

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERMATA
BUNDA KECAMATAN PUJUD KABUPATEN
ROKAN HILIR**

SKRIPSI



OLEH

PHITA ROSIANA
NIM. 11910922408

**FAKULAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2023 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERMATA
BUNDA KECAMATAN PUJUD KABUPATEN
ROKAN HILIR**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

OLEH

PHITA ROSIANA
NIM. 11910922408

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2023 M**



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir*”, yang ditulis oleh Phita Rosiana NIM.11910922408 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 4 Dzulqa’dah 1444 H.
24 Mei 2023 M.

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing Skripsi

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 197305142001122002

Dewi Sri Suryanti, M.S.I.
NIP. 19706122005012003

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *“Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir”* yang ditulis oleh Phita Rosiana NIM. 11910922408 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 24 Dzulqa’dah 1444 H/13 Juni 2023 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia dini.

Pekanbaru, 24 Dzulqa’dah 1444 H.
13 Juni 2023 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nuhasanah Bakhtiar M.Ag.

Penguji II

Heldanita, M.Pd.

Penguji III

Dra. Hj. Sariah, M.Pd.

Penguji IV

Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I, M.A.

Dekan

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP. 196505211994021001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Phita Rosiana
 Nim : 11910922408
 Tempat/Tanggal Lahir : Pujud/09 Mei 2002
 Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulis skripsi dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi ini, saya nyatakan bebas plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 24 Mei 2023
 Yang membuat pernyataan



Phita
Phita Rosiana
 NIM. 11910922408

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbi'l' alamin peneliti haturkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir”. Skripsi ini disusun dalam rangka melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta Keluarga, sahabat dan para pengikut beliau hingga akhir zaman. Ucapan terima kasih kepada kedua orang tua peneliti, Ayahanda Paino dan Ibunda Rusmiati yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan do’a, sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak sekali mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materi. Oleh karena itu peneliti menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan, yaitu kepada :

1. Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Wakil Rektor I Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Dr. H.Mas’ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., beserta seluruh staf.
2. Dr. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Wakil Dekan I Dr. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Zubaidah Amir. MZ, S.Pd., M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons., beserta seluruh staf.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islami University of Sultan Syarif Kasim Riau

Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta staf.

4. Ibu Dewi Sri Suryanti, M.S.I., selaku Penasehat Akademik (PA) sekaligus Dosen Pembimbing yang selalu memberikan motivasi dan arahan dalam bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen sekaligus karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyampaikan dan memberikan ilmu pengetahuannya serta informasi sehingga memperkaya pengetahuan peneliti dan memberikan bantuan dan pelayanan sehingga peneliti menyelesaikan skripsi.
6. Terimakasih kepada Ibu Hasmiati (Mimi) selaku Kepala Sekolah TK Permata Bunda beserta stafnya yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitiannya di sekolah tersebut sampai selesai.
7. Seluruh keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberi banyak informasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dan semoga kita menjadi orang-orang yang beriman dan bertaqwa agar menjadi orang yang sukses.
8. Untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dan memberikan keberkahan, mendapat keridhoan dari Allah SWT. *Aamiin yaa rabbal'aalamiin*. Selain itu penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Pekanbaru, 4 Dzulqa'dah 1444 H.
24 Mei 2023 M.

Phita Rosiana

NIM.11910922408



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

”Dan seandainya semua pohon yang ada di bumi dijadikan pena, dan lautan dijadikan tinta, tambah lagi tujuh lautan sesudah itu, maka belum akan habislah kalimat-kalimat Allah yang akan dituliskan, sesungguhnya Allah maha Perkasa lagi maha Bijaksana”.

(QS. Lukman: 27)

Akhirnya tercapai juga...

Sebuah perjalanan perjuangan yang penuh tantangan
 Berhasil kutempuh berawal dari suka dan duka, menunduk
 Meski terbentur mengelak meski terjatuh, pahit dan getirnya
 yang kurasakan saat melangkah dicelah-celah perjalanan
 Studiku, namun seakan hilang tanpa bekas di saat
 Keberhasilan bersamaku...

Ayahanda dan ibundaku...

Tiada cinta yang paling suci selain kasih sayang ayahanda
 Dan ibundaku. Do'amumu hadirkan keridhaan untukku,
 Petuah menuntunkan jalanku, dekapmu berkahi hidupku, diantara
 Perjuangan dan tetesan doa malammu dan sebaith do'a telah merangkul diriku,
 Menuju hari depan yang cerah kini diriku telah selesai dalam studiku.
 Dengan kerendahan hati yang tulus, Bersama keridhaan-Mu ya Allah, ku
 persembahkan karya tulis ini untuk yang termulia, Ayahanda Paino, Ibunda
 Rusmiati. Terimakasih juga saya ucapkan untuk abang Arjuna, S.I.Kom, dan
 kakak ipar Ratini, kakak kandung Kiki Syahputri, S.I.Kom, dan abang ipar Bayu
 Anzar Fauzi, S.H. Serta adikku tercinta Sherina Siska yang selalu memberikan
 semangat tiada henti dalam menyelesaikan tugas akhir ku ini.

Orang terdekatku...

Ucapan terimakasih saya persembahkan juga kepada Abang Rido Juspriansyah,
 S. Pd sebagai support sistem terbaik selama ini dan tidak lupa juga saya ucapkan
 terimakasih dengan mempersembahkan karya kecil ini untuk (Deny, Rio, Fauzan,
 Zulfyan, Rezi, Anggi, Firda, Ayuni, Yenni, Wulan, Widya, Zabet). Terimakasih
 telah memberi semangat dan inspirasi
 dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga do'a dan semua hal yang terbaik
 yang kalian berikan menjadikanku orang yang baik pula. Aamiin Allahumma
 aamiin.

*“Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing me. I
 wanna thank me for doing all this hard work. And I wanna thank me for having
 no days off”.*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain).

(QS. Al-Insyirah: 6-7)

Barang siapa menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah akan memudahkan bagi-Nya jalan menuju Surga.

(HR. Muslim)

HatiKu tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanKu tidak akan pernah menjadi takdirKu, dan apa yang ditakdirkan untukKu tidak akan pernah melewatkanKu.

(Umar Bin Khattab)

Perbanyak bersyukur, kurangi mengeluh. Buka mata, jembarkan telinga, perluas hati. Sadari Kamu ada pada sekarang, bukan kemarin atau besok, nikmati setiap moment dalam hidupMu, maka berpetualangla.

(Phita Rosiana)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Phita Rosiana, (2023): Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini adalah guru (pendidik) dan anak didik di TK Permata Bunda desa Pujud. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik di TK Permata Bunda yang berjumlah 15 anak didik. Sampel penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, karena semua anggota populasi dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan program SPSS Windows ver.23. Hasil analisis data dari hitungan uji Paired sample T-Test, maka nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yakni ada pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak dengan hasil yang di dapat dari rumus gain sebesar 86,8% berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis data pada kelas eksperimen diperoleh bahwa $t_{hitung} = 42,454$ dan $t_{tabel} = 2,145$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

Kata Kunci : Permainan Tradisional Engklek, Motorik Kasar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Phita Rosiana, (2023): The Effect of Engklek Traditional Game toward Rough Motoric Development of 5-6 Years Old Children at Kindergarten of Permata Bunda, Pujud District, Rokan Hilir Regency

This research aimed at finding out the effect of Engklek traditional game toward rough motoric development of 5-6 years old children at Kindergarten of Permata Bunda, Pujud District, Rokan Hilir Regency. It was experiment research with one group pretest-posttest design. The subjects of this research were teachers and students at Kindergarten of Permata Bunda Pujud Village. The object was the effect of Engklek traditional game toward rough motoric development of 5-6 years old children at Kindergarten of Permata Bunda, Pujud District, Rokan Hilir Regency. All students at Kindergarten of Permata Bunda were the population of this research, and they were 15 students. Total sampling technique was used in this research because all population members were selected as samples. Observation and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was paired sample t-test with SPSS 23. Based on the data analysis with paired sample t-test. The score of Sig. (2-tailed) 0.000 was lower than 0.05, so H_0 was rejected and H_a was accepted. There was a significant effect of Engklek traditional game toward rough motoric development of children with the result obtained from gain formula 86.8%, and it was on high category. Based on data analysis result in the experiment group, t_{observed} was 42.454, and t_{table} was 2.145, so Null hypothesis (H_0) was rejected and Alternative hypothesis (H_a) was accepted. It could be concluded that there was an effect of Engklek traditional game toward rough motoric development of 5-6 years old children at Kindergarten of Permata Bunda, Pujud District, Rokan Hilir Regency.

Keywords: Engklek Traditional Game, Rough Motoric

ملخص

فيتا راسيانا، (٢٠٢٣): تأثير لعب إنجكليك التقليدي على التطور الحركي الإجمالي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة أطفال بيرماتا بوندا بمديرية بوجود بمنطقة روكان هيلير

يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير لعب إنجكليك التقليدي على التطور الحركي الإجمالي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة أطفال بيرماتا بوندا بمديرية بوجود بمنطقة روكان هيلير. استخدم هذا البحث نوع بحث تجريبي مع تصميم مجموعة واحدة بالاختبار القبلي والبعدي. أفراد هذا البحث معلمون وأطفال في روضة أطفال بيرماتا بوندا بمديرية بوجود بمنطقة روكان هيلير. في حين أن الموضوع من هذا البحث هو تأثير لعب إنجكليك التقليدي على التطور الحركي الإجمالي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة أطفال بيرماتا بوندا بمديرية بوجود بمنطقة روكان هيلير. السكان في هذا البحث جميع أطفال في روضة أطفال بيرماتا بوندا، وبلغ عددهم ١٥ طفلاً. استخدمت عينة هذا البحث تقنية العينة الإجمالية، حيث تم أخذ العينات من جميع أفراد المجتمع. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المراقبة والتوثيق. استخدمت تقنية تحليل البيانات اختبار ت للعينات المزدوجة بمساعدة برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ٢٣. نتائج تحليل البيانات من اختبار ت للعينات المزدوجة هي قيمة الأهمية (٢-الذيل) $0.000 > 0.005$ ، ثم يتم رفض الفرضية المبدئية ويتم قبول الفرضية البديلة، أي أن هناك تأثيراً كبيراً بين لعب إنجكليك التقليدي على التطور الحركي الإجمالي للأطفال مع النتائج التي تم الحصول عليها من معادلة الربح بنسبة ٨٦,٨٪. في فئة عالية. بناءً على نتائج تحليل البيانات في الصف التجريبي، وجد أن حساب ت = ٤٢,٤٥٤ وجدول ت = ٢,١٤٥ بحيث تم رفض الفرضية المبدئية بينما تم قبول الفرضية البديلة. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيراً للعب إنجكليك التقليدي على التطور الحركي الإجمالي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة أطفال بيرماتا بوندا بمديرية بوجود بمنطقة روكان هيلير.

