ABSTRAK

Noviantika Hindra Paraswansa 12206183067 2023 skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A (4-5 tahun) di TK Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar" Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, pembimbing ibu Mirna Wahyu Agustina, M.Psi.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Terompah, Motorik Kasar

Anak usia 4-5 tahun merupakan masa yang sangat tepat untuk melakukan pendidikan, karena pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat luar biasa. Permain tradisional terompah adalah sebuah permainan yang digunakan untuk melatih motorik kasar anak. Pentingnya penggunakan permainan terompah adalah untuk keterampilan dan ketangkasan kaki anak, lembaga Tk Al Hidayah Margomulyo 01 harus memiliki alat permainan terompah ini untuk keterampilan dan ketangkasan kaki anak. Di lembaga TK Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar ini kegiatan motorik kasarnya kurang optimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A (4-5 Tahun) di TK Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar. 2) Untuk Mengetahui Seberapa Besar Pengaruh Permainan Tradisional Terompah Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A (4-5 Tahun) di TK Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*, populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun berjumlah 24 anak. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh menggunakan alat ukur observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data dan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t-test.

Berdasarkan penelitian didapatkan 1) Ada pengaruh permainan tradisional terompah terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A (4-5 tahun) di TK Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar. 2) Besar pengaruh permainan tradisional terompah terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok A (4-5 tahun) di TK Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar dapat dibuktikan berdasarkan perhitunggan nilai effect size sebesar 82%. Besarnya pengaruh tersebut masuk dalam kategori besar (large).

ABSTRACT

Noviantika Hindra Paraswansa 12206183067 2023 thesis with the title "The Influence of the Traditional Game Terompah on the Gross Motor Ability of Group A Children (4-5 years) at Kindergarten Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar" Early Childhood Islamic Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung State Islamic University, supervisor, Mrs. Mirna Wahyu Agustina, M.Psi.
Keywords: Traditional Games, Terompah, Gross Motor

Children aged 4-5 years are a very appropriate time for education, because at this time children are experiencing an extraordinary process of growth and development. The traditional game of terompah is a game used to train children's gross motor skills. The importance of using the terompah game is for children's foot skills and dexterity, the Al Hidayah Margomulyo 01 Kindergarten institution must have this terompah game tool for children's foot skills and dexterity. At Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar Kindergarten, gross motor activities are less than optimal.

The aims of this research were 1) To determine the influence of the traditional Terompah game on the gross motor skills of Group A children (4-5 years) at Kindergarten Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar. 2) To find out how much influence the traditional Terompah game has on the gross motor skills of Group A children (4-5 years) at Kindergarten Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar.

This research uses a quantitative research approach with a Quasi Experimental Design research type with a Nonequivalent Control Group Design type, the population in this research is 24 children aged 4-5 years. The data collection method in this research was obtained using observation, documentation and test measuring instruments. Data analysis and hypothesis testing in this research used the t-test.

Based on the research, it was found that 1) There is an influence of the traditional terompah game on the gross motor skills of group A children (4-5 years) at Kindergarten Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar. 2) The large influence of the traditional terompah game on the gross motor skills of group A children (4-5 years) at Kindergarten Al Hidayah Margomulyo 01 Blitar can be proven based on the calculated effect size value of 82%. The magnitude of this influence falls into the large category.

ملخص

نوفيانتيكا هيندرا باراسوانسا رقم القيد ١٢٢٠٦١٨٣٦٧ ٢٠٢٣ بعنوان "تأثير لعبة الترومبة التقليدية على القدرة الحركية الإجمالية لأطفال المجموعة أ (٥-٤ سنوات) بروضة الهداية مارجومولیو ٠١ بليتار" برنامج دراسة التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة. كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة السيد علي رحمة الله تولونج أجونج الإسلامية الحكومية، المشرفة، السيدة ميرنا واهيو أوجستينا، الماجستيرة

الكلمات المفتاحية: الألعاب التقليدية، الترمبة، الإجمالي الحركي

يعد الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٤ سنوات وقتًا مناسبًا جدًا للتعليم، لأنه في هذا الوقت يمر الأطفال بعملية غير عادية من النمو والتطور. لعبة تيرومباه التقليدية هي لعبة تستخدم لتدريب المهارات الحركية الإجمالية للأطفال. تكمن أهمية استخدام لعبة التيرومباه في تنمية مهارات القدم والبراعة لدى الأطفال، ويجب أن تمتلك مؤسسة روضة الهداية مارجومولیو ٠١ أداة لعبة التيرومباه هذه لتنمية مهارات القدم والبراعة لدى الأطفال. في روضة الهداية مارجومولیو ٠١ بليتار، تعتبر الأنشطة الحركية الإجمالية أقل من المستوى الأمثل.

وكانت أهداف هذا البحث هي ١) تحديد تأثير لعبة التيرومبة التقليدية على المهارات الحركية الجسيمة لأطفال المجموعة (أ) (٥-٤ سنوات) في روضة الهداية مارجومولیو ٠١ بليتار. ٢) لمعرفة مدى تأثير لعبة التيرومبة التقليدية على المهارات الحركية الإجمالية لأطفال المجموعة (أ) (٥-٤ سنوات) في روضة الهداية مارجومولیو ٠١ بليتار.

يستخدم هذا البحث منهج البحث الكمي مع تصميم شبه تجريبي من نوع تصميم المجموعة الضابطة غير المكافئة، ويبلغ عدد السكان في هذا البحث ٢٤ طفلاً تتراوح أعمارهم بين ٥-٤ سنوات. تم الحصول على طريقة جمع البيانات في هذا البحث باستخدام أدوات القياس الملاحظة والتوثيق والاختبار. استخدم تحليل البيانات واختبار الفرضيات في هذا البحث اختبار .

صفحة تاريخ اللغة ٠١ صفحة مارجومولیو ٠١ بليتار. ٢). مجموعة حركية بداية لأطفال (أ) (٥-٤ مرات) ليو ٠١ بليتار التوجيه على تحسين حجم التركيز المحسوبة بنسبة ٨٢%. ويندرج حجم هذه المشكلة ضمن الفئة الكبيرة.