

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL *TEK-TEK BROK*
DI TK TUNAS BANGSA MUSI RAWAS**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH:

**ATIK LENI MARLIYANI
NIM 20511004**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

(IAIN) CURUP

TAHUN 2024

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
Di
Curup

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Atik Leni marliyani mahasiswi IAIN CURUP yang berjudul MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *TEK-TEK BROK* DI TK TUNAS BANGSA MUSI RAWAS sudah dapat diajukan dalam sidang skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalaamu'alaikum Wararhmatullahi Wabarakatuh

Curup, Februari 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I
NIP: 197207042000031004

Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP: 198704032018111001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Atik Leni Marliyani

NIM : 20511004

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui
Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok* Di Tk Tunas
Bangsa Musi Rawas

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Maret 2024

Atik Leni Marliyani
NIM: 20511004

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbilalamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya terutama nikmat sehat dan kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok* Di Tk Tunas Bangsa Musi Rawas”**. Adapun skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Selama penyusunan skripsi ini terdapat banyak pihak yang telah bersedia membantu, mendukung, membimbing, serta memberi arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE. M.Pd, MM selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak H.M. Taufik Amrillah, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
7. Ibu Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd selaku sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
8. Bapak Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman yang berharga, maupun dalam membantu pelaksanaan pembelajaran selama kegiatan perkuliahan.
11. Orang tua saya Bapak Suyono dan Ibu Saminah yang selalu mendukung baik secara materi maupun moril dan selalu mendo'akan saya sehingga peneliti lebih semangat dalam pengerjaan skripsi ini sampai dengan selesai.
12. Perpustakaan yang telah memberikan layanan peminjaman buku sebagai referensi sehingga penyusunan skripsi terselesaikan.
13. Serta kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan juga motivasi sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Dengan selesainya skripsi ini, peneliti mengharapkan adanya motivasi, saran serta kritik yang membangun dari pembaca. Dan semoga skripsi yang sudah di buat ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Maret 2024
Penulis

Atik Leni Marliyani
NIM: 20511004

MOTTO

**“Pados Ilmu Dumugi Negoro Tiyang Dipun
Kanti Budi Inkgang Luhur, Krono Tiyang
Inkgang Berilmu Langkung Utomo Dipun
Landesi Watak Inkgang Luhur”**

**“Tuntutlah Ilmu Sampai Ke Negeri Orang
Dengan Akhlak Yang Mulia, Karena Orang Yang
Berilmu Akan Lebih Terhormat Jika Disertai
Akhlak Yang Mulia”**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah,

Sembah sujud syukur kepada Allah SWT, berkat taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu serta memperkenalkan saya dengan cinta yang tulus. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat di selesaikan. Oleh sebab itu dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua saya, Bapak “Suyono” dan Ibu “Saminah” tercinta dan tersayang yang telah membesarkan, merawat, mendidik, memotivasi, mendo’akan dan selalu memberikan suport yang terbaik dalam segala hal suka maupun duka. Terimakasih dari hati yang paling dalam yang tentunya tidak akan mampu dan mungkin saya bisa membalas semua jasa-jasamu. Terimakasih yang tak terhingga sudah menjadi Bapak dan Ibu yang terhebat bagi saya, semoga ini adalah langkah awal yang saya lalui untuk dapat membahagiakanmu Bapak Ibu tersayang.
2. Terimakasih untuk kakak-kakak dan mbak-mbak tersayang, kakak “Irawan, Indra dan Apri” dan mbak “Eka, Susi dan Tetik” yang selalu memberikan suport dan dukungan terhadap adiknya yang lemah dan cengeng ini. Terlalu banyak jasa-jasa yang telah mereka berikan yang sudah pasti tidak mampu saya balas. Terimakasih dari hati terdalam untuk kakak dan mbak tersayang.
3. Terimakasih untuk Almarhum kakak tersayang “Heri Susanto” yang selalu memberikan suport selama masa hidupnya. Sempet mau putus kuliah karena

7 hari sebelum masuk kuliah beliau meninggal dan Alhamdulillah beliau selalu datang ke mimpi saya untuk tetap semangat buat lanjut kuliah supaya bisa nepatin janji ke beliau untuk membawa semua keluarga ke acara wisuda saya.

4. Terimakasih untuk nenek dan kakek yang selalu mendukung keputusan cucu tersayang ini dan selalu mendoakan saya sampai saat ini.
5. Terimakasih untuk seluruh keluarga saya, baik keluarga dari pihak bapak maupun Ibu yang selalu sama-sama membarikan dukungan dan doanya kepada saya.
6. Terimakasih untuk Dosen Pembimbing I, Bapak Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Terimakasih untuk Dosen Pembimbing II, Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Terimakasih kepada seluruh guru di TK Tunas Bangsa Musi Rawas yang telah membantu dan memberikan kemudahan kepada saya dalam proses penelitian skripsi ini.
9. Terimakasih kepada sahabat-sahabatku Dea Yulanda, Sesuryanti, Enjelly Sisi Apriliani, Puspita Aryani, Nova Andriyani, Umi Andani, Zazkia, Sunia Desmi Wati, Yolanda Mareta Amelia, Sintia Parelita, Sri Kustini, Farly Agustina dan Asri Puji Astuti yang telah sama-sama memberikan suport dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.

10. Dan untuk semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Dalam kesempatan ini peneliti mengharapkan kritik maupun saran yang membangun bagi pembaca. Dan semoga skripsi yang sudah di buat ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *TEK-TEK BROK* DI TK TUNAS BANGSA MUSI RAWAS

Oleh

ATIK LENI MARLIYANI

Penelitian ini dilakukan karena terdapat beberapa anak yang mengalami permasalahan atau belum berkembang pada kemampuan motorik kasarnya. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas bangsa Musi Rawas masih rendah, hal itu dikarenakan kurangnya stimulus, pembiasaan dan dorongan yang diberikan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang bagaimana kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas sebelum dilakukan tindakan permainan tradisional *tek-tek brok*, untuk mengetahui apakah permainan tradisional *tek-tek brok* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan untuk mengetahui perubahan pada kemampuan motorik kasar anak setelah mengikuti permainan tradisional *tek-tek brok* di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah satu guru di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas dan 21 anak berusia 4-5 tahun yang terdiri dari 13 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan yang ada di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Pertama*, kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas sebelum dikenalkan dengan permainan tradisional *tek-tek brok* dapat dikatakan masih rendah, hal ini dapat dilihat pada hasil kegiatan pra siklus yang mana kemampuan motorik kasar anak rata-rata 7,15%. Hal ini dikarenakan kurangnya media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru kepada anak guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. *Kedua*, setelah dikenalkannya permainan tradisional *tek-tek brok* di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas menunjukkan hasil bahwasanya kemampuan motorik kasar anak yang sebelumnya masih sangat rendah sekarang sudah mengalami perubahan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan tradisional *tek-tek brok* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas. *Ketiga*, kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas setelah mengikuti permainan tradisional *tek-tek brok* sudah mengalami perubahan yang signifikan, dimana dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada siklus 1 adalah 28,3% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 82,9%.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Motorik Kasar dan Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok*.

ABSTRACT

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *TEK-TEK BROK* DI TK TUNAS BANGSA MUSI RAWAS

Oleh

ATIK LENI MARLIYANI

This research was conducted because there were several children who experienced problems or had not yet developed their gross motor skills. The results of the observations show that the gross motor skills of children in group A2 at Tunas Bangsa Kindergarten Musi Rawas are still low, this is due to the lack of stimulus, habituation and encouragement given by teachers in improving children's gross motor skills.

This study aims to describe how the gross motor skills of children in group A2 of Tunas Bangsa Musi Rawas Kindergarten are carried out before the traditional tek-tek brok game is carried out, to find out whether the traditional tek-tek brok game can improve children's gross motor skills and to determine changes in abilities. Children's gross motor skills after participating in the traditional tek-tek brok game in group A2 of Tunas Bangsa Musi Rawas Kindergarten. The form of this research is Classroom Action Research (PTK) using descriptive methods. The subjects of this research were one teacher in group A2 of Kindergarten Tunas Bangsa Musi Rawas and 21 children aged 4-5 years consisting of 13 boys and 8 girls in group A2 of Kindergarten Tunas Bangsa Musi Rawas.

The results of this research show that firstly, the gross motor skills of children in group A2 of Tunas Bangsa Musi Rawas Kindergarten before being introduced to the traditional game tek-tek brok can be said to be still low, this can be seen in the results of pre-cycle activities where the children's gross motor skills are average. average 7.15%. This is due to the lack of media used to improve gross motor skills and the lack of stimulus given by teachers to children to improve children's gross motor skills. Second, after the introduction of the traditional game tek-tek brok in group A2 of the Tunas Bangsa Musi Rawas Kindergarten, the results showed that children's gross motor skills, which were previously still very low, had now experienced changes. Thus, it can be said that the traditional game tek-tek brok can improve the gross motor skills of children in group A2 of TK Tunas Bangsa Musi Rawas. Third, the gross motor skills of children in group A2 at Tunas Bangsa Musi Rawas Kindergarten after participating in the traditional game tek-tek brok have experienced significant changes, where it can be seen that the average gross motor skills of children in cycle 1 is 28.3% and in cycle 2 experienced an increase to 82.9%.

Keywords: Early Childhood Education, Gross Motor and Traditional *Tek-Tek Brok* Games.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	12
C. Rumusan Masalah.....	12
D. Tujuan Penelitian	12
E. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	15
A. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini	15
B. Karakteristik Anak Usia Dini.....	20
C. Tahap-Tahap Perkembangan Anak Usia Dini	23
D. Tahap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	25
E. Indikator Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	26
B. Permainan Tradisional <i>Tek-Tek Brok</i>	26
A. Pengertian Permainan Tradisional <i>Tek-Tek Brok</i>	26
B. Manfaat Permainan Tradisional <i>Tek-Tek Brok</i>	29

C. Tahapan Permainan Tradisional <i>Tek-Tek Brok</i>	31
D. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional <i>Tek-Tek Brok</i>	32
C. Hasil Penelitian Yang Releven	33
D. Kerangka Pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Tempat Dan Waktu Pelaksanaan	40
C. Subjek Penelitian	41
D. Prosedur Penelitian	42
E. Instrumen Penelitian	45
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	51
H. Indikator Keberhasilan.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Kondisi Objektif	54
1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Tunas Bangsa Musi Rawas	54
2. Visi, Misi Dan Tujuan TK Tunas Bangsa Musi Rawas.....	54
B. Hasil Penelitian.....	56
1. Deskripsi Pra Siklus	56
2. Deskripsi Siklus 1	58
3. Deskripsi Siklus 2	74
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	88
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	92

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran-Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Anak Kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas	42
2.1 Kisi-Kisi Instrumen	46
2.2 Rubik Penilaian Berjingkat atau Berjinjit	47
2.3 Rubik Penilaian Melempar	47
3.1 Kriteria Persentase	52
4.1 Hasil Observasi Pada Pra Siklus	58
4.2 Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus	58
5.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	61
5.2 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-1	62
5.3 Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-1	63
5.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	65
5.5 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-2	67
5.6 Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-2	68
5.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	70
5.8 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-3	72
5.9 Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-3	72
6.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	75

6.2 Hasil Observasi Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-1	77
6.3 Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-1.....	78
6.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	80
6.5 Hasil Observasi Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-2	82
6.6 Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-2.....	82
6.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	84
6.8 Hasil Observasi Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-3	86
6.9 Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-3.....	87
7.1 Hasil Rata-Rata Penelitian Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	39
2.1 Siklus Yang Digunakan Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TK Tunas Bangsa Musi Rawas	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan suatu jenis pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memberikan ruang dan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak atau menekankan pada seluruh aspek perkembangan anak. Oleh sebab itu, pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan dan peluang bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi yang ada pada diri anak secara maksimal. Atas dasar ini, pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah suatu proses yang berguna untuk mendewasakan manusia dengan cara mengubah sikap dan perilaku dengan upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut arti yang lebih luas lagi bahwa pendidikan merupakan suatu pembelajaran yang berguna untuk mengembangkan kemampuan seseorang sejak lahir sampai akhir hayat dengan bentuk proses belajar mengajar, yang mana proses belajar mengajar ini bisa dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹

Menurut Purwanto dalam buku Abdul Rahman, M.Pd dan Dr. Nurhadi, S.Pd.I., S.E.Sy., S.H., M.Sy., MH., M.Pd yang berjudul *Konsep Pendidikan Akhlak, Moral, dan Karakter Dalam Islam*, “pendidikan adalah segala bentuk

¹Novan Ardy Wiyanti & Barnawi, *Konsep Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), hal. 30

usaha yang dilakukan oleh orang dewasa dalam melakukan pergaulan dengan anak-anak guna memimpin perkembangan pada bidang jasmani dan rohani anak ke arah yang lebih dewasa”.²

Pendidikan merupakan suatu bentuk kebutuhan mutlak yang harus terpenuhi, karena pendidikan ini akan digunakan sebagai bekal dalam diri anak agar anak bisa berkembang secara maksimal. Didalam Al-Qur’an telah dijelaskan akan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu didalam surah An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl ayat 78).

Berdasarkan ayat diatas, sudah jelas bahwa setiap anak memiliki potensi (pendengaran, penglihatan dan hati). Karena dengan potensi tersebut anak dapat belajar tentang lingkungan, alam dan masyarakat tempat tinggalnya dengan harapan menjadi orang dewasa yang sempurna. Ketiga potensi tersebut harus dikembangkan dan diintegrasikan secara optimal.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu jenjang pendidikan yang mana jenjang ini akan dilalui sebelum ke jenjang dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan dari sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang

²Abdul Rahman dan Nurhadi, *Konsep Pendidikan Akhlak, Moral, dan Karakter Dalam Islam*, (Pekanbaru: Guepedia, 2020), hal. 16

dilakukan dengan cara memberikan rangsangan atau stimulasi tentang pendidikan, dimana rangsangan ini akan membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya yang diselenggarakan melalui jalur formal, non formal, dan informal.³

Anak usia dini dipahami sebagai sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, dimana dia memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan berupa fisik motorik, sosial emosional, bahasa, nilai agama dan moral, dan kognitif.⁴

Perkembangan fisik sangat penting karena akan berdampak langsung dan tidak langsung terhadap perilaku anak sehari-hari. Perkembangan fisik anak secara langsung menentukan keterampilan motorik anak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya dan orang lain. Perkembangan fisik juga dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah ar-Rum ayat 54, yang berbunyi:

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً ۚ يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ ۚ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ﴾

Artinya: “Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan

³Zalyana, *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini PAUD*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2017), hal. 5

⁴Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2019), hal. 16

beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa”. (QS Ar-Rum ayat 54).

Gerakana dalah sifat kehidupan dan gerakan dapat berubah dari apa yang kita amati sejak lahir hingga dewasa. Dari gerakan bebas yang tidak berarti menjadi gerakan yang bertujuan dan bermakna, dari gerakan bebas yang kasar menjadi gerakan yang lembut, dan dari gerakan tidak teratur menjadi gerakan yang teratur.⁵ Anak-anak lebih mudah dibentuk atau dilatih gerakan-gerakan sempurna itu sejak dini karena pada usia ini tubuh anak sedang mengalami pertumbuhan fisik yang baik dan perkembangan otak yang sedang berkembang pesat.

Bermain merupakan hal yang penting bagi anak. Mereka bisa belajar banyak hal melalui bermain. Melalui bermain, mereka akan melatih keterampilan motoriknya untuk menguasai berbagai keterampilan fisik yang dibutuhkan.⁶ Ini merupakan pusat pendidikan anak usia dini, dimana di Indonesia pada dasarnya memiliki tempatnya sendiri. Sebagimana yang tercantum dalam kurikulum bahwa bermain merupakan cara terbaik dalam mengembangkan keterampilan anak.

Menurut Moeslihatoen, permainan merupakan cara belajar yang baik. Dengan bantuan permainan, anak memperoleh berbagai informasi dengan cara yang menyenangkan dan santai tanpa memaksanya untuk mengikuti

⁵Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Litera, 2018), hal.

⁶Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hal. 18

pembelajaran, sehingga anak dapat belajar dengan lebih baik dan serius.⁷ Belajar membutuhkan permainan, yang dapat mendorong perkembangan fisik motorik anak. Keterampilan motorik dibagi menjadi dua bagian, yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus.

Menurut Andang Ismail, permainan tradisional melibatkan keterampilan dan ketangkasan kaki dan tangan, penggunaan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, kelenturan gerak tubuh, peniruan lingkungan alam, dan gerakan dengan gerakan ritmis lagu dan kata-kata.⁸ Melalui bermain, anak mengungkapkan segala sesuatu yang ada dalam pikirannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang sangat bermanfaat bagi perkembangannya.

Seiring berjalannya waktu, anak jarang bermain permainan tradisional, anak lebih suka bermain permainan modern seperti *game* dan *playstation* yang kurang mengembangkan kemampuan motorik anak. Permainan modern biasanya tidak menuntut anak untuk bergerak, tidak seperti permainan tradisional dimana hampir semua ketangkasan kaki dan tangan menggunakan kekuatan fisik, ketajaman penglihatan, kecerdasan mental dan kelenturan gerak tubuh.