الكلمات الأساسية: لعب إنجكليك تقليدي، محرك إجمالي



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	6
C. Permasalahan	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Permainan Tradisional Engklek	12
B. Perkembangan Motorik Kasar	22
C. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	30
D. Penelitian yang Relevan	33
E. Konsep Operasional	37
F. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	41
B. Lokasi dan Waktu	42
C. Subjek dan Objek Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel	42
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	50
B. Penyajian Data Penelitian	53
C. Analisis Hasil Penelitian	74
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Permendikbud 137 Tahun 2014 Perkembangan Motorik Kasar.....	26
Tabel II.1	<i>One Group Pretest- Posttest Design</i>	42
Tabel II.2	Data populasi Anak Didik Usia 5-6 tahun.....	43
Tabel III.1	Jumlah Sampel Anak Usia 5-6 Tahun	44
Tabel III.2	Data Sumber Daya Manusia di TK Permata Bunda.....	52
Tabel III.3	Data Sarana Dan Prasarana di TK Permata Bunda	53
Tabel IV.1	Perkembangan Motorik Kasar Anak di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Pada Kelas Eksperimen.	54
Tabel IV.2	Perkembangan motorik kasar anak di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) kelas Eksperimen.....	56
Tabel IV.3	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun <i>Treatment</i> Pertama.....	57
Tabel IV.4	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun <i>Treatment</i> Kedua	60
Tabel IV.5	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun <i>Treatment</i> Ketiga	63
Tabel IV.6	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun <i>Treatment</i> Keempat	66
Tabel IV.7	Rekapitulasi Hasil Data <i>Treatment</i> Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.....	69



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.8	Gambaran Umum Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Perlakuan (<i>Posttest</i>) Pada Kelas Eksperimen.....	71
Tabel IV.9	Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Diberikan Perlakuan (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen	73
Tabel IV.10	Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
Tabel IV.11	Uji Validitas.....	75
Tabel IV.12	Uji Reliabilitas.....	76
Tabel IV.13	Uji Normalitas	77
Tabel IV.14	Uji Korelasi	78
Tabel IV.15	Uji Hipotesis.....	79
Tabel IV.16	Kategori <i>Gain Ternormalisasi</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Permainan Engklek	17
-------------------------------------	----





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Observasi Variabel X.....	96
Lampiran 2	Pedoman Observasi Variabel Y.....	98
Lampiran 3	Lembar Instrument Observasi Variabel Y (<i>Pretest</i>).....	99
Lampiran 4	Lembar Instrument Observasi Variabel Y (<i>Posttest</i>)	100
Lampiran 5	Data <i>Pretest</i>	105
Lampiran 6	Data <i>Posttest</i>	106
Lampiran 7	Uji Validitas.....	107
Lampiran 8	Uji Reliabilitas.....	108
Lampiran 9	Uji Normalitas	108
Lampiran 10	Uji Korelasi	108
Lampiran 11	Uji T.....	109
Lampiran 12	Surat Izin Pra-Riset.....	110
Lampiran 13	Surat Izin Riset	111
Lampiran 14	Surat Pembimbing Skripsi.....	112
Lampiran 15	Surat Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.....	113
Lampiran 16	Surat Keterangan Penelitian	114
Lampiran 17	Permendikbud 137 Tahun 2014.....	115
Lampiran 18	Dokumentasi Penelitian.....	116

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan lain sebagainya. Secara bahasa bermain diartikan sebagai aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (*imajinatif*), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuh.¹

Suparman dan Agustini memandang bahwa permainan merupakan kebutuhan batiniah setiap anak karena dengan bermain mampu meningkatkan keterampilan dan pengembangan anak dengan suasana yang menyenangkan dan menarik. Ada banyak permainan yang dapat dikombinasikan dengan materi yang ada di sekolah, misalnya permainan tradisional.² Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari suatu tradisi yang menjadi salah satu pengaruh dari kebudayaan dan adat yang dibawa nenek moyang atau leluhur-leluhur. Namun disetiap daerah atau negara memiliki permainan

¹ Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), hal. 77

² Suparman dan Agustini, *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*, (Bandung: PPPP TK dan PLB, 2017), hal. 23-24



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tradisionalnya sama namun dalam penamaannya dan permainannya (pola bermain) tersebut berbeda. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Direktorat Nilai Budaya yang dikutip oleh Dr. Euis Kurniati, M.Pd. menyatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.³

Novi Mulyani mengatakan bahwa permainan engklek adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.⁴ Sejalan dengan pendapat Menurut Rizki Yulita yang mengatakan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional di Indonesia yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Sebagian pendapat mengatakan permainan ini berasal dari Inggris. Permainan ini dikenal juga dengan nama batu lempar atau gacok.⁵

Di era globalisasi ini perkembangan motorik kasar bisa dikatakan sulit untuk dikembangkan, kecanggihan dan kemajuan teknologi membuat manusia lebih banyak melakukan aktivitas yang sedikit sekali mengeluarkan tenaga. Begitu juga dengan anak-anak, mereka lebih mementingkan gawai ketimbang harus bermain permainan tradisional bersama dengan teman-temannya. Berbeda dengan anak-anak pada zaman dulu yang banyak sekali pilihan

³ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 3

⁴ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hal. 111

⁵ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, (Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, 2017), hal 13



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Sarjadin Kasim Riau

permainan tradisional yang mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan adalah permainan tradisional engklek. Umumnya permainan engklek ini menggunakan satu kaki dan melompat melewati kotak-kotak yang sudah disediakan.⁶

Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah fisik/motorik. Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, karena pertumbuhan dan perkembangan fisik terjadi dari bayi hingga dewasa. Pada umumnya umur dua tahun perkembangan fisiknya sudah cukup untuk menopang aktivitasnya seperti melempar, menendang, meloncat, dan sebagainya.⁷

Perkembangan fisik motorik anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dengan aspek perkembangan yang lainnya. Hal ini dikarenakan bahwa perkembangan fisik motorik dapat diamati dan dapat diramalkan, seperti perubahan ukuran tubuh pada anak. Proses motorik diartikan sebagai gerakan yang membutuhkan otot dalam bergerak serta dalam persyaratan dapat menggerakkan tubuhnya (kaki, tangan, serta anggota tubuh).⁸

Perkembangan motorik kasar anak berpengaruh terhadap kehidupan dimana dengan motorik kasar anak mampu memiliki ketangkasan gerak untuk

⁶ Fitri Febri Handayani dan Erni Munastiwi. "Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5.2, (2022), hal. 13

⁷ Asrul, Ahmad Syukri Sitorus, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal. 223

⁸ Denok Dwi Anggraini, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022), hal. 37



menunjang kesehatan jasmani anak. perkembangan Kemampuan motorik kasar yang sangat baik membantu anak-anak melakukan kegiatan Kehidupan sehari-hari, kepercayaan diri, merupakan kebutuhan agar tubuh tetap sehat.⁹

Mengutip dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun meliputi: (1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, (3) Melakukan permainan fisik dengan aturan, (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.¹⁰

Permasalahan yang dihadapi anak didik di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir adalah media yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar kurang mendukung, misalnya minimnya fasilitas pembelajaran. Selain itu, metode yang digunakan juga kurang tepat. Hal ini menyebabkan masih rendahnya pembelajaran motorik kasar pada anak, sehingga membuat anak kurang tertarik pada saat melakukan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan peneliti sebagai sarana dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak adalah dengan menggunakan media permainan tradisional engklek, dengan media ini

⁹ Rahyubi , *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Majalengka: Nusa Media Bibliografi, 2012), hal. 222

¹⁰ STPPA Paud Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini



dapat memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Oleh sebab itu, perkembangan motorik kasar anak perlu di stimulasi dan diberi rangsangan agar dapat berkembang secara optimal dengan melalui aktivitas bermain permainan Engklek.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Februari 2022 di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. Adapun gejala yang didapat yaitu:

1. Kurangnya pendidik dalam menstimulus perkembangan motorik kasar anak, pendidik hanya terfokus pada perkembangan motorik halus.
2. Kurangnya keterampilan motorik kasar anak dalam unsur keseimbangan seperti berdiri menggunakan satu kaki.
3. Minimnya pengetahuan tentang permainan tradisional seperti permainan tradisional engklek.
4. Minimnya media yang disediakan oleh sekolah dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak, seperti tidak adanya permainan outdoor.

Dengan demikian permainan tradisional Engklek dapat dijadikan solusi alternatif bagi Peneliti untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar pada anak di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. Karena hal inilah para pendidik perlu mendukung aktivitas bermain permainan tradisional Engklek tersebut dengan menyediakan media yang akan digunakan anak dalam bermain engklek agar aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan perkembangan motorik kasarnya secara optimal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan problematika diatas Peneliti menemukan beberapa persoalan yang di anggap penting dan serius serta harus menjadi perhatian bersama. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul “**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir**”.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dari pengertian yang ada dalam penulisan ini, maka peneliti merasa perlu untuk menjelaskan definisi yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir yaitu:

1. Permainan Tradisional

Permainan Tradisional merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kultur budaya yang ada di masyarakat indonesia, dimana mengandung unsur yang sama dengan konsep bermain pada usia dini.¹¹

2. Permainan Engklek

Permainan Engklek merupakan permainan yang menstimulasi kemampuan sosialisasi anak dan kesehatan tubuh. Karena banyak gerakan sehingga mengurangi peningkatan obesitas.¹² Permainan engklek disini peneliti mendesain sebuah permainan engklek yang dibuat didalam spanduk agar

¹¹ Pupung Puspa Ardini & Anik Lestaringrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Adjie Media Nusantara, 2018), hal. 43

¹² Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishng, 2017), hal. 111



menarik perhatian anak dan anak merasa senang saat bermain engklek. Serta memudahkan guru (pendidik) untuk bermain dimana saja baik di indoor maupun di outdoor, selain itu anak juga dapat belajar mengenal angka satu sampai sembilan dan anak juga dapat mengenal bentuk geometri serta anak dapat mengenal warna. Spanduk permainan engklek ini bertemakan tema alam dan bentuk engklek yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk engklek orang perempuan yang mempunyai kepala, leher, tangan, badan, rok, dan kaki. Pada saat bermain permainan engklek ini alangkah baiknya anak diharapkan tidak menggunakan alas kaki (kaos kaki) agar tidak mudah terjatuh, karena bahan yang digunakan peneliti dalam permainan ini yaitu bahan spanduk. Karena bahan spanduk ini menurut peneliti sedikit licin dan dikhawatirkan apabila anak menggunakan alas kaki (kaos kaki) pada saat bermain permainan engklek ini dapat mengakibatkan anak akan mudah terjatuh.

3. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar yaitu gerakan yang melibatkan otot-otot besar dan melibatkan sebagian besar anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak dalam berkoordinasi dengan tubuhnya.¹³

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut diistilahkan usia emas (*golden age*).¹⁴ Dimana anak sedang

¹³ Denok Dwi Anggraini, *Op. Cit*, hal. 78

¹⁴ Mulianah Khaironi. "Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* Vol. 3 No. 1, (Juni 2018), hal. 1-12.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.¹⁵

Berdasarkan penegasan istilah diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional engklek untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Masih ada anak yang belum berkembang dalam perkembangan motorik kasarnya secara optimal.
- b. Kurangnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak.
- c. Guru hanya terfokus pada perkembangan motorik halus anak sehingga tidak terlalu memperhatikan perkembangan motorik kasar pada anak.

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang sangat meluas dalam penelitian ini, serta memfokuskan penelitian agar lebih optimal, peneliti membatasi masalah penelitian ini dan berfokus pada Pengaruh Permainan

¹⁵ Umri Mufidah. "Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini." *BELIA: Early Childhood Education Papers* Vol. 1 No. 2, (2012), hal. 3



Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang diteliti dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Secara Teoritis

Untuk memberikan informasi terkait dengan adanya pengaruh dari permainan tradisional engklek untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar khususnya di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

- a) Dapat menambah pengetahuan serta mengaplikasikan teori-teori yang diperoleh di perkuliahan dan dapat menambah ilmu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengetahuan khususnya mengenai perkembangan motorik kasar melalui aktivitas permainan tradisional Engklek.

- b) Mengetahui permasalahan-permasalahan anak dalam kemampuan motorik kasar.
 - c) Menambah pengalaman dalam menjalin kerja sama dengan pihak lembaga TK dan wali murid.
 - d) Sebagai suatu pengalaman dan pembelajaran dalam proses penelitian dari awal sampai akhir.
- 2) Bagi Anak**
- a) Permainan tradisional Engklek diharapkan memberikan pengaruh dalam perkembangan motorik kasar anak.
 - b) Dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam belajar dan bermain.
- 3) Bagi guru**
- a) Permainan tradisional Engklek sebagai media yang inovatif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
 - b) Dapat menambah bahan ajar dan referensi sebagai media pembelajaran.
 - c) Sebagai bahan evaluasi masyarakat untuk memantau dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- 4) Bagi Sekolah**
- a) Menjadi pertimbangan yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

- b) Sebagai kegiatan yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.
- c) Membantu meningkatkan kualitas pendidikan di TK menjadi lebih baik.

5) Bagi Perguruan Tinggi

- a) Sebagai referensi untuk penelitian tentang perkembangan motorik kasar.
- b) Menambah khazanah kepustakaan guna mengembangkan karya-karya ilmiah lebih lanjut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Permainan Tradisional Engklek

1. Pengertian Permainan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain.¹⁶ Piaget mengatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan parten memandang bahwa kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesepakatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.¹⁷

Konsep dasar permainan yang digagas oleh Montessori adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya, pekerjaan anak-anak adalah bermain, anak-anak bermain dengan bersungguh-sungguh. Menurut Montessori, bermain dapat menyenangkan hati anak, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan perkembangan anak. Dalam hal ini Montessori menyatakan bahwa bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, sukarela, penuh arti dan aktivitas secara spontan. Permainan juga sering dianggap kreatif, menyertakan

¹⁶ <https://kbbi.lektur.id/permainan>, (diakses 15 November 2022 jam 13.00 wib)

¹⁷ Yuliana Nurani, Sujiono-Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), hal. 4



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru, dan keterampilan fisik baru.¹⁸

Dengan demikian dari beberapa pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.

2. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Subagiyo mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat dan dimainkan dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Didalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadikan wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjutnya menurut Subagiyo, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas.¹⁹

Menurut Novi Mulyani mengatakan bahwa permainan engklek adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak

¹⁸ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hal. 183

¹⁹ Novi Mulyani, *Op. Cit*, hal. 47



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berikutnya.²⁰ Sedangkan pendapat Rizki Yulita yang mengatakan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional di Indonesia yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Sebagian pendapat mengatakan permainan ini berasal dari Inggris. Permainan ini dikenal juga dengan nama batu lempar atau gacok.²¹

Menurut pendapat Fadillah yang mengatakan bahwa permainan Engklek merupakan permainan tradisional yang menggunakan media gambaran kotak-kotak pada lantai yang digambar sedemikian rupa ditambah dengan gacu sebagai alat untuk melakukannya, pada umumnya permainan engklek terdiri dari lebih dari dua orang dengan mengangkat salah satu kaki dan berjalan melompat.²² Sejalan dengan pendapat Salma Rozana & Ampun Bantali yang mengatakan bahwa permainan tradisional Engklek merupakan permainan rakyat yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Istilah Engklek berasal dari Jawa yang merupakan permainan tradisional lompat-lompat pada bidang-bidang datar yang digambarkan di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.²³ Sejalan dengan pendapat Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti engklek adalah berjalan dengan satu kaki.²⁴

²⁰ Novi Mulyani, *Op.Cit.* hal. 111

²¹ Rizki Yulita, *Op.Cit.* hal 13

²² Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017), hal. 111

²³ Salma Rozana & Ampun Bantali, *Stimulus Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek*, (Jawa: Edu Publisher, 2020), hal. 159

²⁴ KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Elektronik (Pusat Bahasa, 2008). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/engklek.html>. (Diakses 15 November 2022 jam 13.00 wib)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut pendapat Umayah yang menjelaskan bahwa Permainan engklek menjadi salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak-anak.²⁵ Sejalan dengan pendapat Aisyiah yang mengatakan bahwa permainan engklek adalah jenis permainan tradisional yang dilakukan di halaman dengan menggambar kotak-kotak kemudian melompat-lompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.²⁶ Permainan tradisional Engklek ini merupakan Permainan tradisional berbasis budaya, permainan ini dijadikan suatu model pembelajaran dengan permainan anak usia dini karena termasuk permainan-kooperatif yang melibatkan banyak anak-anak. Permainan Engklek adalah permainan yang sudah ada secara turun temurun, permainan ini dilakukan dengan cara berjalan atau melompat dengan menggunakan satu kaki. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh beberapa anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun sebelum kita memulai permainan ini kita harus membuat kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah, menggambar persegi empat berjumlah sepuluh kotak menyerupai gambar orang, Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah batu ampar kecil di buat bulat sebesar lingkaran untuk memainkannya.²⁷

²⁵ Umayah, "Efektifitas Permainan Engklek Modifikasi Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A Di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka." Hadlonah: *Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak* 2.2, (2021), hal. 63

²⁶ Pupung Puspa Ardini & Anik Lestarinigrum, *Op.Cit.* hal. 60

²⁷ Kadek Mas Anggi Dwi Yasari, I Made Tegeh, And Putu Rahayu Ujjantie, Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B, *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha V*, No. 2, (2017), hal. 132



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Ada yang menyebutnya teklek ciplak gunung, demprak dan masih banyak lagi. Istilah yang disebutkan memang beragam, tetapi permainan yang dimainkan tetap sama. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi dan di daerah bagian Timur seperti di Ambon Pulau Timor dan juga Papua dengan nama yang berbeda-beda tentunya.²⁸

Dari beberapa pendapat diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional yang menggambar kotak-kotak diatas bidang datar kemudian melompat-lompat dengan menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Dalam penelitian ini, peneliti mendesain sebuah permainan engklek yang dibuat di dalam spanduk. Alasan peneliti memilih bahan spanduk yang dijadikan sebagai permainan engklek yaitu untuk menarik perhatian anak agar senang saat bermain engklek, memudahkan guru (pendidik) untuk bermain dimana saja baik di indoor maupun di outdoor, selain itu anak juga dapat belajar mengenal angka satu sampai sembilan dan anak juga dapat mengenal bentuk geometri serta anak dapat mengenal warna. Spanduk permainan engklek ini bertemakan tema alam dan bentuk engklek yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk engklek orang perempuan yang mempunyai kepala, leher, tangan, badan, rok, dan kaki.

²⁸ Ari Wibowo Kurniawan, *Olahraga dan Permainan Tradisional*, (Malang: Wineka Media, 2019), hal. 19

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada saat bermain permainan engklek alangkah baiknya anak diharapkan tidak menggunakan alas kaki (kaos kaki) agar tidak terjatuh, karena bahan yang digunakan peneliti dalam permainan ini yaitu bahan spanduk. Karena bahan spanduk ini menurut peneliti sedikit licin dan dikhawatirkan apabila anak menggunakan alas kaki (kaos kaki) pada saat bermain permainan engklek ini dapat mengakibatkan anak akan mudah terjatuh. Dengan demikian peneliti memberikan saran agar saat bermain permainan engklek ini tidak menggunakan alas kaki (kaos kaki), oleh karena itu alangkah baiknya kaki anak bersentuhan langsung dengan spanduk saat bermain engklek. Maka dari itu hal ini akan dapat melatih anak untuk meningkatkan kesadaran tubuh anak (*body awareness*) melalui pemberian input rangsang raba, rangsang sendi, dan rangsang perpindahan posisi yang menunjang kemampuan fokus dan konsentrasi.

Contoh gambar permainan engklek pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar II. 2 Permainan Engklek



3. Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Manfaat permainan engklek bagi anak adalah koordinasi antara gerak kaki, lengan, tangan dalam menjaga keseimbangan tubuh, baik saat melompat ataupun pada saat membawa benda di telapak tangan, anak juga belajar melatih kesabaran pada saat membawa benda, meningkatkan kekuatan otot-otot anak, meningkatkan kepercayaan diri ketika melompat serta melatih konsentrasi anak pada saat melompat. Permainan tradisional engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar yaitu pada keseimbangan tubuh anak. Permainan tradisional engklek dapat meningkatkan keseimbangan karena pada saat bermain anak menggunakan satu atau dua kakinya untuk melompat dari satu kotak ke kotak lainnya kemudian melompat dan membawa gacuk di punggung telapak tangannya, melempar gacuk ke kotak dan merunduk dengan satu kaki mengambil gacuk pada kotak. Anak akan berusaha menjaga keseimbangan tubuhnya agar tidak jatuh pada saat melompat dan pada saat merunduk mengambil gacuk di kotak. Pada permainan engklek anak menggunakan semua otot-otot besar untuk bergerak dan memerlukan keseimbangan tubuh, dengan permainan ini anak akan terlatih untuk mempertahankan tubuhnya agar tidak terjatuh.²⁹

²⁹ Sundari, dkk, "Penerapan Permainan Tradisional Dengkleng dengan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh pada Anak Kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di TK Kartika Viii-3 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4.2, (2016), hal. 45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4. Langkah-Langkah Bermain Permainan Tradisional Engklek

- a. Semua pemain melakukan suit apabila 2 orang dan melakukan hompimpa kalau lebih dari 3 orang, kelompok/tim menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu.
- b. Saat permainan dimulai, masing-masing pemain harus melempar dari garis yang sudah di tentukan, pemain wajib melompat menggunakan satu kaki yg terkuat, tidak boleh dua kaki. Jika terjadi seperti itu, langsung diganti dengan lawan.
- c. Setelah itu pemain melempar batu tersebut kekotak nomor satu dan seterusnya, jika gacoan (batu) pemain keluar kotak, langsung digantikan dengan pemain berikutnya.
- d. Saat mengambil gacoan (batu) dari kotak posisi kaki tetap satu kaki dan tidak boleh salah mengambil batu milik lawan, jika terjadi seperti itu, langsung diganti pemain berikutnya.
- e. Lalu kalau gacoannya (batu) sudah mencapai pada nomor sembilan, maka si pemain harus mengambilnya dengan cara menghadap ke belakang dan berjongkok, tangan pemain tidak boleh sampai menyentuh garis kotak, kalau sampai menyentuh garis kotak maka pemain tersebut gagal dan harus diganti pemain lainnya. Sebelumnya bertepuk tangan tiga kali, barulah mengambil gacoannya dengan menghadap ke belakang.
- f. Kemudian yang terakhir jika pemain sudah melempar gacoannya (batu) ke nomor sepuluh dan berhasil mengambilnya dengan cara yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disebutkan pada peraturan “e”, maka pemain tersebut berhak mendapat bintang. Yang perlu diperhatikan pada saat pemain akan mengambil gacoannya di tempat nomor sepuluh maka ia harus melompat dari nomor delapan ke nomor sepuluh, jadi nomor sembilan harus dilewati, tidak boleh menginjaknya. Sebenarnya ini juga berlaku untuk gacoan (batu) yang dilempar ke nomor-nomor tertentu. Tempat-tempat yang ada gacoan (batu) si pemilik tidak boleh diinjak, harus dilewati. Dan juga pemain tidak diperbolehkan menginjak gacoan (batu) lawan.³⁰

5. Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Engklek dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Ada beberapa nilai-nilai pendidikan dalam permainan Engklek dan perkembangan motorik kasar anak usia dini sebagai berikut:

a. Nilai Kepemimpinan

Nilai kepemimpinan dapat dilihat ketika menentukan siapa yang menjadi pemain pertama dalam regu dan memberitahukan teman-teman yang belum gilirannya untuk mengatur barisan atau menenangkan pemain lainnya.

b. Nilai Kerjasama

Nilai kerjasama ditunjukkan secara tidak langsung ketika mengarahkan gacuk kedalam kotak atau ketika memberi arahan melompat bersama-sama.

³⁰ Ari Wibowo Kurniawan, *Op. Cit.* hal. 24



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Nilai Kedisiplinan

Transfer nilai pada permainan tradisional terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan. Selain itu, ditunjukkan saat para pemain mau mengantri menunggu gilirannya main, mampu memfasilitasi anak untuk membereskan mainannya.

d. Nilai Pendidikan/Terkandung Dalam Tanggung Jawab

Nilai ini dapat dilihat ketika pemain bertanggung jawab kalau gacuknya di garis kotak atau mendorong-dorong temannya ketika ingin memulai main.

e. Nilai Ketangkasan

Nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan. Gerakan-gerakan dari beberapa permainan seperti: melompat berlari, berjalan dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik.

Dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain pengembangan motorik dan sentivitas anak dapat dikembangkan oleh sekolah, guru, dan aktivitas fisik lainnya yang dapat dilakukan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.³¹

³¹ Bambang Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hal. 23-24.

B. Perkembangan Motorik Kasar

1. Pengertian Perkembangan

Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang *progresif* dan *kontinyu* (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati”. Selain itu, perkembangan juga dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).³²

Perkembangan merupakan proses yang terjadi secara terus menerus dan tidak pernah berhenti. Manusia terus berkembang dan mengalami perubahan sepanjang hidupnya. Al-Qur'an menggambarkan perkembangan motorik manusia dari lahir sampai meninggal dalam suatu siklus alamiah. Hal ini dinyatakan dalam Al-Qur'an surah Ar-Rum ayat 54 sebagai berikut:

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً تَخْلُقُ 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 berubah. Dia menciptakan apa yang dikehendakiNya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa (QS. Ar-Rum: 54).³³

³² M. Shoffa Saifillaha Al-Faruq dan Sukatin, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hal. 1

³³ Al-Qur'an terjemah tajwid, *Syammil Al-Qur'an*, Terjemah Oleh Lajnah Pentasihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI, (Bandung: PT. Sigma Examedia Arkanleema, 2007), hal. 410.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Ayat diatas menjelaskan bahwa perkembangan fisik manusia terjadi melalui beberapa tahap kejadian, menjadi seorang anak, lalu menjadi dewasa dan menjadi tua. Pada masa kanak-kanak perkembangan fisik terjadi pada semua bagian tubuh dan fungsinya. Seperti perkembangan kemampuan motoriknya, khususnya motorik kasarnya yang berupa kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar.

Perkembangan fisik motorik anak akan mempengaruhi disetiap kehidupan sehari-hari anak, jika perkembangan fisik motorik anak berkembang dengan baik, perkembangan lainnya pun akan berkembang dengan baik pula. Terutama dalam hal motorik kasar, segala sesuatu yang dilakukan anak dimulai dari motorik kasarnya. Anak dapat merangkak, berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya.³⁴

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan ialah bertambahnya kemampuan atau pengetahuan anak serta kematangan dalam diri seorang anak yang tidak terbatas, berlangsung secara terus-menerus seumur hidup menuju tahap kematangan individu melalui pertumbuhan dan pembelajaran.

2. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan dalam tubuh. Unsur-unsur perkembangan motorik yang paling menentukan adalah otot, syaraf dan otak. Ketiga unsur

³⁴ Mursid, Upaya Pengembangan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Menari Di RA Imama Kedungpane Mijen Semarang. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(2), (2021), hal.196

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut selalu berkaitan dalam berkoordinasi secara otomatis yang bekerja untuk saling melengkapi agar dapat mencapai kondisi motorik yang baik dan sempurna. Motorik itu gerak, gerakan-gerakan yang di munculkan tidak sama. Ada gerakan yang akibat kemauan sendiri atau disadari ketika melakukannya, ada juga yang akibat reflek atau tidak disadari ketika melakukannya jadi secara otomatis jika tidak disadari gerakan tersebut. Semakin banyak gerakan yang dilakukan oleh anak semakin bagus untuk perkembangan anak, karena anak lebih mudah mengenali gerakan yang telah dilakukan oleh anak.³⁵

Menurut Samsudin motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini dilakukan untuk menentukan kualitas hidup anak TK. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu :

a. Kemampuan Non-Lokomotor.

Kemampuan non-lokomotor dilakukan ditempat tanpa ada ruangan gerak yang memadai kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain.

³⁵ Fina SuryaAngraini, *Perkembangan Motorik AUD Teori Dan Aplikasi*, (Surabaya: Kurnia group Publishing, 2016), hal. 52

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kemampuan Lokomotor.

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti melompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda lari.

c. Kemampuan Manipulatif.

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari gerak mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola plastik dengan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.³⁶

Menurut Ahmad Rudyanto mengatakan bahwa perkembangan motoriknya kasar pada dasarnya adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dan berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.³⁷ Sejalan dengan pendapat Margill Richard dalam buku karangan Khadijah & Nurul Amelia yang mengatakan bahwa

³⁶ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal.10

³⁷ Ahmad Rudyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Press, 2016), hal. 10



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan motorik kasar ialah perkembangan gerak yang menggunakan otot-otot besar. Motorik kasar ini meliputi: melompat, berjalan, dan melempar. Sesuai dengan pendapat John yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar dimulai dari perkembangan postur tubuh. Dimana perkembangan postur tubuh ini merupakan dasar dari perkembangan motorik kasar dan juga aktivitas yang lain, sehingga memerlukan kontrol posisi tubuh.³⁸

Mengutip dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun meliputi:

Tabel I.1
Permendikbud 137 Tahun 2014 Perkembangan Motorik Kasar

Tingkat Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan,
2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam,
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan,
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan
5. Melakukan kegiatan kebersihan diri. ³⁹

Maghfiroh, Wulandari, Damayani menyebutkan 5 aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu

- a. kekuatan,
- b. keseimbangan,
- c. kelincahan,

³⁸ Khadijah & Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 24-25

³⁹ STPPA Paud Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. ketepatan, dan
- e. koordinasi.

Kelima aspek tersebut diturunkan lagi menjadi:

- a. kekuatan berupa mampu melompat dengan satu kaki dan dua kaki, dan melompat jongkok,
- b. keseimbangan berwujud kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh,
- c. kelincahan berbentuk kegiatan dalam mengganti posisi tubuh dengan cepat,
- d. ketepatan berupa kegiatan melempar kesaratan,
- e. koordinasi berbentuk mengontrol gerakan tangan dan kaki.⁴⁰

Dari beberapa pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada dasarnya adalah kemampuan gerak yang terjadi karena adanya koordinasi antar otot-otot besar yang di pengaruhi oleh kematangan dirinya, salah satu contoh perkembangan motorik kasar adalah melompat, berlari, melempar, menangkap, berjinjit, mendaki, berjalan dan lain-lain.

3. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Kasar

a. Tujuan Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil. Sesuai dengan perkembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih

⁴⁰ Maghfiroh, dkk, Penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di tk pkk 3 gunungsari pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), (2019), hal. 10



gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak. Berikut ini tujuan perkembangan motorik kasar anak, antara lain :

- 1) Untuk keseimbangan tubuh anak,
- 2) Melenturkan otot-otot anak,
- 3) Mengembangkan kecerdasan anak karena dapat merangsang otak
- 4) melalui gerakan aliran atau peredaran darah yang lancar yang dapat mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf-syaraf otak dapat berkembang,
- 5) Untuk kelincahan gerakan anak,
- 6) Sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil,
- 7) Meningkatkan kemampuan mengelola, mengotrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat.

b. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar

Fungsi perkembangan motorik kasar pada anak sebagai berikut:

- 1) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan,
- 2) Memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak,
- 3) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak,
- 4) Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan cara berpikir anak,
- 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Meningkatkan perkembangan sosial anak, dan
- 7) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.⁴¹

4. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar Anak

Keterampilan motorik kasar setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Toho Cholik Mutohir dan Gusril menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik diantaranya:

- a. Kekuatan, adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini, apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik, seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong.
- b. Koordinasi, adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat.
- c. Kecepatan, adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu, contohnya: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.

⁴¹ Ahmad Rudiyanto, *Op. Cit*, hal. 31



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Keseimbangan, adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.
- e. Kelincahan, adalah keterampilan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik yang lain. Contohnya: bermain kucing dan tikus, bermain menjala ikan dll.

Unsur-unsur keterampilan motorik kasar seperti yang dikemukakan di atas antara lain kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan merupakan unsur yang membentuk atau mendukung perkembangan motorik kasar. Setiap unsur ini dipastikan ada dalam perkembangan motorik kasar bagi anak, hanya saja waktu yang mengoptimalkan perkembangan motorik kasar tersebut. Maka dari itu, tugas guru dan orang tua untuk memaksimalkan setiap unsur motorik kasar tersebut agar dapat mendukung perkembangan motorik yang sempurna.⁴²

C. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional.

⁴² Aida Farida, Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2), (2016), hal. 5



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan biasa juga untuk menyehatkan badan bisa juga permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus.

Berikut beberapa manfaat dan pengaruhnya permainan tradisional bagi perkembangan anak usia dini, diantaranya yaitu:

1. Anak belajar sportifitas

Melalui permainan tradisional seperti engklek, anak belajar nilai sportif, di mana anak belajar menerima kekalahan atau kemenangan lawannya secara terbuka, bermain secara jujur dan menghargai lawannya. Orangtua bisa memberi apresiasi kepada anak terhadap pencapaian yang diperolehnya. Menang atau kalah bukan menjadi tujuan sebuah permainan tetapi hargailah anak kita karena ia bisa bersikap sportif.

2. Melatih kemampuan fisik anak

Permainan modern sekarang ini jarang yang menguras tenaga. Permainan sekarang dibuat lebih praktis dan simpel. Tidak sama dengan permainan tradisional seperti perbentengan, lompat tali yang membutuhkan banyak gerakan. Permainan ini sangat membantu motorik anak dalam melaraskannya dengan berkoordinasi dengan anggota tubuh lainnya.



Aktivitas ini sangat membantu perkembangan kecerdasan kinestetik anak berhubungan dengan setiap gerakan gerakan anak.

3. Lebih bersosialisasi

Hampir semua permainan tradisional menekankan kebersamaan. Tanpa lawan atau teman, anak tidak bisa bermain suatu permainan. Itulah hebatnya permainan tradisional. Di sini anak belajar bagaimana berhubungan dengan orang lain, tidak secara individual, belajar menunggu giliran, belajar berbagi dan belajar jujur dalam bermain.

4. Menggali kreativitas

Beberapa permainan tradisional seperti engklek dan membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk bali ternyata bisa mengasah kreativitas anak. Anak dilatih untuk menyusun strategi permainan agar bisa menang atau menciptakan permainan permainan baru dari bahan yang mudah ditemukan. Pada permainan tradisional, pemain dituntut lebih kreatif membuat peraturan permainan sendiri.

5. Meningkatkan kepercayaan diri anak

Rasa percaya diri sangat dibutuhkan bagi setiap anak untuk masa depannya. Ketika memulai untuk bermain, tidak ada satu pun anak yang berharap akan kalah duluan, melalui permainan tradisional anak akan belajar mengeluarkan semua kemampuannya untuk menang dan mengalahkan lawannya. Rasa percaya diri inilah yang menjadi bekalnya kelak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Belajar mengelola emosi

Pada saat bermain, anak akan meluapkan emosinya dengan berteriak, tertawa, dan bergerak. Keterampilan mengelola emosi secara tepat penting untuk dipelajari demi melatih kecerdasan emosional anak.

7. Mengajari anak untuk menghargai prestasi orang lain

Dalam beberapa permainan tradisional, anak dituntut untuk bisa menerima kekalahan tim jika timnya kalah. Menghargai kemenangan tim lawan membuat anak belajar untuk berbesar hati dan ikhlas.

8. Belajar bersikap demokratis

Pada permainan tradisional, anak-anaklah yang menentukan syarat dan ketentuan dalam bermain. Anak-anak belajar berunding membuat keputusan siapa yang akan memulai permainan pertama. Anak juga berunding dalam membagi kelompok bermain.⁴³

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Nur Holija Sari, Juli Yanti Harahap yang berjudul permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Al-Iklas. Hasil Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Al-Iklas T.A. 2020-2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode desain penelitian *pra-eksperimental* dengan pendekatan *one-group pre-test and -post test design*. Populasi penelitian ini adalah anak usia 5-6 TK Al-Iklas

⁴³ Uswatun Hasanah, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), (2016), hal. 731-732



Deli Tua yang berjumlah 20 anak. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021, hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana t_{tabel} pada taraf 5% = 1,725, dengan demikian thitung lebih besar dari pada t_{tabel} atau $2,99 > 1,725$. Karena t_0 yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu Kemampuan perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021 sebelum mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional engklek diperoleh rata-rata sebesar 62,5 yang berada pada kategori cukup. Kemampuan perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021 setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional engklek diperoleh rata-rata sebesar 81,25 yang berada pada kategori baik sekali.⁴⁴

Hubungan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu memiliki kesamaan pada variabel pertama (X) yaitu sama-sama membahas permainan tradisional Engklek pada anak usia dini, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel kedua (Y) yaitu penelitian sebelumnya lebih berfokus mengembangkan perkembangan kognitif pada anak dari permainan tradisional Engklek. Sedangkan penelitian yang

⁴⁴ Nur Holija Sar & Juli Yanti Harahap, Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia dini di TK Al-Iklas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), (2022), hal. 455-460.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



diteliti oleh peneliti lebih berfokus mengembangkan aspek perkembangan pada anak yaitu aspek perkembangan motorik kasar pada anak.

2. Penelitian oleh Maria Eufrasia Sada, dkk. yang berjudul pengembangan video permainan tradisional engklek untuk aspek fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Santa Theresia Wolomeli. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan video permainan tradisional di TK Santa Theresia Wolomeli. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil uji kelayakan ahli materi memperoleh skor 100 (sangat valid); ahli media memperoleh skor 81,90 (valid); ahli desain memperoleh skor 80 (valid); uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor 83,33 (valid); uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor 83,33 (valid). Dapat disimpulkan bahwa melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk maka video permainan tradisional engklek dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan aspek fisik motorik kasar anak usia dini.⁴⁵

Hubungan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas permainan tradisional Engklek dan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, namun perbedaannya terletak pada penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan video permainan tradisional engklek untuk aspek fisik motorik kasar anak

⁴⁵ Maria Eufrasia Sada, dkk, Pengembangan Video Permainan Tradisional Engklek Untuk Aspek Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk St Theresia Wolomeli." *Jurnal Citra Pendidikan* 1.4, (2021), hal. 530-542.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



sedangkan penelitian oleh peneliti lebih berfokus untuk mencari ada tidaknya dari pengaruh permainan tradisional engklek ini terhadap perkembangan motorik kasar anak.

