kelompok Usia : 5-6 Tahun

#### A. Petunjuk

Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut:

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### B. Lembar Observasi

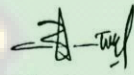
No	Indikator	Keterangan	Ceklis
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	Anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	✓
		Anak mulai mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	

		Anak sangat mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	
2.	Melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak belum mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	✓
		Anak sudah mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sangat mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
3.	Terampil menggunakan tangan kanan	Anak belum terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	✓
		Anak sudah terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sangat terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
4.	Terampil menggunakan tangan kiri	Anak belum terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	✓
		Anak sudah terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	
		Anak sangat terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	

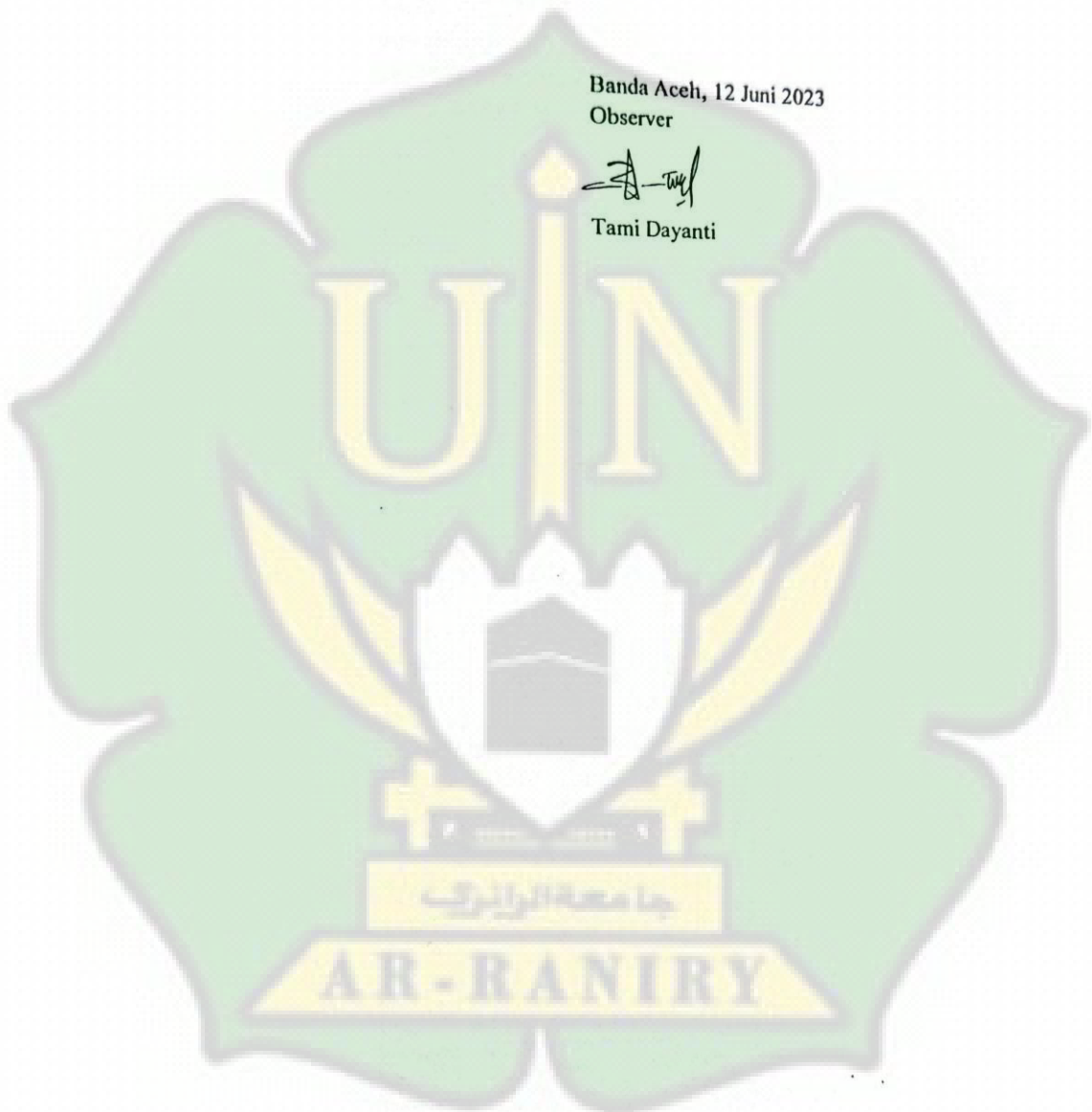
Sumber, Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini



Banda Aceh, 12 Juni 2023  
Observer



Tami Dayanti





**LEMBAR OBSERVASI POSTTEST**  
**LEMBAR OBSERVASI PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TEWOR KALENG**  
**TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI**  
**DI TK IT HAFIZUL ILMU**

Nama sekolah : TK IT Hafizul Ilmi  
 Semester/Bulan : II/ Juni  
 Hari/Tanggal : Jumat/16 Juni 2023  
 Nama Anak : AR  
 Kelompok Usia : 5-6 Tahun

**A. Petunjuk**

Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut:  
 Skor 1 = Belum Berkembang (BB)  
 Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)  
 Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
 Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

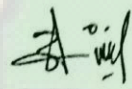
**B. Lembar Observasi**

No	Indikator	Keterangan	Ceklis
1.	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	Anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	

		Anak sangat mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan pada permainan tewor kaleng	✓
2.	Melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak belum mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sudah mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sangat mampu Melakukan permainan fisik dengan aturan pada permainan tewor kaleng	✓
3.	Terampil menggunakan tangan kanan	Anak belum terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
		Anak sudah terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	✓
		Anak sangat terampil menggunakan tangan kanan pada permainan tewor kaleng	
4.	Terampil menggunakan tangan kiri	Anak belum terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	
		Anak mulai terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	
		Anak sudah terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	✓
		Anak sangat terampil menggunakan tangan kiri pada permainan tewor kaleng	

Sumber. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Banda Aceh, 16 Juni 2023  
Observer



Tami Dayanti





## DOKUMENTASI PENELITIAN

### Kegiatan pretest





Kegiatan Treatment 1



Kegiatan Treatment 2



Kegiatan Treatment 3



Kegiatan Posttest