Perkembangan fisik motorik merupakan bidang perkembangan yang bertujuan untuk mengenalkan dan melatih gerak kasar dan halus, meningkatkan kemampuan menguasai dan mengendalikan gerak tubuh, serta meningkatkan

⁷Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal.. 39

⁸Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2019), hal. 110

keterampilan jasmani dan pola hidup sehat sehingga memungkinkan tumbuh kembangnya pribadi yang kuat dapat menunjang pertumbuhan tubuh yang sehat dan efisien.⁹

Menurut Heri Rahyudi, motorik kasar adalah keterampilan gerak, atau gerakan tubuh, dimana otot-otot besar dijadikan sebagai dasar utama gerakan. Keterampilan motorik kasar meliputi pola gerak (gerakan mengakibatkan perubahan posisi) seperti berjalan, berlari, menendang, menaiki tangga, melompat dan meloncat. Juga keterampilan mengontrol bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola.¹⁰

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tercermin dalam kemampuan melakukan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik dapat diukur dengan sejauh mana anak dapat melakukan tugas motorik tertentu dengan tingkat keberhasilan tertentu. Bila keberhasilan dalam melakukan tugas motorik tinggi, berarti motorik tersebut bekerja secara efisien dan efektif.

Motorik kasar anak usia dini perlu diasah dan dikembangkan sedini mungkin, karena dengan kemampuan motorik kasar ini akan membantu anak dalam mengenal gerakan kasar, meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola, mengontrol gerakan dan koordinasi pada anak, juga mampu

⁹Departemen Pendidikan Nasional (Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan TK dan SD), *Kurikulum TK dan RA (Standar Kompetensi)*, Jakarta, 2004

¹⁰Heri Rahyudi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Bandung: Nusa Media, 2018), hal. 222

membantu anak dalam meningkatkan keterampilan dan cara hidup sehat pada diri anak.¹¹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Januari 2024 di Kelas A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas, untuk aspek perkembangan kognitif anak, nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, dan bahasa anak sudah menunjukkan perkembangan yang baik. Namun pada kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas masih lemah dalam perkembangan motorik khususnya motorik kasar. Kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa terbilang cukup rendah, hal ini dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan bari-berbaris, anak-anak diminta untuk melempar bola ke dalam ember, namun banyak anak yang gagal dalam melakukan kegiatan tersebut. Pada saat melakukan kegiatan melompat dengan satu atau dua kaki menggunakan media *hula hoop* masih banyak anak yang gagal dalam melakukan kegiatan melompat tersebut. Saat ada kegiatan senam pada hari Jumat dan ada gerakan melompat, ternyata masih banyak anak yang kesulitan lompat dengan satu atau kedua kaki. Pada hari yang berbeda, beberapa anak bermain lempar tangkap bola pada saat jam istirahat, dan sebagian besar dari mereka kesulitan melempar bola ke teman lain yang disebabkan oleh lengan anak tidak di depan tubuh dan jari-jari tidak mengarah ke tujuan. Hal ini sudah menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas memang masih rendah dan

¹¹Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Litera, 2018), hal.

perlu dilakukan perbaikan pada aspek perkembangan motorik anak, terutama motorik kasar anak.

Kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas yang mengalami permasalahan terletak pada saat anak melakukan gerakan melompat, meloncat dan melempar. Pada saat melakukan kegiatan melompat dengan satu atau dua kaki menggunakan media *hula hoop*, terdapat beberapa anak yang mengalami permasalahan diantaranya ada 17 orang anak yang mengalami kesulitan pada saat melakukan gerakan melompat, dan 4 orang anak yang tidak mengalami permasalahan pada saat melakukan gerakan melompat. Pada kegiatan melempar bola ke dalam ember beberapa anak juga mengalami kesulitan untuk melakukan kegiatan tersebut, terdapat 15 orang anak yang kesulitan melakukan gerakan melempar bola ke dalam ember, dan ada 6 orang anak yang tidak mengalami kesulitan atau hambatan pada saat melakukan gerakan melempar bola ke dalam ember.

Banyak metode pembelajaran yang digunakan di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas, antara lain metode bermain peran, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita dan pemberian tugas. Metode yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas yaitu metode pemberian tugas, yang mana anak dituntut untuk melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru seperti, menirukan gerakan hewan, mengangkat tangan keatas, melompat-lompat, jalan-jalan keliling sekolah dan kegiatan senam yang dilakukan setiap hari Jum'at . Namun faktanya kegiatan tersebut tidak meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas ini.

Media untuk pengembangan motorik kasar yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas adalah alat permainan yang ada diluar kelas (*outdoor*). Permainan ini termasuk ayunan, jungkat-jungkit, dan perosotan. Ternyata permainan *outdoor* tersebut belum bisa secara optimal meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Disini anak-anak bisa bermain dengan bebas saat jam istirahat, namun tidak semua anak memainkan permainan *outdoor* yang ada di area sekolah. Keterampilan motorik anak tidak terlalu diperhatikan dalam pembelajaran sehari-hari. Alhasil, kemampuan motorik anak berkembang secara alami sesuai dengan kematangan masing-masing anak.¹²

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan mengupayakan perbaikan dalam hal keterampilan motorik kasar anak pada kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas. Sebelum peneliti menawarkan permainan yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas, disini terdapat beberapa penelitian yang menggunakan media permainan tradisional sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama dibagian kemampuan anak untuk melakukan gerakan melompat, meloncat, dan melempar, yaitu:

¹² Sumarti, “*Permasalahan Motorik Kasar Di TK Tunas Bangsa Musi Rawas*”, (Musi Rawas, 19 Juni 2023)

Yuni Wahyuni melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Iman Tanggamus”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya guru dalam meningkatkan keterampilan atau kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan lompat tali mengalami peningkatan, yang di dalamnya dilakukan aktivitas seperti keseimbangan tubuh saat melompat, kekuatan otot kakisaat melompat dan ketangkasan tubuh saat melompat. Pada kegiatan tersebut anak dapat melakukannya tanpa ada kendala yang berarti.¹³

Mutia Siska Devi melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya permainan tradisional ini mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya pada kemampuan keseimbangan dan kemampuan melompat atau meloncat anak.¹⁴

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat kita lihat bahwasannya permainan tradisional itu dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Maka dari itu disini peneliti menawarkan salah satu permainan tradisional yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kepada guru di

¹³ Yuni Wahyuni, “*Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Iman Tanggamus*”, (Bandar Lampung: Universita Negeri Lampung, 2018), hal. 34

¹⁴ Mutia Siska Devi, “*Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*”, (Pekan Baru: UIN Sultan Syarif Kasim, 2020), hal. 35

kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas. Peneliti menawarkan salah satu permainan tradisional yang sudah hampir punah karena sudah jarang atau bahkan tidak pernah dimainkan oleh anak-anak lagi. Selain diharapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, disini peneliti juga berharap dengan menggunakan permainan tradisional ini akan menghambat kepunahan permainan tradisional ini. Peneliti berharap dengan dikenalkannya permainan tradisional ini anak bisa mengenal tentang warisan budaya kita yang berbentuk permainan tradisional ini.

Berdasarkan hasil kesepakatan antara guru dan peneliti maka perbaikan motorik kasar yang akan digunakan menggunakan metode bermain permainan tradisional, karena metode ini masih belum dirancang secara khusus dalam pembelajaran guna meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Disini peneliti akan menawarkan permainan tradisional *tek-tek brok*, yang mana diharapkan dapat membantu dalam proses peningkatan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas.

Permainan *tek-tek brok* memiliki kelebihan yang diharapkan dapat memudahkan dalam proses peningkatan motorik kasar anak, yaitu bahan yang digunakan sederhana dan mudah dicari, memiliki nilai kompetitif, dan mengandung nilai luhur serta pesan moral.¹⁵

Jadi dalam penelitian ini peneliti akan meneliti dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok* di TK Tunas Bangsa Musi Rawas”**.

¹⁵ Yuliani nuraini Sujiono, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2019), hal. 5

B. Fokus Penelitian

Mengingat terlalu luasnya permasalahan yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *tek-tek brok* di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas sebelum dilakukan tindakan permainan tradisional *tek-tek brok*?
2. Apakah permainan tradisional *tek-tek brok* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak?
3. Bagaimana perubahan pada kemampuan motorik kasar anak setelah mengikuti permainan tradisional *tek-tek brok* di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas?

D. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas sebelum dilakukan tindakan permainan tradisional *tek-tek brok*.
2. Untuk mengetahui apakah permainan tradisional *tek-tek brok* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

3. Untuk mengetahui perubahan pada kemampuan motorik kasar anak setelah mengikuti permainan tradisional *tek-tek brok* di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak yang terkait. Manfaat ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari segi teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan pengetahuan bahwa permainan tradisional *tek-tek-brok* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan dalam memilih kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
- 2) Membantu dalam meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan pembelajaran motorik kasar kepada anak.
- 3) Memperoleh pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran motorik yang tepat bagi anak.

b. Bagi Anak

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak khususnya pada kelompok A2 di TK Tunas Bangsa Musi Rawas.
- 2) Anak-anak mendapatkan lebih banyak pengalaman langsung dengan memainkan permainan tradisional *tek-tek-brok*.

c. Bagi Orang Tua

- 1) Dapat memperluas pengetahuan orang tua tentang permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tanpa mengeluarkan banyak biaya bahkan bisa tanpa mengeluarkan biaya sedikitpun.

d. Bagi Masyarakat

- 1) Dapat menambah pengetahuan masyarakat tentang salah satu permainan tradisional yang sudah mulai punah karena sudah jarang dimainkan oleh anak-anak ini ternyata dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, khususnya dalam kemampuan motorik kasar anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Motorik Kasar Anak Usia Dini

1. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini

Motorik berasal dari kata dalam bahasa Inggris, yaitu *motor ability* yang memiliki arti kemampuan gerak. *Motor* merupakan suatu aktivitas yang penting bagi manusia, karena dengan melakukan gerakan manusia akan mewujudkan atau mencapai semua harapan yang diinginkannya. *Motor* juga bisa diartikan sebagai awal dari terjadinya suatu gerakan yang dilakukan oleh manusia.¹⁶

Hurlock berpendapat bahwasannya motorik adalah suatu perkembangan pengendalian terhadap tubuh, dimana pengendalian ini dilakukan oleh otot dan saraf yang terkoordinasi dengan urat saraf.¹⁷ Menurut Muhibin, motorik adalah suatu keadaan, hal, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan. Galluhe berpendapat bahwa motorik adalah dasar mekanika atau biologi yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan. Zulkifli juga berpendapat bahwa motorik adalah segala sesuatu tindakan yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh.¹⁸

¹⁶Fajar Sriwahyuniati, *Belajar Motorik*, (Yogyakarta: UNY Pres, 2017), hal. 36

¹⁷Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, (Jakarta: PT Gelora Alsara Pertama, 2016), hal. 151

¹⁸Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), hal. 11

Bambang Sujiono berpendapat bahwasannya keterampilan motorik pada anak erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik yang terjadi di otak, sehingga semua kegiatan yang dilakukan anak itu merupakan hasil dari pola interaksi dari bagian sistem saraf di dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.¹⁹ Menurut Sumantri, perkembangan motorik adalah suatu proses yang ditandai dengan bertambahnya usia secara bertahap dan gerakan individu mengalami peningkatan dari yang headaan sederhana, tidak terorganisasi dan tidak terampil berubah ke arah penampilan keterampilan yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik.²⁰

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motorik adalah suatu gerakan-gerakan yang dilakukan oleh manusia dengan menggunakan otot-otot, baik itu otot besar atau otot kecil yang ada di dalam tubuh, dimana gerakannya itu berupa gerakan berjalan, melompat, dan meloncat.

Menurut Rahyubi, motorik kasar adalah suatu keterampilan dalam bergerak yang menggunakan otot-otot besar sebagai dasar utama dalam gerakannya. Rahyubi beranggapan bahwa gerakan yang termasuk dalam motorik kasar itu berupa gerakan lokomotor (gerakannya menyebabkan perubahan tempat), seperti melompat, berlari, berjalan, meloncat, dan menendang bola.²¹

¹⁹Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2016), hal. 4

²⁰Sumantri, *Model Pengembangan keterampilan Fisisk Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2015), hal. 47

²¹Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Bandung: Nusa Media, 2017), hal. 222

Menurut Santrock, motorik kasar adalah keterampilan gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh seperti berjalan, berlari, dan melompat.²² Richard Decaprio berpendapat bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang ada didalam tubuh, dimana kemampuan ini dipengaruhi oleh kematangan dirinya. Kemampuan gerak tubuh ini berkaitan dengan kematangan fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi dari semua anggota tubuh, seperti gerakan fisik berjalan dan melompat. Dimana gerakan fisik berupa berjalan dan melompat tersebut termasuk kedalam gerakan motorik kasar.²³

Ahmad Rudiyanto berpendapat bahwa motorik kasar adalah suatu gerakan yang dilakukan oleh tubuh dengan menggunakan otot-otot besar atau sebagian anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan dari anak itu sendiri. Ahmad Rudiyanto juga mengatakan bahwa gerakan yang termasuk kedalam gerakan motorik kasar berupa berjalan, berlari, melompat, bermain bola, bermain sepeda dan memanjat.²⁴

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa motorik kasar adalah suatu gerakan yang menggunakan otot-otot besar, baik menggunakan sebagian anggota tubuh atau menggunakan seluruh anggota tubuh. Dimana

²²Santrock W Jhon, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2017), hal. 207

²³Hasmawaty, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-Dende Pada TK Yafqaeda Kota Makasar", *Ilmiah Ilmu Kependidikan* 1, no. 2, (2017), hal. 87

²⁴Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Press, 2016), hal. 10

gerakan yang termasuk dalam gerakan motorik kasar adalah meloncat, berlari, memanjat, bermain bola dan bermain sepeda.

Menurut Ahmad Susanto, anak usia dini adalah anak yang sedang berada pada fase perkembangan baik berkembang secara fisik maupun psikis, dimana masa ini terjadi pada saat anak baru lahir sampai dengan usia 6 tahun. Masa ini juga sering disebut dengan masa *golden age* atau masa keemasan, sebab pada masa ini akan menentukan bagaimana anak nantinya akan menjadi manusia dewasa yang baik dari segi fisik, psikis, dan kecerdasan yang dimilikinya.²⁵

Menurut Yuliani Nuraini Sujiono, anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai dengan usia 6 tahun, dimana pada usia ini akan menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak, dan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Yuliani juga mengatakan bahwa anak usia dini juga bisa disebut dengan usia emas (*golden age*) yang mana semua makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.²⁶

Menurut H. E. Mulyasa, anak usia dini adalah seorang individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, proses ini juga bisa dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang lebih berharga dibandingkan dengan

²⁵Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 130

²⁶Yuliani Nuraini Sujiono, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2019), hal. 5

usia remaja, dewasa, dan lanjut usia, karena pada saat usia dini proses perkembangan kecerdasan akan sangat cepat.²⁷

Menurut M. Fadillah, anak usia dini adalah suatu masa yang sangat cemerlang untuk diberikan pendidikan sebaik dan seoptimal mungkin. Pada masa ini anak tidak memiliki pengaruh negatif yang banyak, dimana biasanya pengaruh itu berasal dari luar atau lingkungannya. Jadi disini orang tua dan pendidik memiliki peluang yang besar untuk mengarahkan anak menjadi yang lebih baik lagi.²⁸

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia baru lahir samapi dengan usia 6 tahun yang mana pada usia ini anak juga sering disebut dengan masa keemasan atau *golden age*. Pada usia ini anak juga akan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik dari fisik, psikis, karakter, dan kepribadiannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motorik kasar anak usia dini adalah suatu gerakan yang menggunakan otot-otot besar, baik menggunakan sebagian anggota tubuh atau menggunakan seluruh anggota tubuh yang mana proses ini terjadi pada anak usia baru lahir samapi dengan usia 6 tahun yang mana pada usia ini anak juga sering disebut dengan masa keemasan atau *golden age*. Dimana gerakan yang termasuk dalam gerakan motorik kasar adalah meloncat, berlari, memanjat, bermain bola dan bermain sepeda.

²⁷H. E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 16

²⁸M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2018), hal. 21

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Moeslichatoen, karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Bersikaplah egosentris

Anak melihat dunia luar dari sudut pandangnya sendiri, menurut pengetahuan dan pemahamannya sendiri, masih dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang sempit. Akibatnya, anak tersebut tidak dapat memahami arti sebenarnya dari peristiwa tersebut dan menyesuaikan diri dengan kehidupan orang lain.

2. Hubungan sosial primitif

Hubungan sosial primitif adalah hasil dari sifat egosentris. Ciri ini menjadi ciri kehidupan anak yang belum berhasil memisahkan diri dari lingkungan sosialnya. Anak-anak zaman sekarang hanya tertarik pada benda atau peristiwa yang sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak mulai membangun dunia mereka menggunakan imajinasi dan keinginan mereka sendiri.

3. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak dapat dipisahkan.