3. Penelitian oleh Kadek Mas Anggi Dwi Yasari, dkk. Yang berjudul pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka pada kelompok b di TK Bayu Kumdhala Bubunan. Hasil penelitian ini untuk mengetahui terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan mengenal angka anak pada anak antara kelompok yang belajar dengan permainan tradisional engklek dan dengan pembelajaran konvensional pada kelompok B1 di TK Bayu Kumdhala Bubunan tahun pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *Posttes Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan yang berjumlah 31 orang. Sampel ditentukan dengan teknik random sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 14 orang anak sebagai kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan permainan tradisional engklek dan anak kelompok B3 berjumlah 13 orang anak sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Data hasil kemampuan anak dalam mengenal angka dikumpulkan dengan teknik observasi yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t. kesimpulan pada penelitian ini yaitu permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada anak kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017.⁴⁶

Hubungan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu memiliki kesamaan pada variabel pertama (X) yaitu sama-sama membahas permainan tradisional Engklek pada anak usia dini, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel kedua (Y) yaitu pada penelitian sebelumnya lebih berfokus mengembangkan kemampuan anak dalam mengenalkan angka pada anak dari permainan tradisional Engklek. Sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti lebih berfokus mengembangkan aspek perkembangan pada anak yaitu aspek perkembangan motorik kasar pada anak.

E. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian dan memudahkan penelitian. Selain itu, konsep operasional dapat memberikan batasan terhadap kerangka teoritis yang ada agar lebih mudah untuk dipahami, diukur dan dilaksanakan penelitian dalam mengumpulkan data dilapangan. Berdasarkan judul yang diangkat peneliti, Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

⁴⁶ Kadek Mas Anggi Dwi Yasari, dkk, Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(2), (2017), hal. 127-136.



Konsep operasional digunakan untuk mengukur variable penelitian.

Adapun variable yang akan dioperasikan yaitu permainan tradisional engklek (Variable X) dan perkembangan motorik kasar (Variable Y).

1. Indikator Permainan Tradisional Engklek (Variable X)

- a. Guru mengajak anak untuk melakukan suit dan hompimpa dalam permainan engklek.
- b. Guru memberikan arahan anak didik agar saat melempar gacuk di mulai dari garis yang telah ditentukan.
- c. Guru memberikan arahan anak didik agar saat melompat menggunakan satu kaki yang terkuat.
- d. Guru memberikan arahan anak didik agar melempar gacuk secara berurutan yang dimulai dari kotak pertama sampai kotak terakhir pada permainan engklek.
- e. Guru memberikan peringatan apabila melempar gacuk keluar dari kotak permainan engklek maka anak bersedia digantikan dengan pemain berikutnya.
- f. Guru memberikan arahan agar saat mengambil gacuk posisi tubuh membungkuk dengan menggunakan satu kaki.
- g. Guru memberikan arahan anak didik untuk mengambil gacuk miliknya sendiri.
- h. Guru memberikan peringatan apabila salah mengambil gacuk milik lawan maka anak bersedia digantikan dengan pemain berikutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- i. Guru memberikan arahan anak didik apabila gacuk sudah sampai di kotak terakhir pada permainan engklek maka anak harus bertepuk tangan tiga kali sebelum mengambil gacuk.
- j. Guru memberikan arahan anak didik agar saat mengambil gacuk posisi badan membelakangi gacuk lalu berjongkok.
- k. Guru memberikan peringatan apabila tangan anak menyentuh garis kotak permainan engklek maka anak bersedia digantikan dengan pemain berikutnya.
- l. Guru memberikan arahan anak didik apabila gacuk berhasil di ambil dengan peraturan yang ada maka anak berhak mendapatkan bintang.
- m. Guru memberikan arahan agar saat mengambil gacuk di kotak terakhir, maka anak harus melompati satu kotak sebelum kotak terakhir pada permainan engklek.
- n. Guru memberikan arahan anak didik agar kotak yang berisikan gacuk milik sendiri dan gacuk milik lawan harus dilewati tidak boleh di injak.

2. Indikator Perkembangan Motorik Kasar (Variable Y)

- a. Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek.
- b. Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki.
- c. Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk.
- d. Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek.
- f. Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya.
- g. Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik.
- h. Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini antara lain:

H_a = Terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif untuk mencari pengaruh dari dua variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan variabel-variabel tersebut, yang bertujuan memberikan gambaran secara sistematis tentang keadaan yang berlangsung pada objek penelitian yaitu tentang pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah permainan tradisional engklek (X), dan variabel terikat adalah perkembangan motorik kasar anak (Y).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*experimental*), sedangkan desain Penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu terdapat satu kelompok diberi *pretest* sebelum diberi *treatment*/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya.⁴⁷

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir maka satu kelompok yang digunakan untuk penelitian diberi *pretest*, kemudian diberi *treatment*/perlakuan dan diobservasi hasilnya.

⁴⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 110

Tabel II.1
One Group Pretest- Posttest Design

O^1	X	O^2
-------	---	-------

Keterangan:

- O^1 : Nilai *Pretest*, yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)
X : *Treatment* atau perlakuan yang akan diukur pengaruhnya
 O^2 : Nilai *Posttest*, yaitu tes yang dilakukan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*).
 $O^2 - O^1$: Pengaruh perlakuan (*treatment*).⁴⁸

B. Lokasi dan Waktu

Penelitian ini berlokasi di TK Permata Bunda Jalan Pembangunan, Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Februari - April 2023.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah guru (pendidik) dan anak didik di TK Permata Bunda desa Pujud. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes,

⁴⁸ *Ibid.* hal. 111

atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.⁴⁹ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik TK Permata Bunda yang berjumlah 15 anak didik.

Tabel II.2
Data populasi Anak Didik Usia 5-6 Tahun

No	Laki-laki	Perempuan
1	8	7
	Total	15

Sumber Data: Dokumentasi Sekolah 2023

2. Sampel

Sampel merupakan suatu populasi atau subjek yang dapat untuk dipilih serta ditetapkan dengan sebagai sumber data atau sebagai sumber informasi dari penelitian. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik sampel jenuh. Menurut Sugiyono mengatakan bahwa Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sampling total/sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.⁵⁰

Alasan penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh karena jumlah populasi kecil, maka sampel dalam penelitian ini menggunakan seluruh jumlah populasi untuk digunakan sebagai responden sebanyak 15 anak didik. Adapun sampel dalam penelitian ini anak-anak usia 5 sampai 6 tahun TK Permata Bunda yang berjumlah 15 orang.

⁴⁹ Hardani dkk, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), hal. 361

⁵⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 139

Tabel III.1
Jumlah Sampel Anak Usia 5-6 Tahun

Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
B	8	7	15

Sumber Data: Dokumentasi Sekolah 2023

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penulisan ini. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan yang relevan dengan penelitian ini. Teknik-teknik yang digunakan tersebut adalah:

1. Observasi

Metode ini digunakan sebagai metode pokok ataupun metode utama. Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis terhadap objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung.⁵¹ Dalam penelitian ini bentuk observasi yang digunakan merupakan observasi partisipan. Oleh karena itu, peneliti mengamati secara langsung keadaan di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. Baik dari segi gedung, sarana dan prasarana, ruangan kelas, pelaksanaan serta media-media yang digunakan dalam permainan tradisional Engklek. Dengan menggunakan metode observasi ini dapat mempermudah peneliti untuk mendapatkan data tentang Apakah permainan tradisional Engklek ini berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

⁵¹ Hardani dkk, *Op. Cit*, hal. 125

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang maksudnya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti metode mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Metode pengumpulan data dengan dokumentasi yakni pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.⁵² Dengan demikian jelasnya kalau dokumentasi merupakan proses pengumpulan data-data verbal dalam wujud tulisan semacam catatan-catatan formal. Adapun data yang dihimpun melalui metode dokumentasi adalah proses pembelajaran dan perkembangan motorik kasar pada anak.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Berdasarkan hipotesis teknik uji yang dilakukan yaitu uji t karena datanya berdistribusi normal dan homogen.⁵³

$$t_{\text{hitung}} = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

⁵² Hardani, *Op. Cit.* hal. 149

⁵³ Sugioyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 203



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Keterangan :

M_x : Mean variable X

M_y : Mean variable Y

SD_x : Standar deviasi X

SD_y : Standar deviasi Y

N : Jumlah sampel masing-masing variable

Secara sistematis dapat dilihat kaidah keputusannya yaitu:

Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, H_0 diterima dan H_a ditolak.⁵⁴

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Oleh karena itu, suatu instrumen yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Suatu intrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan karena instrumen yang menghasilkan data yang tidak sesuai dengan tujuan pengukuran akan menghasilkan validitas yang rendah.

Metode yang digunakan yaitu korelasi Pearson, *Corrected Item to total correlation* dengan ketentuan sebagai berikut :

- H_0 diterima apabila $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, (alat ukur yang digunakan valid atau sah).

⁵⁴ *Ibid*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

b. H_0 ditolak apabila r statistik $\leq r$ tabel. (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Adapun pengambilan keputusan untuk pengujian reliabilitas pada penelitian ini yaitu menggunakan metode nilai *Cronbach's Alpha*. Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ maka reliable
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ maka tidak reliable

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas data dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa data tersebut sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*, dengan kriteria kenormalan sebagai berikut:

- a. Signifikansi uji $(\alpha) = 0.05$ 2) Jika Sig. $>$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- b. Jika Sig. $< \alpha$, maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4. Uji Korelasi

Analisis korelasi product moment termasuk analisis bivariat yang bertujuan mencari penyelesaian secara statistik mengenai keeratan (kuat-lemahnya)

hubungan dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Perhitungan korelasi product moment mensyaratkan bahwa populasi maupun sampel berasal dari dua varian yang berdistribusi normal. Korelasi product moment (*korelasi Pearson*) banyak digunakan untuk mengukur korelasi data yang berskala interval atau rasio. Dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai r (r hitung) disertai oleh signifikansi (sig.) $< 0,05$, maka variabel bebas memiliki pengaruh yang sangat meyakinkan terhadap variabel terikat.
 - b. Jika nilai r (r hitung) disertai oleh signifikansi (sig.) $> 0,05$, maka variabel bebas memiliki pengaruh yang sangat meyakinkan terhadap variabel terikat.
5. Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test* untuk melihat perbedaan *pretest* eksperimen dan *posttest* eksperimen untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan yaitu Uji Paired Sample T Test menunjukkan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji Paired Sample T Test ditentukan oleh nilai signifikansinya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian.

- a. Nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

- b. Nilai signifikansi (2-tailed) >0.05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada tujuan serta analisis data dari penelitian ini terbukti bahwa ada kenaikan skor rata-rata perkembangan motorik kasar anak di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir sebelum dan sesudah *treatment* dengan melihat hasil perhitungan rumus $t=$ test untuk sampel kecil yang saling berhubungan pada penelitian ini, yakni menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 42,454$ dan $t_{tabel} = 2,145$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagi Pembaca

Sebaiknya penelitian yang dilakukan dapat menjadi wawasan bagi pembaca mengenai bagaimana cara melakukan perkembangan motorik kasar pada anak dengan menggunakan permainan tradisional engklek.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bagi Orang Tua

Sebaiknya kepada orang tua dapat juga mempelajari media pembelajaran ini untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak sehingga dapat diaplikasikan tidak hanya di sekolah namun juga di rumah.

3. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah dapat menyediakan media dan memberikan fasilitas yang mendukung serta menarik dalam proses belajar anak agar perkembangan motorik anak lebih dapat berkembang dengan maksimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian dengan menggunakan media permainan tradisional engklek untuk perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Bunda ini masih banyak kekurangan serta sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya dengan membuat beberapa variasi yang terbaru dalam perkembangan motorik kasar anak dengan *treatment* yang lebih menarik lainnya.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

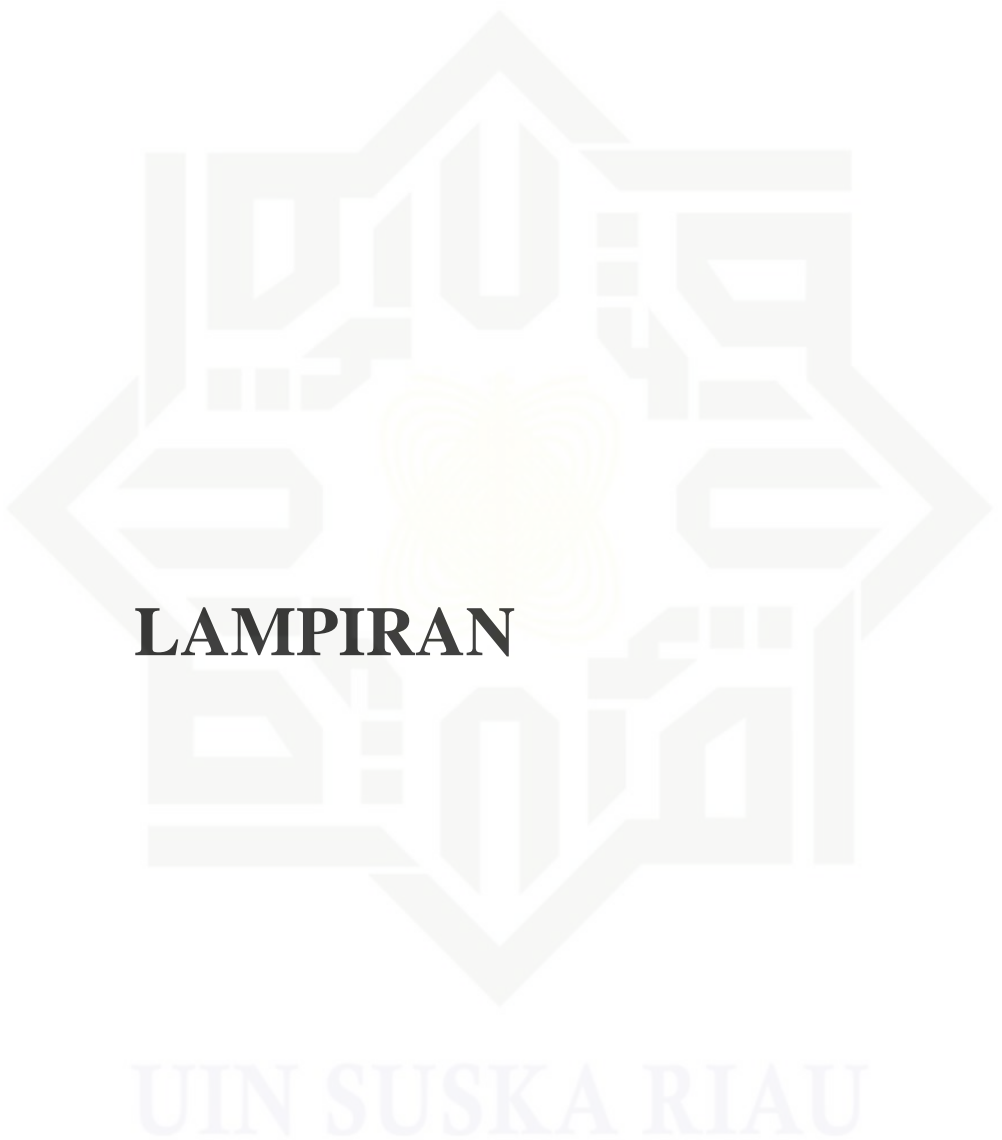
- Al-Faruq, M. Shoffa Saifillaha dan Sukatin. 2021. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Al-Qur'an terjemah tajwid, *Syammil Al-Qur'an*. 2007. Terjemah Oleh Lajnah Pentasihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI. Bandung: PT. Sigma Examedia Arkanleema.
- Anggraini, Denok Dwi. 2022. *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Ardini, Pupung Puspa dan Anik Lestarinigrum. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Adjie Media Nusantara.
- Asrul, Ahmad Syukri Sitorus. 2016. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Farida, Aida. 2016. Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Handayani, Fitri Febri dan Erni Munastiwi. 2022. "Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5.2.
- Hardani dkk. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- <https://kbbi.lektur.id/permainan>, (diakses 15 November 2022 jam 13.00 wib).
- KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Electronic (Pusat Bahasa, 2008). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/engklek.html>. (Diakses 15 November 2022 jam 13.00 wib).
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No 3331. 2021, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia.
- Khadijah & Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah dan Armanila. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishng.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Khaironi, Mulianah. 2018. "Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* Vol. 3 No. 1.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurniawan, Ari Wibowo. 2019. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Maghfiroh, dkk. 2019. Penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di tk pkk 3 gunungsari pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Mufidah, Umri. 2012. "Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini." *BELIA: Early Childhood Education Papers* Vol. 1 No. 2.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mursid. 2021. Upaya Pengembangan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Menari Di RA Imama Kedungpane Mijen Semarang. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(2).
- Rahyubi. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Nusa Media Bibliografi.
- Rozana, Salma dan Ampun Bantali. 2020. *Stimulus Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Jawa: Edu Publisher.
- Rudiyanto, Ahmad. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press.
- Sada, Maria Eufrasia, dkk. 2021. Pengembangan Video Permainan Tradisional Engklek Untuk Aspek Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk St Theresia Wolomeli." *Jurnal Citra Pendidikan* 1.4.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sar, Nur Holija dan Juli Yanti Harahap. 2022. Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia dini di TK Al-Iklas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 455-460.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- STPPA Paud Kurikulum 2013 PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sugioyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sundari, dkk. 2016. "Penerapan Permainan Tradisional Dengkleng dengan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh pada Anak Kelompok A Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di TK Kartika Viii-3 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4.2.
- Suparman dan Agustini. 2017. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*. Bandung: PPPP TK dan PLB.
- SuryaAnggraini, Fina. 2016. *Perkembangan Motorik AUD Teori Dan Aplikasi*. Surabaya: Kurnia group Publishing.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Umayah. 2021. "Efektifitas Permainan Engklek Modifikasi Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A Di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka." Hadlonah: *Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak* 2.2.
- Uswatun Hasanah. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Yasari, Kadek Mas Anggi Dwi dkk. 2017. Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B di TK Bayu Kumdhala Bubunan tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(2).
- _____.I Made Tegeh, And Putu Rahayu Ujiantie, Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B,|| *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* V, No. 2.
- Yuliana Nurani, Sujiono-Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Kecerdasan Jamak*. Jakarta: indeks.
- Yulita, Rizki. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa.



LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL X

Instrumen Observasi Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir

No	Aktivitas Yang Diamati	Skor Nilai				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1.	Guru mengajak anak untuk melakukan suit dan hompimpa dalam permainan engklek					
2.	Guru memberikan arahan anak didik agar saat melempar gacuk di mulai dari garis yang telah ditentukan					
3.	Guru memberikan arahan anak didik agar saat melompat menggunakan satu kaki yang terkuat					
4.	Guru memberikan arahan anak didik agar melempar gacuk secara berurutan yang dimulai dari kotak pertama sampai kotak terakhir pada permainan engklek					
5.	Guru memberikan peringatan apabila melempar gacuk keluar dari kotak permainan engklek maka anak bersedia digantikan dengan pemain berikutnya					
6.	Guru memberikan peringatan apabila melempar gacuk keluar dari kotak permainan engklek maka anak bersedia digantikan dengan pemain berikutnya					
7.	Guru memberikan arahan anak didik untuk mengambil gacuk miliknya sendiri					
8.	Guru memberikan peringatan apabila salah mengambil gacuk milik lawan maka anak bersedia digantikan dengan pemain berikutnya					
9.	Guru memberikan arahan anak didik apabila gacuk sudah sampai di kotak terakhir pada permainan engklek maka anak harus bertepuk tangan tiga kali sebelum mengambil gacuk					
10.	Guru memberikan arahan anak didik agar saat mengambil gacuk posisi badan membelakangi gacuk lalu berjongkok					
11.	Guru memberikan peringatan apabila tangan anak menyentuh garis kotak					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	permainan engklek maka anak bersedia digantikan dengan pemain berikutnya					
12.	Guru memberikan arahan anak didik apabila gacuk berhasil di ambil dengan peraturan yang ada maka anak berhak mendapatkan bintang					
13.	Guru memberikan arahan agar saat mengambil gacuk di kotak terakhir, maka anak harus melompati satu kotak sebelum kotak terakhir pada permainan engklek					
14.	Guru memberikan arahan anak didik agar kotak yang berisikan gacuk milik sendiri dan gacuk milik lawan harus dilewati tidak boleh di injak					
	Jumlah					
	Persentase					
	Kategori					

Observer

Phita Rosiana

Lampiran 2

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL Y

Instrumen Observasi Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek				

Observer

Phita Rosiana

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 3

Lembar Instrument Observasi Variabel Y
(Pretest)

Nama :
Tema/Subtema :
Hari/Tanggal :

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek				

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Lampiran 4

Lembar Instrument Observasi Variabel Y
(Posttest)

Nama :
Tema/Subtema :
Hari/Tanggal :

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek				

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© UIN Suska Riau
State Islamic University of Syarif Kasim Riau

SKALA BERTINGKAT SKALA PENILAIAN

Skala bertingkat ini sering sekali digunakan untuk melakukan sebuah penilaian pada anak usia dini. Pada skala penilaian yang memuat berupa daftar kata-kata atau persyaratan mengenai tingkah laku, sikap, dan kemampuan peserta didik. Skala penilaian bisa berbentuk bilangan, huruf, dan ada pula yang berbentuk uraian.

Skala penilaian yang berbentuk bilangan terdiri dari suatu pernyataan atau kata atau lainnya dan disebelahnya disediakan bilang yang tertentu contohnya 1 sampai 4. Kemudian pengamat tinggal memberikan tanda cek (✓) pada kolom salah satu perilaku yang muncul dan lajur skala atau angka yang diamati..

Bentuk skala penilaian bilangan

1 2 3 4

Skala bilangan berbentuk uraian

Bagaimana usaha anak dalam menyelesaikan pekerjaan

BB = 1 : Lamban, kurang berusaha

MB = 2 : Sering tidak menyelesaikan pekerjaan

BSH = 3 : Rajin, dan kadang-kadang lebih dari yang diharapkan

BSB = 4 : Rajin sekali, dan selalu lebih dari yang diharapkan

SKALA PENILAIAN VARIABEL Y

- 1) Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek
 - BB = 1 : Anak belum bisa berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek
 - MB = 2 : Anak sudah mulai bisa berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek
 - BSH = 3 : Anak sudah bisa berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek
 - BSB = 4 : Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek
- 2) Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki
 - BB = 1 : Anak belum bisa menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki
 - MB = 2 : Anak sudah mulai bisa menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki
 - BSH = 3 : Anak sudah bisa menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki
 - BSB = 4 : Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki
- 3) Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk
 - BB = 1 : Anak belum bisa menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk
 - MB = 2 : Anak sudah mulai bisa menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk
 - BSH = 3 : Anak sudah bisa menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk
 - BSB = 4 : Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- 4) Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang
- BB = 1 : Anak belum bisa melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang
- MB = 2 : Anak sudah mulai bisa melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang
- BSH = 3 : Anak sudah bisa melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang
- BSB = 4 : Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang
- 5) Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek
- BB = 1 : Anak belum bisa mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek
- MB = 2 : Anak sudah mulai bisa mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek
- BSH = 3 : Anak sudah bisa mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek
- BSB = 4 : Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek
- 6) Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya
- BB = 1 : Anak belum bisa mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya
- MB = 2 : Anak sudah mulai bisa mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

BSH = 3 : Anak sudah bisa mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya

BSB = 4 : Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya

7) Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik

BB = 1 : Anak belum bisa mengikuti aturan permainan engklek dengan baik

MB = 2 : Anak sudah mulai bisa mengikuti aturan permainan engklek dengan baik

BSH = 3 : Anak sudah bisa mengikuti aturan permainan engklek dengan baik

BSB = 4 : Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik

8) Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek

BB = 1 : Anak belum bisa menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek

MB = 2 : Anak sudah mulai bisa menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek

BSH = 3 : Anak sudah bisa menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek

BSB = 4 : Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5

DATA PRETEST

NO	NAMA	INDIKATOR								X	XMAX	%	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	FIONA	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25,0%	BB
2	BIHAN	1	1	1	2	1	1	2	1	10	32	31,3%	BB
3	DESVITA	1	2	1	1	1	1	1	1	9	32	28,1%	BB
4	HANANIA	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25,0%	BB
5	YOGA	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25,0%	BB
6	REYVALDI	1	1	1	2	1	1	1	1	9	32	28,1%	BB
7	AFIZAH	2	1	2	1	2	1	2	1	12	32	37,5%	BB
8	AISYAH	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32	50,0%	MB
9	RAZAN	1	2	2	1	1	1	2	1	11	32	34,4%	BB
10	HAFIZ	1	2	2	2	1	2	2	1	13	32	40,6%	BB
11	HABIBI	2	2	1	1	1	1	2	1	11	32	34,4%	BB
12	FATIMAH	1	2	1	2	2	1	2	2	13	32	40,6%	BB
13	AZHAR	1	1	1	1	2	2	1	1	10	32	31,3%	BB
14	FABYAN	2	2	1	2	2	2	2	1	14	32	43,8%	MB
15	SELVIA	1	1	1	1	1	1	2	1	9	32	28,1%	BB
JUMLAH		19	22	19	21	20	19	24	17	161			
SKOR IDEAL		60	60	60	60	60	60	60	60	480			
%		31,7%	36,7%	31,7%	35,0%	33,3%	31,7%	40,0%	28,3%	33,5%			
KET		BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB			
RATA-RATA												33,5%	BB

