PENGGUNAAN PERMAINAN LOMPAT TALI SEBAGAI SIMULASI MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI Di TK B DHARMA WANITA SUMBER KEMBAR, PACET, MOJOKERTO

SKRIPSI

Oleh :

Nurul Lailatul Mufidah

20181700148009

PROGAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2022

PENGGUNAAN PERMAINAN LOMPAT TALI SEBAGAI SIMULASI MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI Di TK B DHARMA WANITA SUMBER KEMBAR, PACET, MOJOKERTO

Skripsi

Diajukan kepada:
Fakultas Tarbiyah Universitas KH. Abdul Chalim
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh :
Nurul Lailatul Mufidah
20181700148009

Dosen Pembimbing:
Jihan Kusuma Wardhani, S.Pd., M.Sn
NIY : 721.1.059

PROGAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM
MOJOKERTO
2022

ABSTRAK

Mufidah, Lailatul Nurul. 2022. Penggunaan Permainan Lompat Tali Sebagai Stimulus Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK B Dharma Wanita Sumber Kembar Pacet Mojokerto Tahun Ajaran 2021/2022. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto. Pembimbing: Jihan Kusuma Wardhani, S.Pd., M.Sn.

Kata kunci: Penggunaan Permainan Lompat Tali, Motorik Kasar

Skripsi ini membahas tentang penggunaan permainan lompat tali sebagai stimulus motorik kasar anak usia dini di TK B Dharma Wanita Sumber Kembar Pacet Mojokerto. Latar belakang penelitian ini adalah (1) Anak-anak sering bermain gadget pada jam istirahat. (2) Manfaat dan pentingnya permainan lompat tali untuk stimulasi motorik kasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di kelas B dengan subjek 1 kepala sekolah dan 1 guru kelas serta 3 peserta didik. Teknik analisis data melalui 3 tahapan yakni reduksi, penyajian data, dan kesimpulan. Sedangkan metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian telah menunujukkan bahwa (1) Manfaat permainan lompat tali sebagai stimulasi motorik kasar anak usia dini di TK B adalah melatih gerakan untuk motorik kasar, melatih percaya diri anak, dan keseimbangan tubuh anak. (2) Kendala implementasi permainan lompat tali di TK B adalah mudah bosan, takut mencoba dan obesitas anak yang malas gerak.

ABSTRACT

Mufidah, Lailatul Nurul. 2022. **The Use of Jump Rope Game as a Gross Motor Stimulus for Early Childhood in Kindergarten B Dharma Wanita Sumber Kembar Pacet Mojokerto Academic Year 2021/2022.** Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, Institute Pesantren KH Abdul Chalim. Advisor: Jihan Kusuma Wardhani, S.Pd., M.Sn.

Keywords: The Use of Jumping Rope, Gross Motor Stimulus

This thesis discusses the use of jumping rope as a gross motor stimulus for early childhood in Kindergarten B Dharma Wanita Sumber Kembar Pacet Mojokerto. The background of this research are as follows (1) Children often operates gadgets during their break. (2) The benefits and importance of jumping rope for gross motor stimulation.

The type of research used is qualitative research. This research was conducted in class B with the subject of 1 school principal and 1 teacher and 3 students. The data analysis technique applies through these three following stages; reduction, data presentation, and conclusion. This study method is conducted through observation, interviews, and documentation.

Research has shown several indications as follows; (1) The benefits of jumping rope games as gross motor stimulation of early childhood in Kindergarten B function to train movements for gross motor skills, train children's confidence, and balance children's bodies. (2) Obstacles in implementing the jump rope game in Kindergarten B Dharma Wanita Sumber Kembar that students are easily getting bored, afraid of trying and obesity in children who are lazier to move.

مستخلص البحث

مفيدة, ليلة نور. ٢٠٢٢. استخدام لعبة نط الحبل كدافع محرك خشن للطفولة المبكرة في روضة الأطفال ب دارما وانيتا سومبر كمبر باجت موجوكرطا العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢.

البحث العلمي بقسم التعليم الإسلامي للطفولة المبكرة بكلية التربية بجامعة كياهي الحاج عبد الحليم موجوكرطا. المشرفة : جيها كوسوما وردني الماجستيرة.

الكلمات المفتاحية : استخدام لعبة نط الحبل, محرك خشن

بحث هذا البحث عن استخدام لعبة نط الحبل كدافع محرك خشن للطفولة المبكرة في روضة الأطفال ب دارما وانيتا سومبر كمبر باجت موجوكرطا. خلفية هذا البحث هي : (١) يلعب الطفل الحاتف الذاكي كثيرا عند الاستراحة؛ (٢) منافع لعبة نط الحبل وأهميتها لدافع محرك خشن.

نوع هذا البحث هو البحث الكيفي. قام الباحثة بهذا البحث في الفصل ب بوحدة مدير المدرسة ومدرس الفصل وثلاثة أولاد. أسلوب تحليل البيانات بثلاث خطوات هي التخفيض وعرض البيانات والاستنباط أو الخلاصة. وطريقة البحث المستخدمة هي الملاحظة والمقابلة والإثبات الوثائق.

دل هذا البحث على (١) منافع لعبة نط الحبل كدافع محرك خشن للطفولة المبكرة في روضة الأطفال ب هي تدريب الحركة لمحرك خشن, وثقة نفس الأطفال, وتوازن جسم الأطفال. (٢) قيود تنفيذ منافع لعبة نط الحبل كدافع محرك خشن للطفولة المبكرة في روضة الأطفال ب هي الملل, الخوف في التجريب, وبدانة الأطفال يكسلون في الحركة.