Anak-anak belum tahu bagaimana membedakan antara dunia luar dan dunia dalam. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Apresiasi anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur, baik dalam ekspresi, dalam tingkahlaku, maupun dalam tipumuslimat. Anak

mengungkapkannya secara terbuka, jadi jangan ajarkan atau biasakan anak untuk tidak jujur.

4. Sikap hidup yang disionomis

Anak berperilaku disionomis (tidaklogis) terhadap dunianya, artinya anak secara langsung memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayati. Kondisi ini disebabkan pemahaman anak terhadap apa yang ditemuinya masih bersifat kesatuan(totalistik) antara fisik dan mental. Anak-anak belum tahu bagaimana membedakan antara benda hidup dan benda mati. Diasumsikan bahwa segala sesuatu disekitarnya memiliki jiwa, yaitu makhluk hidup yang sepertidia, memiliki tubuh dan roh.²⁹

Anak usia dini mengacu pada anak-anak dengan usia diantara 0-6 tahun, dimana pada usia ini anak sedang berada pada tahap kepribadian yang unik yang dapat menarik perhatian orang dewasa lainnya. Anak pada tahap ini memiliki karakter yang unik dan berbeda dengan anak lainnya. Karakter adalah sifat yang biasanya diwarisi dari kedua orangtua. Karakter tersebut terkadang bisa membuat orang disekitarnya senang, namun ada juga yang menyulitkan orang tua untuk menghadapinya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi

²⁹Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal. 36

Anak-anak dikelompok usia dini sangat ingin tahu tentang dunia disekitar mereka. Dimasa anak-anak, keingintahuan mereka ditunjukkan oleh fakta bahwa mereka suka memiliki benda yang berada dalam jangkauan mereka, dan kemudian memasukkannya kedalam mulut. Pada usia 3-4 tahun, anak biasanya membongkar segala sesuatu disekitarnya untuk memuaskan rasa ingin tahunya yang besar. Anak-anak juga suka bertanya kepada orang lain, meskipun masih menggunakan bahasa yang sederhana.

b. Pribadi yang unik

Meskipun memiliki banyak kesamaan dalam perkembangan anak usia dini, namun setiap anak tetap memiliki karakteristiknya masing-masing dalam hal minat, kemampuan, gaya belajar, dan lain-lain. Keunikan ini merupakan pewarisan genetik melalui faktor lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan individual dalam menangani anak usia dini dalam kaitannya dengan pendidikan anak.

c. Berpikir secara konkrit

Anak-anak berpikir dalam pengertian yang sebenarnya, tidak seperti remaja dan orang dewasa lainnya yang terkadang berpikir dalam pengertian yang abstrak. Dimasa anak-anak segala sesuatu yang mereka lihat dan ketahui tampak nyata.

d. Egosentris

Sifat ini melekat pada setiap anak dan terlihat pada sikap anak-anak yang biasanya jeli dan mengerti hanya dari sudut pandangnya sendiri

atau karena kepentingannya sendiri. Hal itu tercermin dari sikapnya yang sering bertengkar, marah atau menangis ketika keinginannya tidak dituruti.

e. Suka berfantasi dan berimajinasi

Fantasi adalah kemampuan untuk membentuk tanggapan baru dari tanggapan yang sudah ada, sedangkan imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan objek atau kejadian tetapi tidak didukung oleh pengetahuan faktual (data-data nyata). Anak usia dini suka berimajinasi dan mengembangkan hal-hal yang jauh dari kondisi nyata.

f. Aktif dan energik

Saat anak-anak mulai berkembang, mereka biasanya ingin melakukan aktivitas yang berbeda. Mereka tidak pernah terlihat lelah atau bosan dan tidak pernah ingin berhenti dalam beraktivitas, kecuali saat sedang tidur.³⁰

3. Tahap-Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

a. Tahap sensorimotor (0-2 Tahun)

Tahap sensorimotor adalah tahap yang dialami anak sejak lahir hingga sekitar usia dua tahun. Pada tahap ini, bayi dapat mengoordinasikan input sensorik dan keterampilan motorik untuk mengembangkan pola perilaku yang memungkinkannya melakukan gerakan dan menumbuhkan pengetahuan dalam lingkungannya.

³⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hal. 223

Saat usia bayi pada dua tahun pertama, bayi berkembang menjadi makhluk hidup yang berkembang secara refleks dan memiliki pengetahuan yang sangat terbatas. Piaget membagi sensorimotor menjadi enam sub-tahap yang menggambarkan transisi bertahap dari organisme yang menggunakan refleks ke organisme yang mencerminkan diri sendiri anak tersebut.

b. Perkembangan keterampilan memecahkan masalah

Piaget mencirikan fase pertama bayi sebagai tahap tindakan refleks, periode ketika perilaku bayi terbatas pada latihan refleks alami, penambahan objek baru ke sistem refleks, dan transfer refleks ke objek nyata. Fase ini merupakan awal perkembangan kognitif.

c. Perkembangan imitasi (peniruan)

Piaget menemukan adaptasi imitatif yang signifikan, dengan anak-anak hanya mampu meniru tanggapan asli orang dewasa pada usia 8 sampai 12 bulan. Imitasi terlambat terjadi antara 8 dan 12 bulan. Akan tetapi, menurut ahli lain kemampuan untuk menunda peniruan, yang memungkinkan bayi membangun, menyimpan, dan kemudian mengekspresikan kembali pemikiran simbolik, telah ditunjukkan jauh lebih awal dari pada yang dikemukakan Piaget.

d. Perkembangan ketetapan benda

Pada tahap ini, benda dianggap terus ada ketika benda tidak lagi dapat dilihat dengan indera lain. Namun, karena bayi berusia 4 hingga 8 bulan sangat bergantung pada panca indera dan keterampilan motoriknya

untuk memahami suatu benda, mereka menganggap benda itu ada jika dapat dirasakan dan dilihat.³¹

4. Tahap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan motorik kasar adalah suatu proses dimana anak akan mahir dalam menggunakan dan menggerakkan anggota tubuhnya, terutama yang menggunakan otot-otot besar dalam tubuhnya, seperti melompat, berlari, bermain sepeda, bermain bola, menari, dan berenang.

Secara umum, tahap perkembangan pada anak usia 4-5 tahun meliputi:

a. Tahap Berjalan

- 1). Jalan berputar-putar
- 2). Mondar-mandir
- 3). Lompat dengan satu kaki

b. Tahap Berlari

- 1). Berlari cepat
- 2). Memulai dan mengakhiri lari dengan mudah
- 3). Belok pada tikungan

c. Tahap Melompat

- 1). Melompat kedepan
- 2). Melompat keatas
- 3). Melompat kebawah

d. Tahap Memanjat

- 1). Memanjat

³¹Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 334

- 2). Bermain di pohon
- 3). Naik turun tangga.³²

5. Indikator Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkann bahwa indikator perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

- a. Menirukana gerakan binatang, pesawat terbang, pohon tertiuip angin dan sebagainya
- b. Melakukan gerakan menggantung
- c. Melakukan gerakan meloncat, melompat, dan berlari secara terkoordinasi
- d. Melempar sesuatu dengan terarah
- e. Menangkap sesuatu dengan terarah
- f. Melakukan gerakan antisipasi
- g. Menendang sesuatu dengan terarah
- h. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.³³

B. Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok*

1. Pengertian Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok*

Desmita berpendapat bahwa permainan adalah suatu bentuk kegiatan sosial yang mana kegiatan itu banyak dilakukan oleh anak-anak. Sebab, anak-anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya di luar rumah guna

³²Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jawa Timur: Caramedia Communication, 2020), hal. 79

³³Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tantang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

untuk bermain dengan teman-temannya. Menurut anak-anak permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan.³⁴

Menurut Setiawan, permainan adalah suatu alat yang digunakan oleh anak-anak untuk menjelajahi dunia, dari yang tidak diketahui oleh anak sampai yang diketahui oleh anak, dan dari yang tidak dikenal oleh anak sampai yang dikenal oleh anak. Sedangkan menurut Moeslihatoen, permainan adalah suatu kegiatan yang bisa dilakukan dengan alat ataupun tanpa alat yang bisa digunakan untuk memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak.³⁵

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan adalah suatu bentuk kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga akan mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energi pada anak.

Menurut Euis Kurniati, permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah tertentu, dimana permainan tersebut banyak mengandung nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.³⁶

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan untuk anak-anak, yang mana permainan ini tersebar secara lisan

³⁴Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 25

³⁵Moeslihatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal. 31

³⁶Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), hal. 3

di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional, banyak varian, dan diwariskan secara turun temurun.³⁷

Menurut Sukirman Dharmamulya, permainan tradisional adalah suatu unsur-unsur kebudayaan yang tidak bisa dianggap remeh, sebab permainan tradisional ini akan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan jiwa, sifat, dan kehidupan sosial yang akan mendatang.³⁸

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan yang tumbuh dan berkembang disuatu daerah tertentu, dimana permainan ini banyak mengandung nilai-nilai budaya, memberikan pengaruh pada perkembangan jiwa dan sifat, dan biasanya permainan ini akan dimainkan oleh anak-anak.

Tek-tek brok merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di kalangan masyarakat, terutama kalangan anak-anak. Di setiap daerah, permainan *tek-tek brok* ini dikenal dengan nama yang berbeda-beda, seperti engklek, ingkling, jlong-jlong, lempeng, sundamanda, ciplak gunung, damprak dan masih banyak lagi, namun bentuk permainannya miah sama.³⁹

Novi Mulyani berpendapat bahwa *tek-tek brok* adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan yang dilakukan pada bidang-bidang datar yang

³⁷Keen Archoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Java Litera, 2017), hal. 45

³⁸Sukirman Darmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Jogyakarta: Kepel Press, 2018), hal. 27

³⁹Keen Archoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogyakarta: Java Litera, 2017), hal. 45

digambar diatas tanah, dengan gambar berbentuk kotak-kotak dan setengah lingkaran kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Permainan ini biasanya dimainkan dengan 2 sampai 5 orang anak.⁴⁰

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan *tek-tek brok* merupakan suatu jenis permainan tradisional yang banyak disukai oleh anak-anak pada masanya, dimana permainan ini dilakukan dengan cara melompat-lompat pada kotak-kotak yang sudah dibuat pada tempat yang datar dan permainan ini bisa dimainkan dengan 2 sampai 5 orang anak.

2. Manfaat Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok*

Adapun manfaat permainan tradisional *tek-tek brok* bagi anak usia dini, yaitu:

- a. Manfaat bagi perkembangan motorik kasar anak usia dini, yaitu pada saat melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* kemampuan motorik kasar anak akan terlatih dan terbiasa karena didalam permainan tradisional *tek-tek brok* anak diharuskan untuk melakukan gerakan melompat-lompat. Dalam permainan tradisional *tek-tek brok* ini juga akan melatih kemampuan motorik kasar anak , khususnya pada kemampuan melompat, melempar, dan keseimbangan tubuh anak.
- b. Manfaat bagi perkembangan motorik halus anak usia dini, yaitu pada saat melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* kemampuan motorik halus anak akan terlatih dan terbiasa karena anak akan menggunakan motorik

⁴⁰Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2018), hal. 112

halusnya terutama pada bagian jari-jari anak yang akan digunakan untuk menggambar kotak dan untuk melempar uncak pada permainan tradisional *tek-tek brok*.

- c. Manfaat bagi perkembangan kognitif anak usia dini, yaitu pada permainan tradisional *tek-tek brok* ini akan melatih kemampuan berfikir anak untuk berhitung dan menentukan mana langkah-langkah yang harus dilewatinya pada saat melakukan permainan tradisional *tek-tek brok*.
- d. Manfaat bagi perkembangan bahasa anak usia dini yaitu, pada permainan tradisional *tek-tek brok* ini anak-anak dapat melatih kemampuan berbahasanya dengan bersorak dan berbicara sambil memutuskan untuk melompat dari satu kotak ke kotak lainnya sambil menungguliran.
- e. Manfaat bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini, yaitu melalui permainan tradisional *tek-tek brok* dapat mengasah kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan orang lain terutama dengan sesama temannya, mengajarkan kesabaran kepada anak, menaati peraturan dalam permainan yang telah disetujui secara bersama-sama, melatih perkembangan emosi terutama pada saat melempar uncak dan tidak masuk ke dalam kotak maka tidak bisa untuk melanjutkan permainan, dan apabila anak tidak bisa mendapatkan uncak tersebut maka anak dinyatakan gagal dalam permainan.⁴¹

Dari pendapat diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional *tek-tek brok* tidak hanya dapat menegmbangkan

⁴¹Salma Rosana & Ampun Batali, *STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK*, (Jawa Barat: EDU PUBLISHING, 2020), hal. 65

kemampuan motorik kasar anak saja, namun permainan tradisional *tek-tek brok* juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, kognitif dan sosial emosional anak. Permainan tradisional *tek-tek brok* juga mengajarkan kepada anak untuk disiplin, dimana anak akan menunggu gilirannya untuk bermain sesuai dengan urutan yang sudah ditentukan dalam permainan tradisional *tek-tek brok*.

3. Tahapan Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok*

Permainan tradisional *tek-tek brok* merupakan suatu bentuk permainan tradisional yang merakyat, dimana permainan ini bisa dimainkan di lapangan, halaman rumah, dan teras rumah. Permainan tradisional *tek-tek brok* ini biasanya dimainkan dengan 2 sampai 5 orang anak dan dilakukan secara bergantian atau bergiliran.

Sebelum melakukan permainan tradisional *tek-tek brok*, terlebih dahulu harus membuat gambar bentuk *tek-tek brok* dan dilanjutkan dengan mencari uncak yang akan dilemparkan pada kotak-kotak yang ada di gambar *tek-tek brok*. Dilanjutkan dengan menentukan urutan siapa yang terlebih dahulu memainkan permainan tradisional *tek-tek brok*, yang mana biasanya cara untuk menentukan urutannya ini dilakukan dengan cara suit, siapa yang menang suit itulah yang akan main pertama sekali.

Semua pemain berdiri dekat dengan garis, lalu masing-masing akan melemparkan uncaknya pada kotak pertama, lalu pemain pertama akan memulai permainan dengan cara melompati kotak kedua dengan cara melompat dengan satu kaki dan dilanjutkan ke kotak berikutnya. Setelah

pemain pertama sampai pada gunung yang ada pada gambar *tek-tek brok*, pemain akan berbalik lagi sampai ke kotak kedua dengan cara melompat dengan satu kaki. Setelah sampai pada kotak kedua, pemain akan mengambil uncak yang berada pada kotak pertama dan pemain akan melompat sampai pada garis awal. Disini pemain tidak akan menginjak kotak pertama, karena pada kotak pertama terdapat uncak. Jadi apabila pada suatu kotak itu terdapat uncaknya, maka pemain itu tidak boleh menginjak kotak tersebut.⁴²

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok*

Permainan tradisional *tek-tek brok* dapat memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

- a. Bahan yang digunakan sederhana dan murah, dan ketika alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan biasanya cenderung dari bahan-bahan bekas yang ada disekitar.
- b. Permainan tradisional memiliki nilai kompetitif dalam arti permainan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berkompetisi secara sehat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- c. Permainan tradisional sangat melatih anak untuk menghadapi masa depan. Karena cerita rakyat dan permainan tradisional memiliki banyak nilai yang dapat dijadikan sebagai landasan kehidupan. Berupa nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial dan lain-lain.

⁴²Sri Mulyani, *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Punlishing, 2018), hal. 46

- d. Permainan tradisional memiliki nilai luhur dan pesan moral tertentu, seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (bila kalah), mendorong prestasi dan mengikuti aturan.⁴³

Kelemahan dari permainan tradisional *tek-tek brok* yaitu:

- a. Tempat atau lahan yang semakin sulit ditemukan karena banyaknya pemukiman penduduk.
- b. Karena usia permainan yang sudah tua yang membuat permainan ini tidak dikenal.
- c. Selama proses permainan berlangsung, berbagai bahasa yang digunakan oleh anak-anak sering muncul. Bahasa yang diucapkan sebagian besar keras.⁴⁴

C. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Arinda Savitri, dengan berjudul judul "Penerapan Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis". Hambatan yang ada pada kemampuan motorik kasar anak autis berupa kurangnya kemampuan dalam melompat dengan satu kaki atau keseimbangan tubuh. Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak autis yaitu dengan memberikan permainan tradisional kepada anak, seperti permainan tradisional *tek-tek brok* dimana permainan ini bermanfaat untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui permainan bahwa *tek-tek brok* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak autis dengan

⁴³Yuliani nuraini Sujiono, *Op. Cit*, hal. 5-6

⁴⁴Euis Kurniaati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia, 2016), hal. 28

berbagai permasalahan dan penyelesaiannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis isi dengan cara membaca dan pengecekan ulang buku atau jurnal. Hasil dari penelitian ini menyampaikan bahwa permainan tradisional *tek-tek brok* dapat memberikan pengaruh yang besar dalam proses perkembangan motorik kasar anak autis.⁴⁵

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penelitian ini mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisioanl *Tek-Tek Brok* Di TK Tuans Bangsa Musi Rawas”. Dengan kata lain bahwa penelitian ini berfokus pada anak yang normal dengan rentang usia 4-5 tahun. Subjek dalam penelitian ini merupakan anak usia 4-5 tahun di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas yang berada pada kondisi sehat atau tidak mengalami kelainan. Permainan tradisional *tek-tek brok* digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yang dalam keadaan sehat atau tidak mengalami kelainan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi.

