

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Dian. 2013. *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Arsana, I Wayan. dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Fadillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Hasanah, Uswatun. 2016. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini." Dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1) : 726.
- Hildayani, Rini. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Banten: Universitas Terbuka.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Murtafi'atun. 2018. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: CV Solusi Distribusi.
- Prasetyo, J.J Reza dan Yeni Andriani. 2009. *Multiply Your Multiple Intelligences Melatih 8 Kecerdasan Majemuk pada Anak dan Dewasa*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Rahmawati, Diah dan Rosalia Destarisa. 2016. *Aku Pintar Dengan Bermain*. Solo: Tiga Serangkai.
- Rara. 2018. *Dampak Negatif Gadget Untuk Anak Usia Dini*. <https://www.duniafintech.com/dampak-negatif-gadget-anak-usia-dini/> , diunduh 21 Juli 2019 pukul 18.10.
- Siregar, Syofian. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartanto dan TB Rachmat Sentika. 2015. *Koordinasi Pengelolaan Program Jaminan Sosial*. Jakarta: Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan.
- Sujiono, Bambang. dkk. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*. Banten: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

- Sutarman, Maman dan Asih. 2016. *Manajemen Pendidikan Usia Dini*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Veronika. 2017. *10 Dampak Negatif Game Online Bagi Anak Paling Berbahaya*.<https://klubwanita.com/dampak-negatif-game-online>diunduh 21 Juli 2019 pukul 19.05.
- Waluyo, Djoko Adi dan Anies Listyowati. 2017. *Kompendium PAUD*. Depok: Prenadamedia Group.
- Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Konsep Dasar Paud*. Yogyakarta: Gava Media.

## LAMPIRAN

### Daftar Nama Sampel

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
Kelompok Kontrol		
1.	Rajo	Laki-laki
2.	Gilbi	Laki-laki
3.	Fira	Perempuan
4.	Ayu	Perempuan
5.	Yusuf	Laki-laki
6.	Milan	Perempuan
7.	Aulia	Perempuan
8.	Avoy	Perempuan
9.	Albi	Laki-laki
10.	Ano	Perempuan
11.	Rafa	Laki-laki
12.	Marsya	Perempuan
Kelompok Eksperimen		
1.	Afif	Laki-laki
2.	Afia	Perempuan
3.	Revand	Laki-laki

4.	Azam	Laki-laki
5.	Umam	Laki-laki
6.	Riki	Laki-laki
7.	Risa	Perempuan
8.	Thalita	Perempuan
9.	Tora	Laki-laki
10.	Ghani	Laki-laki
11.	Kayla	Perempuan
12.	Titi	Perempuan

### Instrumen Observasi

Nama :

No	KD	Indikator	Aspek yang diamati	Skor			
				BSB (4)	BSH (3)	MB (2)	BB (1)
1.	3.10 4.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)  Menunjukkan	Anak mampu memahami aturan permainan tradisional				

		kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	alengklek				
2.	3.3 4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus  Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Anak mampu melempar gacuk tepat mengenai kotak/pejakan				
3.	3.3 4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya	Anak mampu melompati kotak/pejakan				

		<p>a untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p>	<p>tanpa menginj ak garis</p>				
4.	<p>3.3</p> <p>4.3</p>	<p>Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>Menggunakan anggota tubuh untuk</p>	<p>Anakma mpuber maineng klekberd iri di atassatu kaki dengank eseimbangan yang baik</p>				

		pengembangan motorik kasar dan halus					
--	--	--------------------------------------	--	--	--	--	--

**Keterangan Rubrik Penelitian :**

- BSB** : Berkembang Sangat Baik (bil anak mampu melakukan secara mandiri dan sempurna tanpa paksaan sesuai dengan indikator yang ada) nilai 4
- BSH** : Berkembang Sesuai Harapan (bila anak mampu melakukannya sendiri tanpa paksaan, namun belum sempurna) nilai 3
- MB** : Masih Berkembang (bila anak mau melakukannya dengan bantuan) nilai 2
- BB** : Belum Berkembang (bila anak mampu melakukannya harus dengan bantuan dan diberi contoh) nilai 1