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Lampiran 6

DATA POSTTEST

NO	NAMA	INDIKATOR								X	XMAX	%	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	FIONA	4	3	3	3	3	4	4	3	27	32	84,4%	BSB
2	BIHAN	4	4	4	3	3	3	4	3	28	32	87,5%	BSB
3	DESVITA	4	4	4	4	3	3	4	3	29	32	90,6%	BSB
4	HANANIA	3	3	3	3	3	3	4	3	25	32	78,1%	BSB
5	YOGA	4	3	3	3	3	3	3	3	25	32	78,1%	BSB
6	REYVALDI	4	4	3	3	4	4	4	3	29	32	90,6%	BSB
7	AFIZAH	4	4	4	3	4	3	4	3	29	32	90,6%	BSB
8	AISYAH	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100,0%	BSB
9	RAZAN	4	4	4	4	3	3	4	4	30	32	93,8%	BSB
10	HAFIZ	4	4	4	4	4	4	4	3	31	32	96,9%	BSB
11	HABIBI	4	4	4	4	4	4	4	3	31	32	96,9%	BSB
12	FATIMAH	4	4	4	3	4	4	4	4	31	32	96,9%	BSB
13	AZHAR	4	4	4	4	3	4	4	4	31	32	96,9%	BSB
14	FABYAN	4	3	4	4	4	3	4	4	30	32	93,8%	BSB
15	SELVIA	4	3	3	4	4	4	4	4	30	32	93,8%	BSB
JUMLAH		59	55	55	53	53	53	59	51	438			
SKOR IDEAL		60	60	60	60	60	60	60	60	480			
%		98,3%	91,7%	91,7%	88,3%	88,3%	88,3%	98,3%	85,0%	91,3%			
KET		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB			
RATA-RATA												91,3%	BSB

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 7

UJI VALIDITAS

Correlations

		P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	TOTAL
P.1	Pearson Correlation	1	,378	,378	,286	,286	,286	-,071	,218	,542*
	Sig. (2-tailed)		,165	,165	,302	,302	,302	,800	,435	,037
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P.2	Pearson Correlation	,378	1	,700**	,189	,189	,189	,378	,000	,614*
	Sig. (2-tailed)	,165		,004	,500	,500	,500	,165	1,000	,015
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P.3	Pearson Correlation	,378	,700**	1	,472	,189	-,094	,378	,289	,683**
	Sig. (2-tailed)	,165	,004		,075	,500	,738	,165	,297	,005
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P.4	Pearson Correlation	,286	,189	,472	1	,196	,196	,286	,491	,671**
	Sig. (2-tailed)	,302	,500	,075		,483	,483	,302	,063	,006
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P.5	Pearson Correlation	,286	,189	,189	,196	1	,464	,286	,218	,606*
	Sig. (2-tailed)	,302	,500	,500	,483		,081	,302	,435	,017
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P.6	Pearson Correlation	,286	,189	-,094	,196	,464	1	,286	,218	,542*
	Sig. (2-tailed)	,302	,500	,738	,483	,081		,302	,435	,037
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P.7	Pearson Correlation	-,071	,378	,378	,286	,286	,286	1	,218	,542*
	Sig. (2-tailed)	,800	,165	,165	,302	,302	,302		,435	,037
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P.8	Pearson Correlation	,218	,000	,289	,491	,218	,218	,218	1	,578*
	Sig. (2-tailed)	,435	1,000	,297	,063	,435	,435	,435		,024
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	,542*	,614*	,683**	,671**	,606*	,542*	,542*	,578*	1
	Sig. (2-tailed)	,037	,015	,005	,006	,017	,037	,037	,024	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**:. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 Lampiran 11

 UJI T
 Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1 PRETEST EKSPERIMEN - POSTTEST EKSPERIMEN	-18,467	1,685	,435	-19,400	-17,534	-42,454	14	,000

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 12
Surat Izin Pra-Riset

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN ROKAN HILIR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK PERMATA BUNDA
KECAMATAN PUJUD

Alamat : Jl. Pembangunan

Kode Pos : 28983



Pujud, 27 Januari 2023

Nomor : 422/TK-PB/I/2023/....
Lampiran : -
Hal : Surat Balasan Pemberian Izin Pra Riset

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum, wr.wb

Menindaklanjuti surat Nomor :Un.04/F.II.4/PP.00.9/845/2023, perihal Permohonan Izin Melakukan Pra Riset di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. Maka yang bertandatangan di bawah ini Kepala Taman Kanak-Kanak Permata Bunda memberikan izin Pra Riset kepada Mahasiswa :

Nama : PHITA ROSIANA
NIM : 11910922408
Semester / Tahun : VII (Tujuh) / 2023
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Demikian surat balasan izin Pra Riset ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Kepala TK Permata Bunda,



HASMIATI



Lampiran 13 Surat Izin Riset

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandt No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftk_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/1735/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 31 Januari 2023 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Phita Rosiana**
NIM : 11910922408
Semester/Tahun : VII (Tujuh) 2023
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir
Lokasi Penelitian : Jl. Pembangunan TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir
Waktu Penelitian : 3 Bulan (31 Januari 2023 s.d 30 April 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



Lampiran 14 Surat Pembimbing Skripsi



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 12 Mei 2023

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/7914/2023

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada

Yth.

1. Dewi Sri Suryanti, M.Si.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : PHITA ROSIANA

NIM : 11910922408

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir

Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.

NIP. 19721017199703 1 004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 15
Surat Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/53493
TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/1735/2023 Tanggal 31 Januari 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

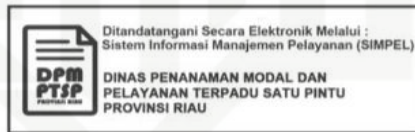
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : PHITA ROSIANA |
| 2. NIM / KTP | : 119109224080 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERMATA BUNDA KECAMATAN PUJUD KABUPATEN ROKAN HILIR |
| 7. Lokasi Penelitian | : JL. PEMBAGUNAN TK. PERMATA BUNDA KECAMATAN PUJUD KABUPATEN ROKAN HILIR |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 6 Februari 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Rokan Hilir
3. Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Bagansiapiapi
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
5. Yang Bersangkutan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




Lampiran 16
Surat Keterangan Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN ROKAN HILIR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
JALAN KECAMATAN BATU EMPAT TELP. (0767) 22113 FAX. (0767) 22113
BAGANSIAPIPI

Bagansiapiapi, 6 Maret 2023

Nomor : 070/Kesbangpol/2023/22 Sifat : Biasa Lampiran : Perihal : Rekomendasi Riset	Kepada Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Rokan Hilir Kepala TK. Permata Bunda Kec. Pujud Kab. Rokan Hilir di- _____ Tempat _____
---	--

Membaca Surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/53493 tanggal 6 Februari 2023 tentang Pelaksanaan Kegiatan Riset dan Pengumpulan Data untuk Bahan Skripsi, dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :


1. Nama	: PHITA ROSIANA
2. NIM/ KTP	: 11910922408
3. Program studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
4. Jenjang	: S1
5. Alamat	: PEKANBARU
6. Judul	: PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERMATA BUNDA KECAMATAN PUJUD KABUPATEN ROKAN HILIR
7. Lokasi	: DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN ROKAN HILIR TK PERMATA BUNDA KECAMATAN PUJUD KABUPATEN ROKAN HILIR

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dalam proposal yang tidak sesuai/ tidak ada kaitannya dengan Penelitian dimaksud.
2. Pelaksanaan Penelitian berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung Tanggal dibuatnya surat ini hingga selesai.
3. Salinan Hasil Riset agar disampaikan pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Rokan Hilir.

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya dan kepada pihak yang terkait dapat memberikan kemudahan kelancaran kegiatan ini.

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN ROKAN HILIR
Kepala Bidang Kewaspadaan Nasional dan Penanganan Konflik



DODI SUHENDRA, S.Sos
NNIP.19720902 199201 1 002

TembusanKepadaYth :
 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
 2. Yang Bersangkutan

Lampiran 17

Permendikbud 137 Tahun 2014

Permendikbud 137 Tahun 2014 Perkembangan Motorik Kasar

Tingkat Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan,
2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam,
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan,
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan
5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 18

DOKUMENTASI PENELITIAN



Guru sedang memberikan aturan saat bermain



Anak sedang melakukan suit antar kelompok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Guru mencontohkan bermain engklek



Guru mendampingi anak ketika mulai bermain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Anak sedang melempar gacuk



Anak saat melakukan permainan engklek dengan satu kaki

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Anak saat ingin mengambil gacuk



Anak saat mengambil gacuk dengan posisi dua kaki

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK PERMATA BUNDA 2022/2023

Nama Sekolah	: TK Permata Bunda
Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Februari/ 2
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema	: Tanah Airku/Kebudayaan/Permainan Tradisional Engklek
Kelompok/ Usia	: B/ 5-6 tahun
Hari/ Tanggal	: Senin/ 6 Februari 2023
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 2.8, 4.11, 2.2, 3.8, 4.8, 3.3, 4.3, 4.15

Materi kegiatan:

- Menyusun kembali kata “engklek”
- Menyebutkan angka 1-9 yang ada dalam kotak permainan engklek
- Mengenal macam-macam warna dan bentuk geometri dalam permainan engklek
- Menonton video permainan engklek
- Bermain engklek

Materi pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah
- Mengucapkan salam (masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan)
- Morning time (berbaris di halaman)
- Do'a sebelum dan sesudah belajar serta mengenal aturan (masuk dalam SOP pembukaan dan penutup)
- Mencuci tangan (masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan)
- Membaca surah pendek, do'a harian, iqro' dan buku membaca dasar

Alat dan bahan :

- Video audio-visual permainan engklek
- Lembar kerja anak
- Spanduk permainan engklek

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Gacuk

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Membaca surah-surah pendek
3. Berdiskusi tentang permainan tradisional engklek ciptaan Allah
4. Bernyanyi lagu “ Good Morning “
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

1. Menyebutkan angka 1-9 yang ada dalam kotak permainan engklek
2. Menyusun kembali kata “engklek”
3. Mengenal macam-macam warna dan bentuk geometri dalam permai engklek
4. Menonton video permainan engklek
5. Bermain engklek

C. Recalling

1. Merapikan alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama-sama
4. Menceritakan kembali apa yang telah dipelajari
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak

D. Kegiatan Penutup SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang telah dimainkan
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari besok
5. SOP berdo'a sesudah belajar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Rencana Penilaian

Perkembangan	Indikator
Nilai Agama Dan Moral	- Mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar - Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya dan membaca surah-surah pendek Al-Qur'an
Kognitif	- Mengetahui angka 1-9 - Mengenal warna, dan - Mengenal bentuk geometri
Sosial Emosional	- Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya - Mampu sabar pada saat antri bermain engklek
Bahasa	- Menggunakan kata sopan dan santun pada saat bertanya - Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru
Fisik Motorik	Mampu bermain engklek dengan baik
Seni	Anak menyanyikan lagu " Good Morning "

Mengetahui,
Kepala TK Permata Bunda

Guru Kelompok B

Peneliti



[Signature]
Yulia Elvi, A.Ma

[Signature]
Phita Rosiana
NIM.11910922408



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK PERMATA BUNDA 2022/2023

Nama Sekolah	: TK Permata Bunda
Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Februari/ 2
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema	: Tanah Airku/Kebudayaan/Tari Zapin
Kelompok/ Usia	: B/ 5-6 tahun
Hari/ Tanggal	: Selasa/ 7 Februari 2023
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 2.8, 4.11, 2.2, 3.8, 4.8, 3.3, 4.3, 4.15

Materi kegiatan:

- Berdiskusi tentang tari zapin
- Mewarnai gambar busana tari zapin
- Menonton tari zapin
- Bermain engklek

Materi pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah
- Mengucap salam (masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan)
- Morning time (berbaris di halaman)
- Do'a sebelum dan sesudah belajar serta mengenal aturan (masuk dalam SOP pembukaan dan penutup)
- Mencuci tangan (masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan)
- Membaca surah pendek, do'a harian, iqro' dan buku membaca dasar

Alat dan bahan :

- Video audio-visual tari zapin
- Lembar kerja anak
- Pensil warna atau crayon
- Spanduk permainan engklek
- Gacuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Membaca surah-surah pendek
3. Berdiskusi tentang tarian zapin ciptaan Allah
4. Bernyanyi lagu “ Good Morning “
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