2. Penelitian oleh Sri Mahesa Putri, denga judul “ Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok* Di Raudhatul Athfal Ummi Desa Tebat Gunung Kecamatan Semidang Alas Marah Kabupaten Seduma” Tujuan dari penelitian ini untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional tek-tek

⁴⁵Arinda Savitri, “*Penerapan permainan Tradisional tek-Tek Brok Untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis*”, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2020), hal. 24

brok. Jenis penelitian yang digunakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah cara guru di Raudhatul Athfal Ummi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak itu dengan menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*. Dalam permainan ini akan melibatkan aktivitas otot tangan dan kaki anak.⁴⁶

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penelitian ini mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisioanl *Tek-Tek Brok* Di TK Tuans Bangsa Musi Rawas”. Dengan kata lain penelitian ini lebih berfokus kepada anak dengan rentang usia 4-5 tahun dan pada penelitian ini guru akan berkolaborasi dengan peneliti untuk mewujudkan tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*. Penelitian ini di lakukan di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi.

3. Penelitian Dwiana Asih Wiranti dan Diah Ayu Mawarti, dengan Judul "Kefektifan Permainan *Tek-Tek Brok* Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

⁴⁶Sri Mahes Putri, “*Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional tek-tek brok Di Raudhatul Athfal Ummi Desa Tebat Gunung Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma*”, (Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019), hal. 32

mengukur: a). Seberapa besar hasil dari belajar kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yang berbentuk *pre-test* dan *post-test*. b). Untuk menganalisis keefektifan permainan *tek-tek brok* dalam proses perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.c). Menjelaskan reaksi anak-anak pada saat bermain *tek-tek brok* dalam proses pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode berbasis tipe *Grouppre-test and post-test design* untuk menjawab rumusan pertanyaan penelitian. Metode analisis data untuk menghitung hasil penelitian menggunakan uji test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kemampuan motorik kasar anak setelah melakukan permainan *tek-tek brok* meningkat. Permainan *tek-tek brok* sangat efektif digunakan dalam proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak terbukti dengan sebagian besar anak mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB) pada *pre-test* dan Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah dilakukan *post-test*.⁴⁷

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penelitian ini mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisioanl *Tek-Tek Brok* Di TK Tuans Bangsa Musi Rawas”. Penelitian ini tidak menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi.

⁴⁷Dwiana Asih Winarti dan Diah ayu Mawarti, “Keefektifan Permainan *Tek-Tek Brok* Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak usia Dini”, (*Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9, no. 01, 2018), hal. 46

4. Penelitian Ruhil Jamil Jamilah, dengan judul “Peran Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok* Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun Di RA Al-Mukhlisin”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran dari permainan tradisional *tek-tek brok* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Mukhlisin Medan dengan berbagai permasalahan dan cara penyelesaiannya. Pengumpulan data dalam penelitian ini didapatkan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di kelompok B RA Al-Mukhlisin Medan dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Hasil penelitian ini mengungkapkan tiga kesimpulan, yaitu: a). peran permainan tradisional *tek-tek brok* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Mukhlisin Medan. b). Faktor pendukung dan penghambat dalam proses bermain permainan tradisional *tek-tek brok* yang digunakan dalam proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun RA Al-Mukhlisin Medan. c). Bagaimana cara guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Mukhlisin di Medan dengan menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*.⁴⁸

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penelitian ini mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisioanl *Tek-Tek Brok* Di TK Tuans Bangsa Musi Rawas”. Penelitian ini lebih berfokus pada proses pengembangan motorik kasar anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5

⁴⁸Ruhil Jamil Jamiah, “Peran Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok* Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Mukhlisin”, (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2017), hal. 39

tahun yang berada di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi.

D. Kerangka Berpikir

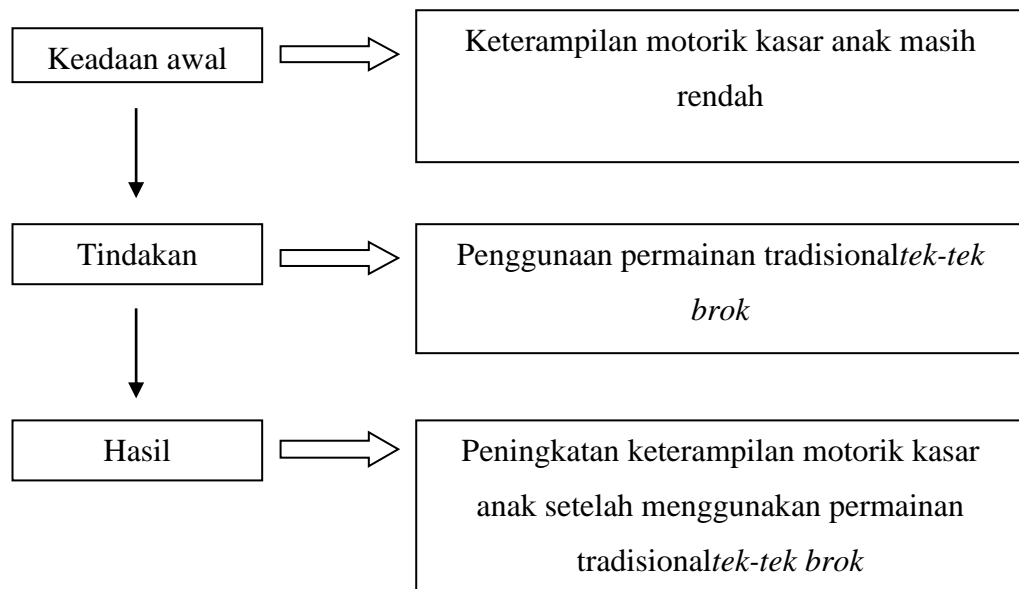
Keterampilan motorik kasar adalah salah satu keterampilan yang sangat penting, terutama saat anak melakukan aktivitas berjalan, berlari, melompat, melempar, dan lain-lain. Jika keterampilan ini tidak berkembang dengan baik, maka aktivitas anak akan menjadi sulit, sehingga mempengaruhi perkembangan anak lainnya.

Keterampilan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas masih rendah, oleh karena itu harus ditingkatkan sebisa mungkin. Metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah dengan menggunakan metode bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, dimana dengan bermain anak dapat menyalurkan energi berlebih anak dan energi berlebih tersebut dapat digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat bagi anak.

Permainan adalah alat yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain. Permainan yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak dalam penelitian ini menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*. Melalui permainan tradisional *tek-tek brok* anak akan berlatih untuk menggerakkan badannya, berupa menggerakkan bagian kaki dan tangan yang akan menghasilkan suatu gerakan berbentuk gerakan dasar melompat, melempar serta akan melatih kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan

pada badannya sehingga anak tidak akan terjatuh pada saat melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki yang ada pada permainan tradisional *tek-tek brok* ini, yang mana gerakan tersebut merupakan salah satu gerakan yang menunjukkan kemampuan motorik kasar anak sudah mengalami perkembangan atau bahkan sudah berkembang.

Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1
Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Rochiati Wiriaatmadjan, penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan bereksperimen dengan ide perbaikan dalam praktek belajar dan melihat efek nyata dari upaya itu.⁴⁹ Suharsimi Arikunto, berpendapat bahwa tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa suatu arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa atau anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam diri anak dan hasil belajar anak di kelas.⁵⁰

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dilakukan secara kolaboratif, adanya kerjasama antara gurudan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berpola kolaboratif, guru akan bertugas untuk melaksanakan tindakan dalam penelitian ini sebagaimana yang telah dirancang oleh peneliti dan peneliti bertugas sebagai pengamat dalam proses tindakan tersebut.⁵¹

B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1. Tempat Penelitian

⁴⁹RochiatiWiriaatmadjan, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 13

⁵⁰SuharsimiArikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal. 17

⁵¹RochiatiWiriaatmadjan, *Op. Cit*, hal. 14

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas yang beralamat di Dusun 1, Desa Banpres, Kecamatan Tuah Negeri, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2024 sampai 05 Februari 2024.

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas yang berjumlah 21 anak, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 8 anak perempuan dan guru di kelompok A2 TK Tuans Bangsa Musi Rawas. Berikut ini data tentang jumlah anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas:

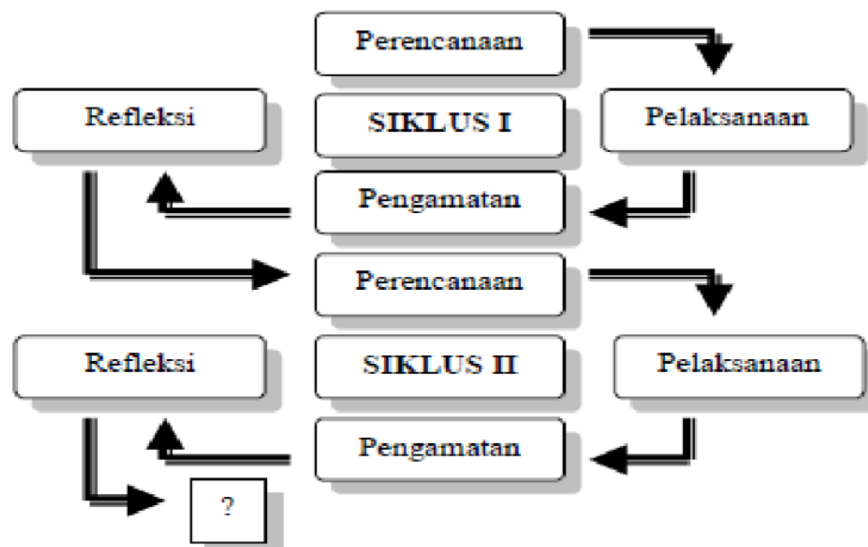
No	Nama	Jenis Kelamin	
		Laki-Laki	Perempuan
1.	Ahmad Fajar Assidik	✓	
2.	Allisa Maharani		✓
3.	Arfan Khalif	✓	
4.	Ahmad Rafiki	✓	
5.	Abdul Rohman Nur Kohim	✓	
6.	Abrizam Yusuf Arrafif	✓	
7.	Bela Nurjanah		✓
8.	Dwi Ananda Putri		✓
9.	Dewi Tri Apriliya		✓
10.	Fabian Ardana	✓	
11.	Faradibah Ashila Husna		✓
12.	Fadli Fathul Huda	✓	
13.	Juan Nazril Wikafi	✓	
14.	Kenzie Akmal Dzaki	✓	
15.	Leandra Afnan Alberic	✓	
16.	M. Azzam Alvaro	✓	

17.	Miqaila Syafiqha		✓
18.	Nayra Clauria Azzahra		✓
19.	Nada Waliduz Zaman	✓	
20.	Rohmat Julian	✓	
21.	Siti Zakia Ramadani		✓
Jumlah		13	8
Total		21	

Tabel 1.1
Data Anak Kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model siklus Kemmis & Mc Taggar yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Umumnya ada 4 tahapan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas di setiap siklusnya, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*refleksi*). Stephenn Kemmis menggambarkan tentang tahapan-tahapan dalam siklus, yaitu:⁵²



Gambar 2.1
Siklus Yang Digunakan Dalam Penelitian Tindakan Kelas(PTK) Di
TK Tunas Bangsa Musi Rawas

⁵²SuharsimiArikunto, *Op. Cit*, hal. 20

Berdasarkan alur penelitian tindakan kelas (PTK) di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahapan ini, peneliti merencanakan dengan hati-hati dan matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Adapun langkah-langkah perencanaannya sebagai berikut:

- 1) Terlebih dahulu melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kemudian merumuskan masalah bersama dengan guru dan peneliti, baik permasalahan yang terjadi pada guru maupun siswa.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi: menentukan tema dan sub tema yang akan digunakan dalam proses penelitian, menyediakan bahan dalam pembelajaran seperti RPPH secara bersama-sama antara guru dan peneliti.
- 3) Menyiapkan media, alat dan bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam proses penelitian.
- 4) Menyiapkan lembar observasi/ lembar pengamatan untuk mengamati proses pembelajaran (permainan tradisional *tek-tek brok*).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan suatu implementasi dari rencana yang dibuat. Sesaat proses pembelajaran berlangsung guru mengajar sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pelaksanaan pada proses tindakan ini

dilakukan pada saat inti dari pembelajaran yang dipelajari hari itu. Sebelum melakukan proses tindakan pada penelitian ini, guru akan terlebih dahulu menjelaskan tentang konsep pembelajaran pada hari itu.

c. Observasi

Proses observasi berlangsung bersamaan dengan waktu tindakan itu berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat menggunakan lembar observasi yang diserahkan dan dilaksanakan setiap pembelajaran terjadi. Data dan hasil observasi digunakan untuk mengetahui apakah adanya kelemahan dan kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi adalah proses menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan sejauh mana perkembangan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*, apakah permainan tersebut telah berhasil menyelesaikan masalah dan jika tidak menyelesaikan masalah fokus apa saja yang menjadi penghambat keberhasilan tersebut. Data yang diperoleh dari kegiatan siklus I, kemudian akan di analisis untuk melihat kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran, apakah tindakan yang dilakukan itu berhasil atau tidak, dan hasil analisis akan di jadikan sebagai ajuan untuk perbaikan di siklus II.

2. Proses Pelaksanaan Siklus II

Apabila terdapat kekurangan dalam pelaksanaan tindakan awal (Siklus 1), kekurangan bisa dari perencanaan dan pelaksanaan tindakan maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya hingga target yang di inginkan oleh peneliti bisa tercapai. Apabila pada siklus berikutnya sudah memenuhi target keberhasilan maka penelitian ini bisa dihentikan. Siklus kedua juga terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi hasil.

- a. Perencanaan, peneliti membuat rancangan pada pembelajaran, yang mana pembuatan ini berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama
- b. Pelaksanaan
- c. Observasi, Peneliti melakukan observasi tentang proses pembelajaran
- d. Refleksi, Peneliti melakukan refleksi pada siklus kedua.⁵³

E. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto mengungkapkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan pengumpulannya agar lebih mudah dan sistematis. Ada berbagai jenis instrumen penelitian, termasuk kuesioner, *check list*, panduan wawancara, pertanyaan tes, skala, dan banyak lagi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi (*check list*). Pencatatan dan pengumpulan data tentang kemampuan motorik kasar anak dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.⁵⁴ Dengan data tersebut, peneliti bisa melihat apakah kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan

⁵³*Ibid*, hal. 21

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 101

ataubelum mengalami peningkatan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Varia bel	Sub Vari abel	Indikator	Sub Indikator (Deskripsi Gerak)
Kemampuan motorik kasar anak	Berjingkat	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	<ul style="list-style-type: none"> - Kaki ditekuk kurang lebih 90 derajat - Paha sejajar permukaan lantai - Badan lurus - Lengan ditekuk pada siku dan digenggam ringan - Jarak dan tinggi dalam sekali berjinjit - Mampu berjinjit dua kali berturut-turut
	Melempar	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan ke arah tertentu.	<ul style="list-style-type: none"> - Saat melempar, lengan tetap berada di depan badan - Gerakan seperti melempar (dibawah kepala)

			<ul style="list-style-type: none"> - Jari terbuka kearah sasaran - Badan condong kedepan - Kaki tetap diam.
--	--	--	--

Tabel 2.1
Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan terlampir. Penilaian dilakukan sesuai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembangan Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB). Berikut adalah rubrik penilaiannya:

No	Kriteria	Deskripsi
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Mampu melakukan 6 gerakan
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Mampu melakukan 3-5 gerakan
3.	Mulai Berkembang (MB)	Mampu melakukan 1-2 gerakan
4.	Belum Berkembang (BB)	Tidak melakukan gerakan

Tabel 2.2
Rubik Penilaian Berjingkit Atau Berjinjit

No	Kriteria	Deskripsi
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Mampu melakukan 6 gerakan
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Mampu melakukan 3-5 gerakan
3.	Mulai Berkembang (MB)	Mampu melakukan 1-2 gerakan

4.	Belum Berkembang (BB)	Tidak melakukan gerakan
----	-----------------------	-------------------------

Tabel 2.3
Rubik Penilaian Melempar

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) ini peneliti sebagai instrumen utama, karena peneliti melakukan penelitian langsung dilapangan untuk melakukan observasi bagi siswa yang diteliti dan menggali data dari dokumen sekolah. Oleh karena itu, ada beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan,y aitu:

1. Pengamatan (Observasi)

Proses obervasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta (*Participant Observation*), yang mana bertujuan untuk mengetahui perilaku subjek. Observasi berperan serta pada hakekatnya adalah observasi dan mendengarkan secara cermat dan teliti.⁵⁵

Adapun hal-hal yang akan diobservasi dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *tek-tek brok* di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas adalah melihat langsung keadaan proses belajar mengajar dan aktifitas anak didik, melihat aktifitas atau cara guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan indikator perkembangan, dan menerapkan permainan tradisional *tek-tek brok* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A2 di TK Tunas Bangsa Musi Rawas. Pada saat observasi, peneliti membuat

⁵⁵Sri Mulyani, *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Punlishing, 2017), hal 13

lembar observasi yang akan diisi dengan tanda centang atau *checklist* untuk mengumpulkan data-data tentang perkembangan kemampuan motorik kasar anak menggunakan indikator yang akan dicapai.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu bentuk tanya jawab yang dilakukan secara lisan dimana dua orang atau lebih saling berhadapan secara fisik, dapat melihat wajah satusama lain, dan dapat mendengarkan dengan telinga mereka sendiri. Wawancara juga dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi lisan, yaitu percakapan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi. Wawancara dapat dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu:

- a. Wawancara terpimpin adalah wawancara yang menggunakan topik utama yang diteliti.
- b. Wawancara tidak terpimpin (bebas) adalah proses wawancara dimana pertanyaan dan jawaban tidak secara sadar ditujukan pada masalah inti dari topik penelitian.
- c. Wawancara bebas terpimpin adalah kombinasi dari keduanya. Pewawancara hanya melakukan hal yang paling penting untuk diselidiki, kemudian proses wawancara terjadi sesuai dengan situasi. Disini dalam proses wawancara, pewawancara dengan informan berhadapan secara langsung dalam melaksanakan proses wawancara tersebut.⁵⁶

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin, yaitu dalam proses wawancara peneliti akan menyiapkan

⁵⁶S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal.

pertanyaan yang akan diajukan, namun cara mengajukan pertanyaannya sepenuhnya atas kebijaksanaan informan. Metode ini dapat direkomendasikan untuk mewawancarai guru untuk mendapatkan informasi tentang cara yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di Kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan alat pengumpulan data yang digunakan untuk mencari, untuk mengetahui variabel atau hal-hal yang berbentuk arsip atau catatan yang akan berkaitan dengan topik penelitian. Peneliti menggunakan metode ini sebagai alat untuk mendapatkan informasi atau data tentang hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dan informasi selama proses bermain permainan tradisional *tek-tek brok* yang dilakukan oleh anak-anak.