**Tabel Hasil Rekapitulasi *Pre-test* Kelompok Kontrol**

No	Nama	Tindakan																												Rerata				
		1				2				3				4				5				6				7					8			
1	Rajo	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2,2
2	Gilbi	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2,1
3	Fira	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2,1
4	Ayu	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2,3
5	Yusuf	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2,3
6	Milan	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2,3
7	Aulia	1	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2,4
8	Avoy	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2,1
9	Albi	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1,9
10	Ano	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	1,9
11	Rafa	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2,2
12	Marsya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	1,8

**Tabel Hasil Rekapitulasi *Post-test* Kelompok Kontrol**

No	Nama	Tindakan																												Rerata				
		1				2				3				4				5				6				7					8			
1	Rajo	2	1	1	1	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2,5
2	Gilbi	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2,4
3	Fira	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2,3
4	Ayu	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2,6
5	Yusuf	2	2	2	1	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2,4
6	Milan	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2,7
7	Aulia	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2,4
8	Avoy	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2,3
9	Albi	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2,2
10	Ano	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2,1
11	Rafa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2,5
12	Marsya	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2,0

**Tabel Hasil Rekapitulasi *Pre-test* Kelompok Eksperimen**

No	Nama	Tindakan																												Rerata								
		1				2				3				4				5				6				7					8							
1	Afif	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2,3
2	Avia	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2,3
3	Revand	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2,3
4	Azam	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2,3
5	Umam	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2,3
6	Riki	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	2,3
7	Risa	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2,3
8	Thalita	1	1	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2,4
9	Tora	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2,3
10	Ghani	1	1	2	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2,3
11	Kayla	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2,3
12	Titi	1	1	1	2	1	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2,4

**Tabel Hasil Rekapitulasi *Post-test* Kelompok Eksperimen**

No	Nama	Tindakan																												Rerata				
		1				2				3				4				5				6				7					8			
1	Afif	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3,5
2	Avia	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3,5
3	Revand	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3,4
4	Azam	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3,4
5	Umam	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3,6
6	Riki	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3,7
7	Risa	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3,5
8	Thalita	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3,5
9	Tora	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3,5
10	Ghani	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3,6
11	Kayla	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3,6
12	Titi	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3,7

### Titik Persentase Distribusi t (1-25)

<b>Pr</b>	<b>0.25</b>	<b>0.10</b>	<b>0.05</b>	<b>0.025</b>	<b>0.01</b>	<b>0.005</b>	<b>0.001</b>
<b>df</b>	<b>0.50</b>	<b>0.20</b>	<b>0.10</b>	<b>0.050</b>	<b>0.02</b>	<b>0.010</b>	<b>0.002</b>
<b>1</b>	1.0000 0	3.0776 8	6.31 375	12.706 20	31.820 52	63.656 74	318.30 884
<b>2</b>	0.8165 0	1.8856 2	2.91 999	4.3026 5	6.9645 6	9.9248 4	22.327 12
<b>3</b>	0.7648 9	1.6377 4	2.35 336	3.1824 5	4.5407 0	5.8409 1	10.214 53
<b>4</b>	0.7407 0	1.5332 1	2.13 185	2.7764 5	3.7469 5	4.6040 9	7.1731 8
<b>5</b>	0.7266 9	1.4758 8	2.01 505	2.5705 8	3.3649 3	4.0321 4	5.8934 3
<b>6</b>	0.7175 6	1.4397 6	1.94 318	2.4469 1	3.1426 7	3.7074 3	5.2076 3
<b>7</b>	0.7111 4	1.4149 2	1.89 458	2.3646 2	2.9979 5	3.4994 8	4.7852 9
<b>8</b>	0.7063 9	1.3968 2	1.85 955	2.3060 0	2.8964 6	3.3553 9	4.5007 9
<b>9</b>	0.7027 2	1.3830 3	1.83 311	2.2621 6	2.8214 4	3.2498 4	4.2968 1
<b>10</b>	0.6998 1	1.3721 8	1.81 246	2.2281 4	2.7637 7	3.1692 7	4.1437 0
<b>11</b>	0.6974 5	1.3634 3	1.79 588	2.2009 9	2.7180 8	3.1058 1	4.0247 0
<b>12</b>	0.6954	1.3562	1.78	2.1788	2.6810	3.0545	3.9296