1. Berdiskusi tentang tarian zapin
2. Mewarnai gambar busana tarian zapin
3. Menonton tarian zapin
4. Bermain engklek

C. Recalling

1. Merapikan alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama-sama
4. Menceritakan kembali apa yang telah dipelajari
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak

D. Kegiatan Penutup SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang telah dimainkan
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari besok
5. SOP berdo'a sesudah belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Rencana Penilaian

Perkembangan	Indikator
Nilai Agama Dan Moral	- Mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar - Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya dan membaca surah-surah pendek Al-Qur'an
Kognitif	- Mengetahui tarian zapin - Mengetahui busana tarian zapin
Sosial Emosional	- Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya - Mampu sabar pada saat antri bermain engklek
Bahasa	- Menggunakan kata sopan dan santun pada saat bertanya - Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru
Fisik Motorik	Mampu bermain engklek dengan baik
Seni	Anak menyanyikan lagu " Good Morning "

Mengetahui,
Kepala TK Permata Bunda

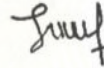
Guru Kelompok B

Peneliti



Hasmia


Yulia Elvi, A.Ma



Phita Rosiana
NIM.11910922408



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK PERMATA BUNDA 2022/2023

Nama Sekolah	: TK Permata Bunda
Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Februari/ 2
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema	: Tanah Airku/Kebudayaan/Makanan Itak Talam Durian
Kelompok/ Usia	: B/ 5-6 tahun
Hari/ Tanggal	: Rabu/ 8 Februari 2023
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 2.8, 4.11, 2.2, 3.8, 4.8, 3.3, 4.3, 4.15

Materi kegiatan:

- Berdiskusi tentang makanan itak talam durian
- Menyusun kolase jagung dan beras didalam gambar makanan itak talam durian
- Mengeja dan menulis kembali kata “itak talam durian”
- Bermain engklek

Materi pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah
- Mengucap salam (masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan)
- Morning time (berbaris di halaman)
- Do'a sebelum dan sesudah belajar serta mengenal aturan (masuk dalam SOP pembukaan dan penutup)
- Mencuci tangan (masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan)
- Membaca surah pendek, do'a harian, iqro' dan buku membaca dasar

Alat dan bahan :

- Gambar itak talam durian
- Pensil
- Pensil warna atau crayon
- Jagung



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Beras
- Lem
- Spanduk permainan englek
- Gacuk

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Membaca surah-surah pendek
3. Berdiskusi tentang makanan itak talam durian ciptaan Allah
4. Bernyanyi lagu “ Good Morning “
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

1. Berdiskusi tentang makanan tradisional itak talam durian
2. Menyusun kolase jagung dan beras didalam gambar makanan itak talam durian
3. Mengeja dan menulis kembali kata “itak talam durian”
4. Bermain engklek

C. Recalling

1. Merapikan alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama-sama
4. Menceritakan kembali apa yang telah dipelajari
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak

D. Kegiatan Penutup SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang telah dimainkan
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari besok
5. SOP berdo'a sesudah belajar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

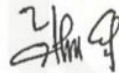
E. Rencana Penilaian

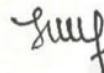
Perkembangan	Indikator
Nilai Agama Dan Moral	- Mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar - Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya dan membaca surah-surah pendek Al-Qur'an
Koginitif	- Mengetahui makanan itak talam durian - Mengetahui warna, huruf, yang ada pada media pembelajaran
Sosial Emosional	- Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya - Mampu sabar pada saat antri bermain engklek'
Bahasa	- Menggunakan kata sopan dan santun pada saat bertanya - Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru
Fisik Motorik	Mampu bermain engklek dengan baik
Seni	Anak menyanyikan lagu " Good Morning "

Mengetahui,
Kepala TK Permata Bunda Guru Kelompok B Peneliti



Hasmiati


Yulia Elvi, A.Ma


Phita Rosiana
NIM.11910922408



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK PERMATA BUNDA 2022/2023

Nama Sekolah : TK Permata Bunda
Semester/ Bulan/ Minggu ke : II/ Februari/ 2
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema : Tanah Airku/Kebudayaan/Pakaian Adat Melayu
Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun
Hari/ Tanggal : Kamis/ 9 Februari 2023
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.8, 4.11, 2.2, 3.8, 4.8, 3.3, 4.3, 4.15

Materi kegiatan:

- Berdiskusi tentang pakaian adat melayu
- Mewarnai pakaian adat melayu perempuan dan laki-laki
- Menyebutkan bagian-bagian dari pakaian adat melayu
- Mencocokkan gambar pakaian adat melayu sesuai siapa yang memakainya
- Bermain engklek

Materi pembiasaan:

- Bersyukur sebagai ciptaan Allah
- Mengucap salam (masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan)
- Morning time (berbaris di halaman)
- Do'a sebelum dan sesudah belajar serta mengenal aturan (masuk dalam SOP pembukaan dan penutup)
- Mencuci tangan (masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan)
- Membaca surah pendek, do'a harian, iqro' dan buku membaca dasar

Alat dan bahan :

- Gambar pakaian adat melayu perempuan dan laki-laki
- Gambar bagian-bagian pakaian adat melayu
- Pensil warna atau crayon
- pensil

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Spanduk permainan englek
- Gacuk

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Membaca surah-surah pendek
3. Berdiskusi tentang pakaian adat melayu ciptaan Allah
4. Bernyanyi lagu “ Good Morning “
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

1. Berdiskusi tentang pakaian adat melayu
2. Mewarnai pakaian adat melayu perempuan dan laki-laki
3. Menyebutkan bagian-bagian dari pakaian adat melayu
4. Mencocokkan gambar pakaian adat melayu sesuai siapa yang memakainya
5. Bermain engklek

C. Recalling

1. Merapikan alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama-sama
4. Menceritakan kembali apa yang telah dipelajari
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak

D. Kegiatan Penutup SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan main apa yang telah dimainkan
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari besok
5. SOP berdo'a sesudah belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Rencana Penilaian

Perkembangan	Indikator
Nilai Agama Dan Moral	- Mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar - Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya dan membaca surah-surah pendek Al-Qur'an
Kognitif	- Mengetahui pakaian adat melayu - Mengetahui bagian-bagian pakaian adat melayu
Sosial Emosional	- Mampu berkomunikasi dengan baik pada guru dan temannya - Mampu sabar pada saat antri bermain engklek
Bahasa	- Menggunakan kata sopan dan santun pada saat bertanya - Anak dapat mengikuti instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru
Fisik Motorik	Mampu bermain engklek dengan baik
Seni	Anak menyanyikan lagu " Good Morning "

Mengetahui,
Kepala TK Permata Bunda Guru Kelompok B Peneliti



Hasmiati
Hasmiati

Yulia Elvi
Yulia Elvi, A.Ma

Phita Rosiana
Phita Rosiana
NIM.11910922408



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Fiana
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / permainan tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 6 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki	✓			
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	✓			
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik	✓			
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana
Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Yoga
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / permainan tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin , 6 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki	✓			
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	✓			
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik	✓			
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana
 Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSII).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Desvita
 Tema/Subtema : Tanah Airku / Kebudayaan / Permainan Tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki	✓			
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk		✓		
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	✓			
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik	✓			
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Harania
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / Permainan Tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki	✓			
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	✓			
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik	✓			
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Bihan
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / Permainan tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki	✓			
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang		✓		
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya		✓		
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik	✓			
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkenibang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Reyvaldi
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / permainan Tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin , 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSD
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki	✓			
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang		✓		
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (*Pretest*)

Nama : Afifah
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / Permainan Tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek		✓		
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki	✓			
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang		✓		
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek		✓		
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Aisyah
 Tema/Subtema : Tanah Airku / Kebudayaan / Permainan tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek		✓		
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki		✓		
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang		✓		
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek		✓		
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek		✓		

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Hafiz
 Tema/Subtema : Tanah Airku / Kebudayaan / Permainan Tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki		✓		
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk		✓		
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang		✓		
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melenipar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya		✓		
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Habibi
 Tema/Subtema : Tanah Airku / Kebudayaan / Permainan Tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSh	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek		✓		
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki		✓		
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	✓			
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Razan
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / Permainan tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki		✓		
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	✓			
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya		✓		
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Fatimah
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / permainan Tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin , 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek		✓		
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki		✓		
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang		✓		
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek		✓		
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiaua

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Azhar
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / permainan tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki	✓			
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	✓			
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek		✓		
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiaua

Phita Rosiaua

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Fabyan
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / Permainan Tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin , 06 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek		✓		
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki		✓		
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang		✓		
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek		✓		
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya		✓		
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkeimbang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

Nama : Selvia
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / Permainan tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Senin , 06 februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek	✓			
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki	✓			
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk	✓			
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang	✓			
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek	✓			
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya	✓			
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik		✓		
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek	✓			

Observer

Phita Rosiana
 Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : Fiona
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / Pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki			✓	
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk			✓	
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang			✓	
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek			✓	
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				✓
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Yoga
 Tema/Subtema : Tanah Airnya/kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki			✓	
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk			✓	
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang			✓	
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek			✓	
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya			✓	
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik			✓	
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (*Postest*)

Nama : Desvita
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang			✓	
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek			✓	
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya			✓	
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek				✓

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Hanania
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek			✓	
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki			✓	
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk			✓	
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang			✓	
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek			✓	
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya			✓	
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : Bhan
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakatan Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang			✓	
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek			✓	
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya			✓	
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer



Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : Reyvaldi
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk			✓	
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang			✓	
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				✓
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				✓
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

eterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : Afizah
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang			✓	
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				✓
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya			✓	
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Aisyah
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / Pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis , 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				✓
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				✓
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				✓
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek				✓

Observer

Phita Rosiana
Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : Hafiz
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				✓
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				✓
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				✓
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek.			✓	

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : Habibi
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				✓
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				✓
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				✓
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : Razan
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				✓
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek			✓	
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya			✓	
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek				✓

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : Fatimah
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis , 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				✓
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				✓
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				✓
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : Azhar
 Tema/Subtema : Tanah Airku / kebudayaan / pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				✓
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek			✓	
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				✓
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek				✓

Observer



Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Postest)

Nama : *Fabyan*
 Tema/Subtema : *Tanah Airku / kebudayaan / Pakaian Adat Melayu*
 Hari/Tanggal : *kamis , 9 februari 2023*

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSh	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk				✓
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				✓
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				✓
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya			✓	
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer

Phita Rosiana

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSh).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Posttest)

Nama : Selvia
 Tema/Subtema : Tanah Airku / Kebudayaan / Pakaian Adat Melayu
 Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2023

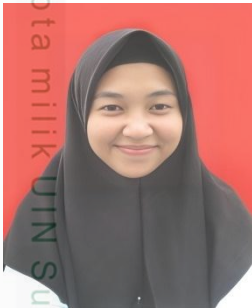
No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB	MB	BSh	BSB
1.	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki dengan sangat mudah dalam permainan engklek				✓
2.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat berdiri menggunakan satu kaki				✓
3.	Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya saat mengambil gacuk			✓	
4.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dengan seimbang				✓
5.	Anak mampu mengubah gerakan posisi kaki dengan cepat dan tepat saat permainan engklek				✓
6.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan saat melempar gacuk pada kotak permainan engklek yang menjadi sasarannya				✓
7.	Anak mampu mengikuti aturan permainan engklek dengan baik				✓
8.	Anak mampu menggunakan tangan dengan terampil saat mengambil gacuk dalam permainan engklek			✓	

Observer

Phita Rosiana

Keterangan : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSh).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RIWAYAT HIDUP PENULIS

PHITA ROSIANA lahir di Desa Pujud, 09 Mei 2002 merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, dari pasangan Paino dan Rusmiati. yang bertempat tinggal di Pujud Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. Jenjang pendidikan peneliti. Sekolah Dasar Negeri (SDN) 024 Pujud Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir (2007-2013). Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) SMPN 1 Pujud Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir (2013 – 2016). Sekolah Menengah Atas (SMA/MA) SMAN 1 Pujud Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir (2016-2019). Selanjutnya Tahun 2019 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, di terima pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sengkemang Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak dari Bulan Juli – September 2022. Kemudian melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di RA Tahfizh Ahlul Qur'an dari Bulan September – Desember 2022.

Pada tanggal 13 Juni 2023 setelah mempertahankan skripsi didepan dewan penguji, peneliti dinyatakan “LULUS” dengan prediket “**CUMLAUDE**” serta memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan judul skripsi “**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Permata Bunda Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir**”.