Kegiatan dokumentasi berfungsi untuk memperoleh informasi tertulis berupa lembar observasi, RPPM, RPPH dan lembar instrumen sebagai panduan dalam melakukan wawancara yang berisikan gambaran umum yang berkaitan dengan pelaksanaan permainan tradisional *tek-tek brok* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.⁵⁷

Data-data tentang objek penelitian yang didokumentasikan berupa lembar observasi, RPPM dan RPPH yang digunakan sebagai acuan dalam

⁵⁷Sri Mulyani, Op. Cit, hal. 14

mengajar dan lembar instrumen sebagai panduan dalam melakukan wawancara.

G. Teknik Analisis Data

Data merupakan catatan penilaian, baik berupa fakta maupun angka. Data yang diperoleh dan dikumpulkan terlebih dahulu dan dianalisis dengan cara yang ditargetkan untuk menunjukkan apakah adanya perbaikan setelah dilakukan tindakan. Analisis data ini dapat digunakan untuk menentukan berapa banyak peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan tindakan menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah berupa data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang dapat dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif (menghitung rata-rata perkembangan anak berdasarkan hasil atau skor yang diperoleh dari lembar observasi). Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan tindakan dengan menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*. Rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah persentase.

Pada pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*, perubahan perilaku anak setelah mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari data yang didapatkan oleh peneliti melaalui observasi pengamatan kepada anak kearah perubahan yang positif. Pada analisis data tes kemampuan motorik kasar anak dapat disajikan dengan tabel berikut ini:⁵⁸

No	Kriteria	Persentase
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76% - 100%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51% - 75 %
3	MB (Mulai Berkembang)	26% - 50%
4	BB (Belum Berkembang)	0% - 25%

Tabel 3.1
Kriteria Presentase

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah persyaratan minimum yang harus dikuasai oleh anak guna mencapai kompetensi dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Keberhasilan dan kegagalan pembelajaran dapat diamati melalui keaktifan anak dalam pembelajaran dan evaluasi kegiatan. Dalam menentukan kriteria keberhasilan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak memiliki Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 76% dari anak-anak pada tingkat kemampuan berkembang sesuai harapan. Anak-anak mampu dalam menguasai

⁵⁸ Masnur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 25

indikator kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *tek-tek brok*.⁵⁹

⁵⁹Sri Mulyani, *Op. Cit*, hal. 19

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif

1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Tunas Bangsa Musi Rawas

Berdasarkan Surat Keputusan Panitia Pendiri Taman Kanak-Kanak Desa Banpres, Kecamatan Tuah Negeri Nomor: 01/PAN.TK/BNP/2007 tentang Pendirian Taman Kanak-Kanak pada tanggal 02 Juli 2007 tentang Pendirian Taman Kanak-Kanak (TK) Tunas Bangsa Musi Rawas. TK Tunas Bangsa telah memperoleh izin dari Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Musi Rawas, dengan keputusan Nomor: 421.9/986/Disdik/2016 tentang perpanjangan Izin Operasional Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Tunas Bangsa Desa Banpres pada tanggal 06 April 2016.

TK Tunas Bangsa Musi Rawas beralamatkan di Desa Banpres, Kecamatan Tuah Negeri, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan. TK Tunas Bangsa memiliki luas tanah 72m², memiliki 3 ruang kelas dan memiliki 5 tenaga pendidik. TK Tunas Bangsa menggunakan Kurikulum Merdeka dan memiliki Akreditasi C. Penyelenggaraan pendidikan di TK ini selama 5 hari yang dilaksanakan pada pagi hari dalam satu minggunya. TK Tunas Bangsa memiliki status Yayasan Swasta dan sudah teruji dapat menghasilkan lulusan yang berkarakter dan berakhlak.

TK Tunas Bangsa Musi Rawas merupakan salah satu TK yang tertua dan TK favorit di Desa Banpres yang dapat dilihat dengan banyaknya minat

masyarakat untuk menyekolahkan anaknya di TK ini. Pada saat tahun ajaran baru, banyak masyarakat yang berbondong-bondong untuk mendaftarkan anaknya guna bersekolah di TK Tunas Bangsa. Masyarakat sangat berantusias untuk menyekolahkan anaknya di TK ini karena sudah banyak lulusan dari TK ini yang berkarakter dan berakhlak yang bagus, banyak lulusan juga yang sudah bisa calistung (baca, tulis, dan hitung) sehingga memudahkan anak saat masuk ke Sekolah Dasar (SD).

2. Visi, Misi dan Tujuan TK Tunas Bangsa Musi Rawas

a. Visi

Terwujudnya generasi yang cerdas, sehat, cinta bangsa dan berakhlak mulia.

b. Misi

- 1) Menanamkan semangat beajar sejak dini
- 2) Membiasakan pola hidup bersih dan sehat
- 3) Menanamkan rasa cinta berbagai macam suku bangsa
- 4) Menanamkan rasa saling menghargai dan toleransi antar umat beragama.

c. Tujuan

- 5) Tercapainya peserta didik yang cerdas dan kreatif
- 6) Terwujudnya anak yang sehat dan mandiri
- 7) Terbentuknya anak-anak yang mencintai berbagai seni budaya
- 8) Terciptanya anak-anak yang saling menghargai dan mencintai sesama makhluk ciptaan Tuhan.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan sebelum memasuki pada siklus 1 yaitu pada tanggal 19 Januari 2024, terdapat beberapa permasalahan yang peneliti lihat selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebelum peneliti melakukan atau menerapkan siklus. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas yaitu Ibu Sumarti dan mendapatkan hasil bahwasanya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak guru sering menggunakan metode pemberian tugas, dengan cara anak disuruh untuk memainkan permainan yang ada didalam atau diluar kelas seperti permainan jungkat-jungkit, prosotan, ayunan dan mangkok putar. Disini guru kurang memberikan stimulus atau pembiasaan kepada anak dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak dan guru lebih memfokuskan pada peningkatan kemampuan akademik anak berupa “calistung” yang mana orang tua lebih mengninginkan anaknya untuk unggul di bidang akademik, padahal dalam tumbuh kembang anak kemampuan motorik kasar itu sangat dibutuhkan dan harus dikembangkan.⁶⁰

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas, disini peneliti akan melakukan salah satuupaya guna dapat membantumeningkatan kemampuan motorik kasar anak yaitu dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional *tek-tek brok*. Melalui

⁶⁰“Wawancara dengan Ibu Sumarti selaku guru kelas di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas”, 19 Januari 2024

permainan tradisional *tek-tek brok* diharapkan kemampuan motorik kasar anak akan meningkat, karna pada saat melakukan permainan *tek-tek brok* otot-otot besar pada tubuh anak akan berkerja secara maksimal khususnya dibagian kaki, membantu anak dalam melakukan gerakan keseimbangan pada tubuh dan melatih kemampuan melempar tepat sasaran. Adapun permasalahan di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas diantaranya yaitu:

- a. Rendahnya kemampuan motorik kasar pada anak
- b. Rendahnya keseimbangan pada tubuh anak
- c. Kurangnya pembiasaan yang dilakukan oleh guru guna meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak
- d. Kurangnya stimulus dan dorongan yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan pembahasan di atas hasil kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah persentase.

Keterangan:

Sekor 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Sekor 3: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Sekor 2: MB (Mulai Berkembang)

Sekor 1: BB (Belum Berkembang).

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Persentase
		1	2	3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	18	2	1	0	21
		85,7%	9,6%	4,7%	0%	100%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	16	3	2	0	21
		76,2%	14,2%	9,6%	0%	100%

Tabel 4.1
Hasil Observasi Pada Pra Siklus

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	1	0	1
		4,7%	0%	4,7%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	2	0	2
		9,6%	0%	9,6%
Rata-Rata (X)				7,15%

Tabel 4.2
Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus

Berdasarkan tabel diatas, terlihat hasil pembelajaran khususnya pada kemampuan motorik kasar anak pada awal pratindakan atau pra siklus yaitu sebagai berikut:

1. Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu 18 anak atau 85,7% yang Belum Berkembang (BB), 2 anak atau 9,6% yang Mulai Berkembang (MB), 1 anak atau 4,7% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0 anak atau 0% yang Berkembang Sangat Baik (BSB).
2. Anak dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu yaitu 16 anak atau 76,2% yang Belum Berkembang (BB), 3 anak atau 14,2% yang Mulai Berkembang (MB), 2 anak atau 9,6% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0 anak atau 0% yang Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan maka peneliti melakukan 2 siklus dalam penelitian yang berjudul “meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *tek-tek brok* di TK Tunas Bangsa Musi Rawas”.

2. Deskripsi Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 terdapat tiga kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari rabu, jumat dan senin pada tanggal 22, 24 dan 26 Januari 2024. Dalam setiap pertemuannya terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berikut ini pembahasan pada setiap pertemuannya:

a. Pertemuan Ke-1

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus 1 pertemuan ke-1, peneliti akan merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan peneliti gunakan sebagai sumber acuan dalam melaksanakan tindakan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus 1 pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tema/ Sub Tema : Rekreasi/ Tempat Rekreasi

Sub-Sub Tema : Pantai

Waktu	Kegiatan Awal
07:50	Berberis
08:00	- Mengucapkan salam masuk dalam SOP (Penyambutan dan Penjemputan) - Berdoa sebelum belajar - Ice breaking
	Kegiatan Inti
08:15	Guru mengajak anak untuk berberis didepan kelas melakukan permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> yang telah peneliti siapkan
08:20	Peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan memberikan contoh bagaimanann cara memainkan permainan tersebut
08:30	Anak mulai bermain permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah peneliti jelaskan
09:00	Istirahat
09:20	Masuk ke kelas kembali
09:25	Peneliti menjelaskan tema pembelajaran pada hari itu sesuai dengan RPPH

09:35	Peneliti menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan sesuai tema pada hari itu, seperti: - Mencocokkan gambar dan nama peralatan yang ada di pantai - Menebalkan kata “pantai” - Membuat pohon yang ada dipantai menggunakan plastisin
09:45	Peneliti mempersilahkan anak untuk memilih kegiatan yang akan dikerjakan terlebih dahulu oleh anak
09:50	Peneliti mempersilahkan anak-anak untuk melakukan kegiatan yang sudah dipilih dan peneliti tetap mengawasi dan mengarahkan apabila terdapat anak yang kesusahan melakukan kegiatan tersebut
10:30	Peneliti meminta anak untuk mengumpulkan hasil dari karya yang sudah dibuatnya pada hari itu
Kegiatan Penutup	
10:35	Guru dan peneliti menanyakan perasaan anak pada hari itu
10:40	Guru dan peneliti berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai
10:45	Guru dan peneliti menginformasikan kegiatan untuk esok hari
10:50	Guru dan peneliti mengajak anak untuk hafalan surah-surah pendek
11:00	Berdoa dan selesailah kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Tabel 5.1
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

c) Observasi

Pada saat yang sama peneliti melakukan observasi, pengamatan dan mengisi alat bantu yang sudah peneliti siapkan berupa lembar observasi anak. Dimana lembar observasi tersebut berisikan tentang pencapaian anak dalam melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun hasil observasi pada siklus 1 pertemuan 1 tentang kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah persentase.

Keterangan:

Sekor 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Sekor 3: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Sekor 2: MB (Mulai Berkembang)

Sekor 1: BB (Belum Berkembang).

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Persentase
		1	2	3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	16	3	2	0	21
		76,2%	14,2%	9,6%	0%	100%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan ayunan tangan	15	4	2	0	21
		71,4%	19%	9,6%	0%	100%

	kearah tertentu.					
--	------------------	--	--	--	--	--

Tabel 5.2
Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-1

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	2	0	2
		9,6%	0%	9,6%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	2	0	2
		9,6%	0%	9,6%
Rata-Rata (X)				9,6%

Tabel 5.3
Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-1

Berdasarkan tabel diatas, terlihat hasil pembelajaran khususnya pada kemampuan motorik kasar anak pada siklus 1 pertemuan Ke-1 yaitu anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu 16 anak atau 76,2% yang Belum Berkembang (BB), 3 anak atau 14,2% yang Mulai Berkembang (MB), 2 anak atau 9,6% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0 anak atau 0% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu yaitu 15 anak atau 71,4% yang Belum Berkembang (BB), 4 anak atau 19% yang Mulai Berkembang (MB), 2 anak atau 9,6% yang Berkembang

Sesuai Harapan (BSH), dan 0 anak atau 0% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari 7,15% menjadi 9,6%.

d) Refleksi

Berdasarkan data diatas, hasil pengamatan pada siklus 1 pertemuan ke-1 menunjukkan masih banyak anak yang mengalami kesulitan pada saat melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* atau dapat dikatakan belum berkembang pada proses peningkatan kemampuan motorik kasarnya. Hal ini dikarenakan rendahnya kemampuan anak dalam mengelola keseimbangan tubuh dan kemampuan anak dalam mengendalikan atau mengarahkan benda yang dilempar agar tepat sasaran, yang mana dapat dilihat pada proses memainkan permainan tradisional *tek-tek brok* banyak anak yang kesulitan dan salah dalam melakukan gerakan tersebut. Peneliti harus memperhatikan, memberi contoh dan mengarahkan anak pada saat melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* guna anak dapat menyelesaikan permainan tersebut dengan benar. Oleh sebab itu berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus 1 pertemuan ke-1 belum mencapai 76% dalam kriteria keberhasilan dalam proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*, sehingga perlu pelaksanaan tindakan perbaikan pada pertemuan ke-2.

b. Pertemuan Ke-2

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus 1 pertemuan ke-2, peneliti akan merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan peneliti gunakan sebagai sumber acuan dalam melaksanakan tindakan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus 1 pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tema/ Sub Tema : Rekreasi/ Tempat Rekreasi

Sub-Sub Tema : Taman

Waktu	Kegiatan Awal
07:50	Berbaris
08:00	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam masuk dalam SOP (Penyambutan dan Penjemputan) - Berdoa sebelum belajar - Ice breaking
	Kegiatan Inti
08:15	Guru mengajak anak untuk berbaris didepan kelas melakukan permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> yang telah peneliti siapkan
08:20	Peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan memberikan contoh bagaimanann cara memainkan permainan tersebut
08:30	Anak mulai bermain permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah peneliti jelaskan
09:00	Istirahat
09:20	Masuk ke kelas kembali
09:25	Peneliti menjelaskan tema pembelajaran pada hari itu sesuai dengan RPPH
09:35	Peneliti menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan sesuai tema pada hari itu, seperti:

	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun kata “taman” - Menghitung dan menulis jumlah permainan yang ada pada gambar taman - Melengkapi angka pada gambar permainan
09:45	Peneliti mempersilahkan anak untuk memilih kegiatan yang akan dikerjakan terlebih dahulu oleh anak
09:50	Peneliti mempersilahkan anak-anak untuk melakukan kegiatan yang sudah dipilih dan peneliti tetap mengawasi dan mengarahkan apabila terdapat anak yang kesusahan melakukan kegiatan tersebut
10:30	Peneliti meminta anak untuk mengumpulkan hasil dari karya yang sudah dibuatnya pada hari itu
Kegiatan Penutup	
10:35	Guru dan peneliti menanyakan perasaan anak pada hari itu
10:40	Guru dan peneliti berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai
10:45	Guru dan peneliti menginformasikan kegiatan untuk esok hari
10:50	Guru dan peneliti mengajak anak untuk hafalan surah-surah pendek
11:00	Berdoa dan selesailah kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Tabel 5.4
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

c) Observasi

Pada saat yang sama peneliti melakukan observasi, pengamatan dan mengisi alat bantu yang sudah peneliti siapkan berupa lembar observasi anak. Dimana lembar observasi tersebut berisikan tentang pencapaian anak dalam melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun hasil observasi pada siklus 1 pertemuan ke-2 tentang kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah persentase.

Keterangan:

Sekor 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Sekor 3: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Sekor 2: MB (Mulai Berkembang)

Sekor 1: BB (Belum Berkembang).

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Persentase
		1	2	3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	15	3	2	1	21
		71,4%	14,2%	9,6%	4,8%	100%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	13	4	4	0	21
		62%	19%	19%	0%	100%

Tabel 5.5
Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-2

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	2	1	3
		9,6%	4,8%	14,4%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	4	0	4
		19%	0%	19%
Rata-Rata (X)				16,7%

Tabel 5.6
Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1
Pertemuan Ke-2

Berdasarkan tabel diatas, terlihat hasil pembelajaran khususnya pada kemampuan motorik kasar anak pada siklus 1 pertemuan Ke-2 yaitu anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu 15 anak atau 71,4% yang Belum Berkembang (BB), 3 anak atau 14,2% yang Mulai Berkembang (MB), 2 anak atau 9,6% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 1 anak atau 4,8% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dapat mengendalikan atau mengarahkan bendayangdipegangdenganmengayunkantangankearahtertentu yaitu13 anak atau 62% yang Belum Berkembang (BB), 4 anak atau 19% yang Mulai Berkembang (MB), 4 anak atau 19% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0 anak atau 0% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari 9,6% menjadi 16,7%.

d) Refleksi

Berdasarkan data diatas, hasil pengamatan pada siklus 1 pertemuan ke-2 menunjukkan masih banyak anak yang mengalami kesulitan pada saat melakukan permainan tradisional *tek-tek brok*, namun pada pertemuan ke-2 ini sudah terdapat beberapa anak yang mengalami peningkatan pada kemampuan motorik kasarnya dengan menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok* ini. Tetapi pada pertemuan ke-2 dalam penggunaan permainan tradisional *tek-tek brok* guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak belum dapat dikatakan berhasil atau sukses karena belum mencapai 76% dalam kriteria keberhasilan dalam proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*, sehingga perlu pelaksanaan tindakan perbaikan pada pertemuan ke-3.

c. Pertemuan Ke-3

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus 1 pertemuan ke-3, peneliti akan merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan peneliti gunakan sebagai sumber acuan dalam melaksanakan tindakan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus 1 pertemuan ke-3 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tema/ Sub Tema : Rekreasi/ Tempat Rekreasi

Sub-Sub Tema : Pasar Malam

Waktu	Kegiatan Awal
07:50	Berbaris
08:00	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam masuk dalam SOP (Penyambutan dan Penjemputan) - Berdoa sebelum belajar - Ice breaking
	Kegiatan Inti
08:15	Guru mengajak anak untuk berbaris didepan kelas melakukan permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> yang telah peneliti siapkan
08:20	Peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan memberikan contoh bagaimanann cara memainkan permainan tersebut
08:30	Anak mulai bermain permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah peneliti jelaskan
09:00	Istirahat
09:20	Masuk ke kelas kembali
09:25	Peneliti menjelaskan tema pembelajaran pada hari itu sesuai dengan RPPH
09:35	Peneliti menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan sesuai tema pada hari itu, seperti: <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun kata “pasar malam” - Menggambar dan mewarnai permainan yang ada di pasar malam - Bermain derama pembeli dan penjual di pasar malam
09:45	Peneliti mempersilahkan anak untuk memilih kegiatan yang akan dikerjakan terlebih dahulu oleh anak
09:50	Peneliti mempersilahkan anak-anak untuk melakukan kegiatan yang sudah dipilih dan peneliti tetap mengawasi dan mengarahkan apabila terdapat anak yang kesusahan melakukan kegiatan tersebut
10:30	Peneliti meminta anak untuk mengumpulkan hasil dari karya yang sudah dibuatnya pada hari itu
	Kegiatan Penutup
10:35	Guru dan peneliti menanyakan perasaan anak pada hari itu
10:40	Guru dan peneliti berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini dan kegiatan apa yang

	paling disukai
10:45	Guru dan peneliti menginformasikan kegiatan untuk esok hari
10:50	Guru dan peneliti mengajak anak untuk hafalan surah-surah pendek
11:00	Berdoa dan selesailah kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Tabel 5.7
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

c) Observasi

Pada saat yang sama peneliti melakukan observasi, pengamatan dan mengisi alat bantu yang sudah peneliti siapkan berupa lembar observasi anak. Dimana lembar observasi tersebut berisikan tentang pencapaian anak dalam melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun hasil observasi pada siklus 1 pertemuan ke-3 tentang kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah persentase.

Keterangan:

Sekor 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Sekor 3: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Sekor 2: MB (Mulai Berkembang)

Sekor 1: BB (Belum Berkembang).

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Persentase
		1	2	3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	9	3	5	4	21
		42,9%	14,2%	23,9%	19%	100%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	8	4	5	4	21
		38,1%	19%	23,9%	19%	100%

Tabel 5.8
Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-3

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	5	4	9
		23,9%	19%	42,9%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	5	4	9
		23,9%	19%	42,9%
Rata-Rata (X)				42,9%

Tabel 5.9
**Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1
Pertemuan Ke-3**

Berdasarkan tabel diatas, terlihat hasil pembelajaran khususnya pada kemampuan motorik kasar anak pada siklus 1 pertemuan Ke-3 yaitu anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu 9 anak atau 42,9% yang Belum Berkembang (BB), 3 anak atau 14,2% yang Mulai Berkembang (MB), 5 anak atau 23,9% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 anak atau 19% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan ke arah tertentu yaitu 8 anak atau 38,1% yang Belum Berkembang (BB), 4 anak atau 19% yang Mulai Berkembang (MB), 5 anak atau 23,9% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 anak atau 19% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari 16,7% menjadi 42,9%.

d) Refleksi

Berdasarkan data diatas, hasil pengamatan pada siklus 1 pertemuan ke-3 menunjukkan masih banyak anak yang mengalami kesulitan pada saat melakukan permainan tradisional *tek-tek brok*, namun ada juga beberapa anak yang sudah mengalami peningkatan walaupun masih sedikit. Anak sedikit demi sedikit sudah dapat melakukan gerakan pada permainan tradisional *tek-tek brok* sesuai dengan arahan guru, namun masih banyak anak yang kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat

dengan kaki yang sama dan melakukan gerakan yang dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan ke arah tertentu dengan tepat. Oleh sebab itu pada siklus 1 pertemuan ke-3 ini belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai 76% dalam kriteria keberhasilan dalam proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*, sehingga perlu pelaksanaan tindakan perbaikan pada siklus ke-2 dengan tujuan anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya secara maksimal menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*.

3. Deskripsi Siklus 2

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 terdapat tiga kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari rabu, jumat dan senin pada tanggal 29, 31 Januari 2024 dan 02 Februari 2024. Dalam setiap pertemuannya terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berikut ini pembahasan pada setiap pertemuannya:

a. Pertemuan Ke-1

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus 2 pertemuan ke-1, peneliti akan merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan peneliti gunakan sebagai sumber acuan dalam melaksanakan tindakan

pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus 2 pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tema/ Sub Tema : Profesi/ Macam-Macam Profesi

Sub-Sub Tema : Dokter

Waktu	Kegiatan Awal
07:50	Berbaris
08:00	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam masuk dalam SOP (Penyambutan dan Penjemputan) - Berdoa sebelum belajar - Ice breaking
	Kegiatan Inti
08:15	Guru mengajak anak untuk berbaris didepan kelas melakukan permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> yang telah peneliti siapkan
08:20	Peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan memberikan contoh bagaimanann cara memainkan permainan tersebut
08:30	Anak mulai bermain permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah peneliti jelaskan
09:00	Istirahat
09:20	Masuk ke kelas kembali
09:25	Peneliti menjelaskan tema pembelajaran pada hari itu sesuai dengan RPPH
09:35	Peneliti menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan sesuai tema pada hari itu, seperti: <ul style="list-style-type: none"> - Melengkapi huruf pada kata nama-nama peralatan kesehatan - Menghitung dan menulis jumlah peralatan kesehatan - Membuat topi dokter
09:45	Peneliti mempersilahkan anak untuk memilih kegiatan yang akan dikerjakan terlebih dahulu oleh anak
09:50	Peneliti mempersilahkan anak-anak untuk

	melakukan kegiatan yang sudah dipilih dan peneliti tetap mengawasi dan mengarahkan apabila terdapat anak yang kesusahan melakukan kegiatan tersebut
10:30	Peneliti meminta anak untuk mengumpulkan hasil dari karya yang sudah dibuatnya pada hari itu
	Kegiatan Penutup
10:35	Guru dan peneliti menanyakan perasaan anak pada hari itu
10:40	Guru dan peneliti berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai
10:45	Guru dan peneliti menginformasikan kegiatan untuk esok hari
10:50	Guru dan peneliti mengajak anak untuk hafalan surah-surah pendek
11:00	Berdoa dan selesailah kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Tabel 6.1
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

c) Observasi

Pada saat yang sama peneliti melakukan observasi, pengamatan dan mengisi alat bantu yang sudah peneliti siapkan berupa lembar observasi anak. Dimana lembar observasi tersebut berisikan tentang pencapaian anak dalam melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun hasil observasi pada siklus 2 pertemuan 1 tentang kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah persentase.

Keterangan:

Sekor 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Sekor 3: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Sekor 2: MB (Mulai Berkembang)

Sekor 1: BB (Belum Berkembang).

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah
		1	2	3	4	Persentase
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	2	6	5	8	21
		9,6%	28,4%	23,9%	38,1%	100%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan ke arah tertentu.	3	4	5	9	21
		14,2%	19%	23,9%	42,9%	100%

Tabel 6.2
Hasil Observasi Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-1

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	5	8	13
		23,9%	38,1%	62%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	5	9	14
		23,9%	42,9%	66,8%
Rata-Rata (X)				64,4%

Tabel 6.3
Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 2
Pertemuan Ke-1

Berdasarkan tabel diatas, terlihat hasil pembelajaran khususnya pada kemampuan motorik kasar anak pada siklus 2 pertemuan Ke-1 yaitu anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu 2 anak atau 9,6% yang Belum Berkembang (BB), 6 anak atau 28,4% yang Mulai Berkembang (MB), 5 anak atau 23,9% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 8 anak atau 38,1% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu yaitu 3 anak atau 14,2% yang Belum Berkembang (BB), 4 anak atau 19% yang Mulai Berkembang (MB), 5 anak atau 23,9% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 9 anak atau 42,9% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari 42,9% menjadi 64,4%.

d) Refleksi

Berdasarkan data diatas, hasil pengamatan pada siklus 2 pertemuan ke-1 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami kemajuan, yang mana kemajuan itu didapatkan oleh anak dengan cara memainkan permainan tradisional *tek-tek brok*. Namun pada penelitian siklus 2 pertemuan ke-1 ini belum dikatakan berhasil dengan sempurna, dikarenakan masih terdapat beberapa anak yang belum berkembang atau mengalami perkembangan pada kemampuan motorik kasarnya. Oleh sebab itu berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus 2 pertemuan ke-1 belum mencapai 76% dalam kriteria keberhasilan dalam proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*, sehingga perlu pelaksanaan tindakan perbaikan pada pertemuan ke-2.

b. Pertemuan Ke-2

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus 2 pertemuan ke-2, peneliti akan merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan peneliti gunakan sebagai sumber acuan dalam melaksanakan tindakan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus 2 pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tema/ Sub Tema : Profesi/ Macam-Macam Profesi

Sub-Sub Tema : Polisi

Waktu	Kegiatan Awal
07:50	Berbaris
08:00	- Mengucapkan salam masuk dalam SOP (Penyambutan dan Penjemputan) - Berdoa sebelum belajar - Ice breaking
	Kegiatan Inti
08:15	Guru mengajak anak untuk berbaris didepan kelas melakukan permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> yang telah peneliti siapkan
08:20	Peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan memberikan contoh bagaimanann cara memainkan permainan tersebut
08:30	Anak mulai bermain permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah peneliti jelaskan
09:00	Istirahat
09:20	Masuk ke kelas kembali
09:25	Peneliti menjelaskan tema pembelajaran pada hari itu sesuai dengan RPPH
09:35	Peneliti menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan sesuai tema pada hari itu, seperti: - Menyusun kata “polisi” - Kolase bentuk polisi - Membuat mobil menggunakan kotak susu bekas
09:45	Peneliti mempersilahkan anak untuk memilih kegiatan yang akan dikerjakan terlebih dahulu oleh anak
09:50	Peneliti mempersilahkan anak-anak untuk melakukan kegiatan yang sudah dipilih dan peneliti tetap mengawasi dan mengarahkan apabila terdapat anak yang kesusahan melakukan kegiatan tersebut
10:30	Peneliti meminta anak untuk mengumpulkan hasil dari karya yang sudah dibuatnya pada hari itu
	Kegiatan Penutup
10:35	Guru dan peneliti menanyakan perasaan anak pada hari itu
10:40	Guru dan peneliti berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai
10:45	Guru dan peneliti menginformasikan kegiatan untuk

	esok hari
10:50	Guru dan peneliti mengajak anak untuk hafalan surah-surah pendek
11:00	Berdoa dan selesailah kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Tabel 6.4
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

c) Observasi

Pada saat yang sama peneliti melakukan observasi, pengamatan dan mengisi alat bantu yang sudah peneliti siapkan berupa lembar observasi anak. Dimana lembar observasi tersebut berisikan tentang pencapaian anak dalam melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun hasil observasi pada siklus 2 pertemuan ke-2 tentang kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah persentase.

Keterangan:

Sekor 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Sekor 3: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Sekor 2: MB (Mulai Berkembang)

Sekor 1: BB (Belum Berkembang).

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Persentase
		1	2	3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	1	5	5	10	21
		4,8%	23,9%	23,9%	47,8%	100%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	1	4	5	11	21
		4,8%	19%	23,9%	52,6%	100%

Tabel 6.5
Hasil Observasi Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-2

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	5	10	13
		23,9%	47,8%	71,7%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	5	11	16
		23,9%	52,6%	76,5%
Rata-Rata (X)				74,1%

Tabel 6.6
**Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 2
Pertemuan Ke-2**

Berdasarkan tabel diatas, terlihat hasil pembelajaran khususnya pada kemampuan motorik kasar anak pada siklus 2 pertemuan Ke-2 yaitu anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu 1 anak atau 4,8% yang Belum Berkembang (BB), 5 anak atau 23,9% yang Mulai Berkembang (MB), 5 anak atau 23,9% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 10 anak atau 47,8% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dapat mengendalikan atau mengarahkan bendayangdipegangdenganmengayunkantangankearahtertentu yaitu 1 anak atau 4,8% yang Belum Berkembang (BB), 4 anak atau 19% yang Mulai Berkembang (MB), 5 anak atau 23,9% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 11 anak atau 52,6% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari 64,4% menjadi 74,1%.

d) Refleksi

Berdasarkan data diatas, hasil pengamatan pada siklus 2 pertemuan ke-2 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah mengalami kemajuan dengan digunakannya permainan teradisional *tek-tek brok*. Namun pada pertemuan ke-2 dalam penggunaan permainan tradisional *tek-tek brok* guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak belum dapat dikatakan berhasil atau sukses karena belum mencapai 76% dalam kriteria keberhasilan dalam proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak

menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*, sehingga perlu pelaksanaan tindakan perbaikan pada pertemuan ke-3.

c. Pertemuan Ke-3

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus 2 pertemuan ke-3, peneliti akan merencanakan pelaksanaan pembelajaran dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan peneliti gunakan sebagai sumber acuan dalam melaksanakan tindakan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus 2 pertemuan ke-3 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tema/ Sub Tema : Profesi/ Macam-Macam Profesi

Sub-Sub Tema : Guru

Waktu	Kegiatan Awal
07:50	Berbaris
08:00	- Mengucapkan salam masuk dalam SOP (Penyambutan dan Penjemputan) - Berdoa sebelum belajar - Ice breaking
	Kegiatan Inti
08:15	Guru mengajak anak untuk berbaris didepan kelas melakukan permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> yang telah peneliti siapkan
08:20	Peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan dan memberikan contoh bagaimanann cara memainkan permainan tersebut
08:30	Anak mulai bermain permainan tradisional <i>tek-tek brok</i> sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah peneliti jelaskan

09:00	Istirahat
09:20	Masuk ke kelas kembali
09:25	Peneliti menjelaskan tema pembelajaran pada hari itu sesuai dengan RPPH
09:35	Peneliti menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan sesuai tema pada hari itu, seperti: - Menebalkan huruf pada nama-nama peralatan yang digunakan guru - Meronce gelang untuk guru - Membuat buku
09:45	Peneliti mempersilahkan anak untuk memilih kegiatan yang akan dikerjakan terlebih dahulu oleh anak
09:50	Peneliti mempersilahkan anak-anak untuk melakukan kegiatan yang sudah dipilih dan peneliti tetap mengawasi dan mengarahkan apabila terdapat anak yang kesusahan melakukan kegiatan tersebut
10:30	Peneliti meminta anak untuk mengumpulkan hasil dari karya yang sudah dibuatnya pada hari itu
	Kegiatan Penutup
10:35	Guru dan peneliti menanyakan perasaan anak pada hari itu
10:40	Guru dan peneliti berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai
10:45	Guru dan peneliti menginformasikan kegiatan untuk esok hari
10:50	Guru dan peneliti mengajak anak untuk hafalan surah-surah pendek
11:00	Berdoa dan selesailah kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Tabel 6.7
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

c) Observasi

Pada saat yang sama peneliti melakukan observasi, pengamatan dan mengisi alat bantu yang sudah peneliti siapkan berupa lembar observasi anak. Dimana lembar observasi tersebut berisikan tentang pencapaian anak dalam melakukan permainan tradisional *tek-tek brok* guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun hasil

observasi pada siklus 2 pertemuan ke-3 tentang kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah persentase.

Keterangan:

Sekor 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Sekor 3: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Sekor 2: MB (Mulai Berkembang)

Sekor 1: BB (Belum Berkembang).

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Persentase
		1	2	3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	0	2	3	16	21
		0%	9,6%	14,2%	76,2%	100%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan	0	2	4	15	21
		0%	9,6%	19%	71,4%	100%

	mengayunkan tangan kearah tertentu.					
--	-------------------------------------	--	--	--	--	--

Tabel 6.8
Hasil Observasi Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-3

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
		3	4	%
1	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	3	16	19
		14,2%	76,2%	90,4%
2	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu.	4	15	19
		19%	71,4%	90,4%
Rata-Rata (X)				90,4%

Tabel 6.9
Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-3

Berdasarkan tabel diatas, terlihat hasil pembelajaran khususnya pada kemampuan motorik kasar anak pada siklus 2 pertemuan Ke-3 yaitu anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu 0 anak atau 0% yang Belum Berkembang (BB), 2 anak atau 9,6% yang Mulai Berkembang (MB), 3 anak atau 14,2% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 16 anak atau 76,2% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu yaitu 0 anak atau 0% yang Belum Berkembang (BB), 2 anak atau 9,6% yang Mulai Berkembang (MB), 4 anak atau 19% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan

15 anak atau 71,4% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari 74,1% menjadi 90,4%.

d) Refleksi

Berdasarkan data diatas, hasil pengamatan pada siklus 2 pertemuan ke-3 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah mengalami kemajuan dengan digunakannya permainan tradisional *tek-tek brok*. Terbukti dengan kemampuan motorik kasar anak yang semula 7,15% sekarang sudah berkembang menjadi 90,4%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian pada siklus 2 pertemuan ke-3 dengan menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok* sudah dapat dikatakan sukses atau berhasil dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena sudah mencapai 76% dalam kriteria keberhasilan dalam proses peningkatan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional *tek-tek brok*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional *tek-tek brok* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A2 di TK Tunas Bangsa Musi Rawas.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada siklus 1 dan 2 menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan tradisional *tek-tek brok* pada anak kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas yang

mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Berikut hasil penelitian peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *tek-tek brok* pada anak kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas, yang mana disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

No	Indikator	Pra	Siklus	Siklus
		Siklus	1	2
1.	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	4,7%	26,7%	81,7%
2.	Dapat mengendalikan atau mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan ke arah tertentu.	9,6%	29,9%	84,1%
Rata-Rata		7,15 %	28,3 %	82,9 %

Tabel 7.1
Hasil Rata-Rata Penelitian Kemampuan Motorik Kasar Anak
Pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan motorik kasar anak pada pra siklus sebanyak 7,15% yang dapat dikatakan bahwa anak belum berkembang (BB)
2. Pada siklus 1 kemampuan motorik kasar anak mengalami sedikit peningkatan menjadi 28,3% yang dapat dikatakan bahwa anak mulai berkembang (MB)
3. Pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 82,9% yang dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah berkembang sangat baik (BSB).

Hal ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain permainan tradisional *tek-tek brok* dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas dapat dikatakan berhasil, karena sudah dijelaskan diatas bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah peneliti lakukan di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas sebelum dikenalkan dengan permainan tradisional *tek-tek brok* dapat dikatakan masih rendah, hal ini dapat dilihat pada hasil kegiatan pra siklus yang mana kemampuan motorik kasar anak rata-rata 7,15%. Hal ini dikarenakan kurangnya media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru kepada anak guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kedua, setelah dikenalkannya permainan tradisional *tek-tek brok* di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas menunjukkan hasil bahwasanya kemampuan motorik kasar anak yang sebelumnya masih sangat rendah sekarang sudah mengalami perubahan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan tradisional *tek-tek brok* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas.

Ketiga, kemampuan motorik kasar anak di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas setelah mengikuti permainan tradisional *tek-tek brok* sudah mengalami perubahan yang signifikan, dimana dapat dilihat bahwa rata-

rata kemampuan motorik kasar anak pada siklus 1 adalah 28,3% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 82,9%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Tek-Tek Brok* Di TK Tunas Bangsa Musi Rawas” dapat dikatakan berhasil atau sukses.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas, disini peneliti memberikan sedikit saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Sebagai seorang guru hendaknya harus meningkatkan kemampuan anak baik dari segala aspek perkembangan anak, tidak hanya berfokus kepada kemampuan kognitif atau akademik anak saja. Salah satunya kemampuan motorik kasar anak juga wajib dikembangkan dan ditingkatkan, dan guru harus memberikan stimulus kepada anak guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Bagi Lembaga

Lembaga diharapkan dapat memberikan fasilitas, pengertian, dan motifasi kepada pendidik akan pentingnya meningkatkan segala aspek perkembangan anak, sehingga tidak ada salah satu aspek yang dominan atau rendah.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan keterampilan atau kualitas pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Semoga penelitian ini dapat menjadi landasan atau acuan untuk peneliti pada penelitian selanjutnya agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan dalam penelitian terkait dengan peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usai dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ampun Batali & Salma Rosana. 2020. *STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK*. (Jawa Barat: EDU PUBUSHER)
- Archoni, Keen. 2017. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Yogyakarta: Java Litera)
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. (Jakarta: Bumi Aksara)
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Barmawi & Novan Ardy Wiyanti. 2018. *Konsep Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)
- Danim, Sudarwan. 2017. *Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: Alfabeta)
- Darmamulya, Sukirman. 2018. *Permainan Tradisional Jawa*. (Jogyakarta: Kepel Press)
- Departemen Pendidikan Nasional (Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan TK dan SD). 2004. *Kurikulum TK dan RA (Standar Kompetensi)*. (Jakarta)
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Devi, Mutia Siska. 2020. *Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. (Pekan Baru: UIN Sultan Syarif Kasim)
- Djamrah, Syaiful Bahri. 2017. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Fadillah, M. 2018. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group)
- Fatmawati, Fitri Ayu. 2020. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. (Jawa Timur: Caramedia Communication)

- Hasmawaty. 2017. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-Dende Pada TK Yafqaeda Kota Makasar. *Ilmiah Ilmu Kependidikan* 1, no. 2
- Hurlock, Elizabeth B. 2016. *Perkembangan Anak Jilid 2*. (Jakarta: PT Gelora Alsara Pertama)
- Ismail, Andang. 2019. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media)
- Jamiah, Ruhil Jamil. 2017. *Peran Permainan Tradisional Tek-Tek Brok Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Mukhlisin*. (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan)
- Jhon, Santrock W Jhon. 2017. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga)
- Kurniati, Euis. 2017. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. (Jakarta: Prenada Media Group)
- Masitoh. 2019. *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Moeslichatoen. 2018. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Mulyasa, H. E. 2017. *Manajemen PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Mulyani, Novi. 2018. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Diva Press)
- Mulyani, Sri. 2018. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Langensari Punlising)
- Muslich, Masnur. 2016. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara)
- Nurhadi dan Abdul Rahman. 2020. *Konsep Pendidikan Akhlak, Moral, dan Karakter Dalam Islam*. (Pekanbaru: Guepedia)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tantang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Putri, Sri Mahes. 2019. *Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional tek-tek Brok Di Raudhatul Athfal Ummi Desa Tebat Gunung Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma*. (Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu)

- Rahyubi, Heri. 2017. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. (Bandung: Nusa Media)
- Rahyudi, Heri. 2018. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. (Bandung: Nusa Media)
- Roestiyah. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Rudiyanto, Ahmad Rudiyanto. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. (Lampung: Darussalam Press)
- Samsudin. 2018. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Litera)
- Savitri, Arinda. 2020. *Penerapan permainan Tradisional tek-Tek Brok Untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis*. (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya)
- Sriwahyuniati, Fajar. 2017. *Belajar Motorik*. (Yogyakarta: UNY Pres)
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2019. *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks)
- Sujiono, Bambang. 2016. *Metode Pengembangan Fisik*. (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Sumantri. 2015. *Model Pengembangan keterampilan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional)
- Sumarti. 2023. *Permasalahan Motorik Kasar Di TK Tunas Bangsa Musi Rawas. Hasil Wawancara Pribadi: 19 Juni 2023, Musi Rawas*
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. (Jakarta: Bumi Aksara)
- Wahyuni, Arinda. 2018. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Iman Tanggamus*. (Bandar Lampung: Universitas Negeri Lampung)
- “Wawancara dengan Ibu Sumarti selaku guru kelas di kelompok A2 TK Tunas Bangsa Musi Rawas”, 19 Januari 2024
- Wiriaatmadjan, Rochiati. 2016. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara)
- Zalyana. 2017. *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini PAUD*. (Pekanbaru: Cahaya Firdaus).

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : **582** Tahun 2023

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PIAUD Nomor : B-162/FT.9/PP.00.9/10/2023
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Selasa, 19 September 2023

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dr. H. Abdul Rahman, M. Pd** NIP. 197207042000031004
2. **Muksal Mina Putra, M. Pd** NIP. 198704032018111001

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

NAMA : **Atik Leni Marliyani**

NIM : **20511004**

JUDUL SKRIPSI : **Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tek-Tek Brok di TK Tunas Bangsa Musi Rawas**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
pada tanggal 13 Oktober 2023

Dekan,



Sutarto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 2529/In.34/FT/PP.00.9/11/2023
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

20 November 2023

Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Atik Leni Marliyani
NIM : 20511004
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Tradisional Tek-Tek Brok di TK Tunas Bangsa Musi Rawas
Waktu Penelitian : 20 November 2023 s.d 20 Februari 2024
Tempat Penelitian : TK Tunas Bangsa Musi Rawas

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

An Dekan
Bapak Dekan I,

Anshori, S.Pd.,M.Hum
NIP. 198110202006041002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek I
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN MUSI RAWAS
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Pangeran M. Amin Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten Musi Rawas 31661
Telp/Fax.07334540016 E-Mail dpmpmsp.kab.musirawas@oss.go.id website:dpmpmspmusirawaskab.go.id
MUARA BELITI

REKOMENDASI PENELITIAN/SURVEI/RISET

NOMOR : 503/151/IP/DPMPTSP/XII/2023

- Membaca : 1. Surat dari Wakil Dekan I IAIN Curup Nomor : 2529/In.34/FT.1/PP.00.9/10/2023 Tanggal 20 November 2023.
Perihal : **IZIN PENELITIAN**
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 1959 tentang Pembentukan Daerah Tingkat II dan Kotapraja di Sumatera Selatan;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 97 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
4. Peraturan Daerah Kabupaten Musi Rawas Nomor 10 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Musi Rawas;
5. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 61 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas;
6. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 35 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas..
- Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan.

DIBERIKAN REKOMENDASI KEPADA :

- Nama : ATIK LENI MARLIYANI
NIM : 20511004
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Kebangsaan : Indonesia
Judul Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tek-Tek Brok di TK Tunas Bangsa Musi Rawas
Lokasi Penelitian : TK Tunas Bangsa Musi Rawas
Lama Penelitian : 20-11- 2023 s.d 20-02-2024
Peserta : -
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I IAIN Curup
Maksud/Tujuan : Penyusunan Skripsi

Akan melakukan Penelitian/Survey/Riset dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sepanjang kegiatan penelitian menghormati segala peraturan dan ketentuan serta menghormati adat istiadat yang berlaku di daerah setempat.
2. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan Penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian.
3. Kepada yang bersangkutan selesai kegiatan tersebut agar melaporkan hasil Penelitian Kepada Bupati Musi Rawas c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.

Ditetapkan : Muara Beliti
Pada tanggal : 28 Desember 2023



a.n. Bupati Musi Rawas
Plt. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Musi Rawas.



Tembusan, disampaikan kepada Yth:

1. Bupati Musi Rawas di Muara Beliti (sebagai laporan).
2. Kepala Badan Kesbangpol Kab. Musi Rawas.
3. Kepala TK Tunas Bangsa Musi Rawas.
4. Wakil Dekan I IAIN Curup.
5. Anslip.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 FAKULTAS TARBIYAH
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Selasa JAM 15:00-16:00 TANGGAL 19-09-2023 TAHUN 2023 TELAH
 DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : Alex Leni Maslupai
 NIM : 2021004
 PRODI : PAWU
 SEMESTER : 7
 JUDUL PROPOSAL : MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TEK-TEK BAK DI TK TUJAS BANGSA MUSI PAWAS

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a.
 - b. Perbaiki dan lengkapi
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

Dr. H. Abdul Bahman, M.Pd.

CURUP, 19/09/2023
 CALON PEMBIMBING II

(Muxsal Milla Putra, M.Pd.)

MODERATOR SEMINAR

(Ulfa Khalimahisa)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

DEPAN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: ATIK LENI MARLIYANI
NIM	: 20511004
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. H. Abdul Rahmani, M.Pd.
DOSEN PEMBIMBING II	: Muxsal Mira Putra, M.Pd.
JUDUL SKRIPSI	: MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TEK-TEK BRUK DI TK TUNAS BANGSA MUSI RAWAS
MULAI BIMBINGAN	: 20 November 2023
AKHIR BIMBINGAN	: 22 Februari 2024

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	24/10/23	Tambah Daftar dan Refy byi pendahuluan	
2.	6/11/23	Buat instrument dan lembar sk	
3.	9/11/23	Buat sk Peneliti	
4.	19/12/23	Perbaiki lembar Peneliti	
5.		Perbaiki lembar	
6.	22/2/2024	Me ubi	
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. H. Abdul Rahmani, M.Pd. I
NIP. 197207042000031004

CURUP, 23/ Februari 2024

PEMBIMBING II,

Muxsal Mira Putra, M.Pd
NIP. 198704032018111001

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BELAKANG

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: ATIK LENI MARLIYANI
NIM	: 2011004
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dr. H. Abdul Rohman, M.Pd.1
PEMBIMBING II	: Muksa Mira Putro, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TEK-TEK BROK DI TK TUNAS BANGSA MUSI RAWAS
MULAI BIMBINGAN	: 26 Oktober 2023
AKHIR BIMBINGAN	: 22 Februari 2024

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	26/10/23	Pembaca: Penemuan	
2.	27/10/23	Pendahuluan	
3.	02/11/23	Pendahuluan	
4.	09/11/23	Pendahuluan	
5.	14/11/23	Lampiran ke I	
6.	16/11/23	Pendahuluan ke II	
7.	24/11/23	Pendahuluan ke II	
8.	28/11/23	Pendahuluan ke III	
9.	05/02/24	Pendahuluan ke IV-V	
10.	20/02/24	Pembaca: Penemuan dan	
11.	22/02/24	Acc Ujian	
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 23 Februari2024

PEMBIMBING I,

Dr. H. Abdul Rohman, M.Pd.1
NIP. 197207042000031004

PEMBIMBING II,

Muksa Mira Putro, M.Pd
NIP. 198704032018111001



TK TUNAS BANGSA
DESA BANPRES
KECAMATAN TUAH NEGRI

Alamat: Dusun 1 Desa Banpres, Kec. Tuah Negeri, Kab. Musi Rawas, Kode Pos 31664

SURAT KETERANGAN

Nomor: 143 / Tk.TB / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rukinah
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Kampung V Darma Sakti

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Atik Leni Marliyani
NIM : 20511004
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah selesai melaksanakan penelitian di TK Tunas Bangsa Musi Rawas dari tanggal 17 Januari 2024 – 02 Februari 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TEK-TEK BROK DI TK TUNAS BANGSA MUSI RAWAS"**.

Dengan surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Musi Rawas, 05 Februari 2024

Kepala Sekolah



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sumarti
Jabatan : Guru Kelas

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Atik Leni Marliyani
NIM : 20511004
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *TEK-TEK BROK* DI TK TUNAS BANGSA MUSI RAWAS"**.

Dengan surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Musi Rawas, 05 Februari 2024

Guru Kelas



Sumarti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

KELOMPOK A2 (USIA 4-5 TAHUN)

SEMESTER 2 (GENAP)

TAHUN PELAJARAN 2024

MINGGU KE	KOMPETENSI DASAR	KEGIATAN
MINGGU KE-4 <u>TEMA:</u> Rekreasi <u>SUB TEMA:</u> Tempat Rekreasi <u>SUB-SUB TEMA:</u> 1. Pantai 2. Kolam Renang 3. Taman 4. Gunung 5. Pasar Malam <u>LAGU DAN TEPUK:</u> 1. Ayo Rekreasi	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Menjaga kebersihan sebagai wujud cinta terhadap ciptaan Tuhan
	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Membuang sampah pada tempatnya
	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Tanya jawab tentang pantai
	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Menggambar dan mewarnai permainan yang ada dipasar malam
	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Menjaga keindahan tempat rekreasi yang kita kunjungi

<p>2. Macam-Macam Tempat Rekreasi</p> <p>3. Ayo Tamasya</p> <p>4. Tamasya Ke Pantai</p>	<p>2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p>	<p>Menghitung dan menulis jumlah permainan yang ada pada gambar taman</p>
<p>5. Perlengkapan Rekreasi</p> <p>6. Tepuk Rekreasi</p>	<p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan</p>	<p>Menaati peraturan saat berrekreasi</p>
	<p>2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan</p>	<p>Mau mendengarkan temannya yang sedang berbicara tentang taman mana saja yang sudah mereka kunjungi</p>
	<p>2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian</p>	<p>Menyebutkan permainan yang ada dikolam renang dan permainan apa saja yang boleh diamainkan oleh anak-</p>

		anak
	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	Membantu temannya yang kesulitan dalam mencocokkan gambar dan nama peralatan yang ada dipantai
	2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleren kepada orang lain	Menerima perbedaan pendapat dengan temannya tentang peralatan apa saja yang ada dipantai
	2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	Bersikap kooperatif dengan temannya
	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Bertanggung jawab untuk menjaga kebersihan kolam renang yang dikunjungi
	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	Terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya
	2.14 Memiliki perilaku	Terbiasa ramah

	yang mencerminkan sikap rendah diri dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman	menyapa siapapun yang ditemui di tempat rekreasi dengan lembut dan santun
	3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Mengetahui doa berpergian
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Mengetahui bagaimana cara bermain drama pembeli dan penjual di pasar malam
	3.4 Mengetahui cara hidup sehat	Mengetahui cara menjaga menjaga kebersihan di gunung
	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mengetahui nama dan huruf-huruf apa apa saja yang ada pada nama-nama permainan yang ada ditaman
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya	Mengetahui cara membuat pohon

	(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)	menggunakan plastisin
	3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)	Mengetahui nama-nama pantai yang telah mereka kunjungi
	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dan lain-lain)	Mengetahui nama-nama tempat rekreasi di alam terbuka yang akan dituju
	3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dan lain-lain)	Mengetahui cara memainkan permainan yang ada di pasar malam
	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Mendengarkan guru yang menjelaskan tentang huruf apa saja yang ada pada

		kata “pasar malam”
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Memahami huruf dalam kata “taman”
	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Mengetahui huruf apa saja yang ada pada kata “pantai”
	3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain	Mengetahui penyebab marah, sedih dan gembira
	3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat diri	Mengetahui kebutuhan yang akan dibawa ke gunung
	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Mengetahui bentuk permainan bentuk gunung
	4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Membaca doa berpergian supaya selamat sampai tujuan

	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Bermain drama pembeli dan penjual yang ada dipasar malam
	4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Membuang sampah pada tempat yang telah disediakan digunung
	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Melengkapi huruf pada nama-nama permainan yang ada ditaman
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	Membuat pohon yang ada dipantai menggunakan plastisin
	4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk	Bercerita tentang pantai mana saja yang

	<p>gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dan lain-lain tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, dan transportasi)</p>	<p>telah mereka kunjungi</p>
	<p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dan lain-lain tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dan lain-lain)</p>	<p>Menulis dibuku tulisnya tentang nama-nama tempat rekreasi di alam terbuka</p>
	<p>4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dan lain-lain) untuk menyelesaikan tugas dan</p>	<p>Dapat memainkan permainan yang ada dipasar malam</p>

	kegiatannya	
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Menyusun kata “pasar malam”
	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Menyusun kata taman
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menebalkan kata pantai
	4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	Meminta maaf saat membuat temannya marah
	4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat	Menulis kebutuhan apa saja yang akan dibawa ke gunung

	4.15 Menunjukkan karya dan kreativitas seni dengan menggunakan berbagai media	Menggambar gunung
--	---	-------------------

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM MERDEKA

TK TAHUN AJARAN 2024/2025

Semester/ Minggu/ Hari Ke	: 2/ 4/ 1
Hari/ Tanggal	: Senin/ 22 Januari 2024
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	: Rekreasi/ Tempat Rekreasi/ Pantai
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-2.2-2.9-2.10-3.6-4.6-3.7-4.7-3.12-4.12
Materi Kegiatan	: - Menjaga Kebersihan - Menyanyi lagu - Pantai - Menebalkan kata pantai - Mencocokkan gambar dan nama peralatan yang ada dipantai - Membuat pohon yang ada dipantai menggunakan plastisin - Tepuk rekreasi
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat Dan Bahan : Gambar peralatan di pantai, pensil, plastisin

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu perlengkapan rekreasi dan tamasya ke pantai
3. Berdiskusi tentang pantai
4. Berdiskusi tentang cara menjaga kebersihan dipantai
5. Berdiskusi tentang peraturan saat berrekreasi dipantai
6. Tepuk rekreasi
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Tanya jawab tentang pantai
2. Menebalkan kata panati
3. Mencocokkan gambar dan nama peralatan yang ada dipantai
4. Membuat pohon yang ada dipantai menggunakan plastisin

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menjawab pertanyaan tentang pantai
 - b. Dapat menebalkan kata pantai
 - c. Dapat mencocokkan gambar dan nama peralatan yang ada dipantai
 - d. Dapat membuat pohon yang ada dipantai menggunakan plastisin.

Musi Rawas, 22 Januari 2024

Peneliti

Atik Leni Marliyani
NIM. 20511004

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas



Sumarti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM MERDEKA

TK TAHUN AJARAN 2024/2025

Semester/ Minggu/ Hari Ke	: 2/ 4/ 3
Hari/ Tanggal	: Rabu/ 24 Januari 2024
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	: Rekreasi/ Tempat Rekreasi/ Taman
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-2.5-2.7-3.2-4.2-3.5-4.5-3.11-4.11
Materi Kegiatan	: - Menjaga kebersihan - Menyanyi lagu - Doa bepergian - Taman - Menyusun kata taman - Menghitung dan menulis jumlah permainan yang ada pada gambar taman - Melengkapi huruf pada nama-nama permainan yang ada di taman - Tepuk rekreasi
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat Dan Baha : Gambar permainan di taman, batu kerikl, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu ayo tamasya
3. Berdiskusi tentang taman
4. Berdiskusi tentang cara menjaga kebersihan ditaman
5. Berdiskusi tentang peraturan saat berrekreasi ditaman
6. Tepuk rekreasi
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Tanya jawab tentang taman
2. Menyusun kata taman
3. Menghitung dan menulis jumlah permainan yang ada pada gambar taman
4. Melengkapi huruf pada nama-nama permainan yang ada di taman

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menjawab pertanyaan tentang taman
 - b. Dapat menyusun kata taman
 - c. Dapat menghitung dan menulis jumlah permainan gambar taman
 - d. Dapat melengkapi huruf pada nama-nama permainan yang ada di taman

Musi Rawas, 24 Januari 2024

Peneliti

Atik Leni Marliyani
NIM. 20511004

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas



Sumarti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM MERDEKA

TK TAHUN AJARAN 2024/2025

Semester/ Minggu/ Hari Ke	: 2/ 4/ 5
Hari/ Tanggal	: Jum'at/ 26 Januari 2024
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	: Rekreasi/ Tempat Rekreasi/ Pasar Malam
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-2.3-3.2-4.2-3.3-4.3-3.9-4.9-3.10-4.30
Materi Kegiatan	: - Menjaga kebersihan - Menyanyi lagu - Doa bepergian - Pasar malam - Menyusun kata pasar malam - Menggambar dan mewarnai permainan yang ada dipasar malam - Bermain drama pembeli dan penjual dipasar malam - Tepuk rekreasi
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat Dan Baha : Kartu huruf, buku gambar, pensil, krayon, baju, sepatu

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu ayo rekreasi
3. Berdiskusi tentang pasar malam
4. Berdiskusi tentang mainan apa saja yang boleh dimainkan oleh anak-anak di pasar malam
5. Tepuk rekreasi
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Tanya jawab tentang pasar malam
2. Menyusun kata pasar malam
3. Menggambar dan mewarnai permainan yang ada di pasar malam
4. Bermain drama pembeli dan penjual di pasar malam

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menjawab pertanyaan tentang pasar malam
 - b. Dapat menyusun kata pasar malam
 - c. Dapat menggambar dan mewarnai permainan yang ada di pasar malam
 - d. Dapat bermain drama pembeli dan penjual di pasar malam

Musi Rawas, 26 Januari 2024

Peneliti

Atik Leni Marliyani
NIM. 20511004

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas



Sumarti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

KELOMPOK A2 (USIA 4-5 TAHUN)

SEMESTER 2 (GENAP)

TAHUN PELAJARAN 2024

MINGGU KE	KOMPETENSI DASAR	KEGIATAN
MINGGU KE-5 <u>TEMA:</u> Profesi <u>SUB TEMA:</u> Macam-Macam Profesi <u>SUB-SUB TEMA:</u> 1. Dokter 2. Pilot 3. Polisi 4. Petani 5. Guru <u>LAGU DAN TEPUK:</u> 1. Profesi	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Menjaga kebersihan sebagai wujud cinta terhadap ciptaan Tuhan
	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Tanya jawab tentang dokter
	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Membuat mobil menggunakan kotak susu bekas
	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Membuat kolase gambar petani menggunakan tisu makan
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Mewarnai gambar pilot

<p>2. Macam-Macam Profesi</p> <p>3. Tepuk Dokter</p> <p>4. Tepuk Pilot</p> <p>5. Tepuk Polisi</p> <p>6. Tepuk Petani</p>	<p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan</p>	<p>Menaati peraturan saat mengerjakan tugas</p>
<p>7. Tepuk Guru</p>	<p>2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan</p>	<p>Mau mendengarkan temannya yang sedang berbicara tentang siapa itu guru</p>
	<p>2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian</p>	<p>Membuat pesawat kertas</p>
	<p>2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya</p>	<p>Membantu temannya yang kesulitan dalam membuat gambar petani</p>
	<p>2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan</p>	<p>Menerima perbedaan pendapat dengan</p>

	sikap menghargai dan toleren kepada orang lain	temannya tentang apa saja tugas dokter
	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Bertanggung jawab untuk menjaga kebersihan kelas setelah melaksanakan kegiatan
	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	Terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya
	2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah diri dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman	Terbiasa ramah menyapa siapapun baik guru, teman atau rang lain
	3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Mengetahui cara menghargai segala profesi
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik	Mengetahui bagaimana cara membuat topi dokter

	kasar dan motorik halus	
	3.4 Mengetahui cara hidup sehat	Mengetahui cara menjaga menjaga kebersihan diri sendiri
	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mengetahui nama-nama peralatan yang digunakan oleh guru
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)	Mengetahui cara meronce gelang untuk guru
	3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dan lain-lain)	Mengetahui cara membuat buku
	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Mendengarkan guru yang menjelaskan tentang nama-nama

		peralatan kesehatan
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Memahami huruf dalam kata polisi
	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Mengetahui jumlah peralatan kesehatan yang sering digunakan oleh dokter
	3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain	Mengetahui penyebab marah, sedih dan gembira
	3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat diri	Mengetahui kebutuhan yang akan digunakan untuk membuat mobil dari kotak susu bekas
	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Mengetahui bentuk polisi
	4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai	Dapat menghargai segala profesi

	cerminan akhlak mulia	
	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Membuat topi dokter
	4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Dapat menjaga kebersihan diri sendiri
	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Menebalkan huruf pada nama-nama peralatan yang digunakan guru
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	Meronce gelang untuk guru
	4.9 Menggunakan teknologi sederhana	Membuat buku

	(peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dan lain-lain) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya	
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Melengkapi huruf pada kata nama-nama peralatan kesehatan
	4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Menyusun kata polisi
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menghitung dan menulis jumlah peralatan kesehatan
	4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	Meminta maaf saat membuat temannya marah

	4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat	Menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk membuat mobil dari kotak susu bekas
	4.15 Menunjukkan karya dan kreativitas seni dengan menggunakan berbagai media	Kolase bentuk polisi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM MERDEKA

TK TAHUN AJARAN 2024/2025

Semester/ Minggu/ Hari Ke	: 2/ 5/ 1
Hari/ Tanggal	: Senin/ 29 Januari 2024
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	: Profesi/ Macam-Macam Profesi/ Dokter
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-2.2-2.10-3.3-4.3-3.10-4.10-3.12-4.12
Materi Kegiatan	: - Menjaga kebersihan - Menyanyi lagu - Dokter - Perlengkapan kesehatan - Melengkapi huruf pada kata nama-nama peralatan kesehatan - Menghitung dan menulis jumlah peralatan kesehatan - Membuat topi dokter - Tepuk dokter
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat Dan Baha : lembar LKS tentang dokter, pensil, dan kertas HVS

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu profesi dan macam-macam profesi
3. Berdiskusi tentang dokter
4. Berdiskusi tentang alat kesehatan
5. Tepuk dokter
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Tanya jawab tentang dokter
2. Melengkapi huruf pada kata nama-nama peralatan dokter
3. Menghitung dan menulis jumlah peralatan kesehatan
4. Membuat topi dokter

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menjawab pertanyaan tentang dokter
 - b. Dapat melengkapi huruf pada kata nama-nama peralatan dokter
 - c. Dapat menghitung dan menulis jumlah peralatan kesehatan
 - d. Dapat membuat topi dokter.

Musi Rawas, 29 Januari 2024

Peneliti

Atik Leni Marliyani
NIM. 20511004

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas



Sumarti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM MERDEKA

TK TAHUN AJARAN 2024/2025

Semester/ Minggu/ Hari Ke	: 2/ 5/ 3
Hari/ Tanggal	: Rabu/ 31 Januari 2024
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	: Profesi/ Macam-Macam Profesi/ Polisi
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-2.3-3.11-4.11-3.14-4.14-3.15-4.15
Materi Kegiatan	: - Menjaga kebersihan - Menyanyi lagu - Polisi - Tugas-tugas polisi - Menyusun kata polis - Kolase bentuk polisi - Membuat mobil menggunakan kotas susu bekas - Tepuk polisi
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat Dan Baha : lembar LKS tentang polisi, gambar polisi, beras, lem, dan kotak susu

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu profesi dan macam-macam profesi
3. Berdiskusi tentang polisi
4. Berdiskusi tentang tugas-tugas polisi
5. Tepuk polisi
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Tanya jawab tentang polisi
2. Menyusun kata polisi
3. Kolase bentuk polisi
4. Membuat mobil menggunakan kotak susu bekas

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menjawab pertanyaan tentang polisi
 - b. Dapat menyusun kata polisi
 - c. Dapat membuat kolase bentuk polisi
 - d. Dapat membuat mobil menggunakan kotak susu bekas

Musi Rawas, 31 Januari 2024

Peneliti

Atik Leni Marliyani
NIM. 20511004

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas



Sumarti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM MERDEKA

TK TAHUN AJARAN 2024/2025

Semester/ Minggu/ Hari Ke	: 2/ 5/ 5
Hari/ Tanggal	: Jum'at/ 02 Februari 2024
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	: Profesi/ Macam-Macam Profesi/ Guru
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-2.7-3.4-4.4-3.5-4.5-3.6-4.6-3.9 -4.9
Materi Kegiatan	: - Menjaga kebersihan - Menyanyi lagu - Guru - Tugas-tugas guru - Nama-nama peralatan yang digunakan guru - Meronce gelang untuk guru - Membuat buku - Tepuk guru
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat Dan Baha : lembar LKS tentang guru, pipet, benang, karton, kertas HVS, necis dan gunting

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu profesi dan macam-macam profesi
3. Berdiskusi tentang guru
4. Berdiskusi tentang tugas-tugas guru
5. Tepuk guru
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Tanya jawab tentang guru
2. Menebalkan huruf pada nama-nama peralatan yang digunakan guru
3. Meronce gelang untuk guru
4. Membuat buku

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menjawab pertanyaan tentang guru
 - b. Dapat menebalkan huruf pada nama-nama peralatan yang digunakan guru
 - c. Dapat meronce gelang untuk guru
 - d. Dapat membuat buku.

Musi Rawas, 02 Februari 2024

Peneliti

Atik Leni Marliyani
NIM. 20511004

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas



Sumarti