	8	2	229	1	0	4	3
<b>13</b>	0.6938 3	1.3501 7	1.77 093	2.1603 7	2.6503 1	3.0122 8	3.8519 8
<b>14</b>	0.6924 2	1.3450 3	1.76 131	2.1447 9	2.6244 9	2.9768 4	3.7873 9
<b>15</b>	0.6912 0	1.3406 1	1.75 305	2.1314 5	2.6024 8	2.9467 1	3.7328 3
<b>16</b>	0.6901 3	1.3367 6	1.74 588	2.1199 1	2.5834 9	2.9207 8	3.6861 5
<b>17</b>	0.6892 0	1.3333 8	1.73 961	2.1098 2	2.5669 3	2.8982 3	3.6457 7
<b>18</b>	0.6883 6	1.3303 9	1.73 406	2.1009 2	2.5523 8	2.8784 4	3.6104 8
<b>19</b>	0.6876 2	1.3277 3	1.72 913	2.0930 2	2.5394 8	2.8609 3	3.5794 0
<b>20</b>	0.6869 5	1.3253 4	1.72 472	2.0859 6	2.5279 8	2.8453 4	3.5518 1
<b>21</b>	0.6863 5	1.3231 9	1.72 074	2.0796 1	2.5176 5	2.8313 6	3.5271 5
<b>22</b>	0.6858 1	1.3212 4	1.71 714	2.0738 7	2.5083 2	2.8187 6	3.5049 9
<b>23</b>	0.6853 1	1.3194 6	1.71 387	2.0686 6	2.4998 7	2.8073 4	3.4849 6
<b>24</b>	0.6848 5	1.3178 4	1.71 088	2.0639 0	2.4921 6	2.7969 4	3.4667 8

<b>25</b>	0.6844 3	1.3163 5	1.70 814	2.0595 4	2.4851 1	2.7874 4	3.4501 9
-----------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------

## DOKUMENTASI

### Gacuk



### Petakan





## Dokumentasi saat penelitian





## Menerangkan Tentang Permainan Tradisional Englek



Matrik Penelitian Kuantitatif

Nama : Nada Nadhifah M.P

Judul : “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B TK ANANDA BAMBE DRIYOREJO GRESIK TAHUN AJARAN 2019/2020”

No	Rumusan Masalah	Konsep	Variabel	Indikator Variabel	Hipotesis	Metode Penelitian			Daftar Pustaka
						Populasi Sampel	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	
1.	Apakah permainan tradisional	Penelitian kuantitatif dalam bentuk eksperimen	1. Bermain engklek 2. Motorik kasar	1. Bermain engklek a. Anak dapat bermain	Ha: Ada pengaruh permainan tradisional	Populasi seluruh anak Kelompok B TK Ananda yang berjumlah	1. Observasi 2. Dokumentasi	Two Group posttest desain. Dengan menggunakan SPSS v	Aprilia, Dian. 2013. <i>Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan</i>

	<p>engklek dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B?</p>	<p>terhadap pelaksanaan permainan tradisional engklek dalam bentuk langkahan</p> <p>Yang pertama, anak menen</p>		<p>ahamiaturn dalam permainan engklek</p> <p>2. Motorik kasar</p> <p>a. Anak mampu bermain engklek berdi</p>	<p>engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok BTK Ananda.</p>	<p>24 anak dengan rentan usia 5-6 tahun.</p> <p>Sampel seluruh jumlah populasi penulis jadikan sampel dalam penelitian ini dengan membagi menjadi 2 kelompok</p>		<p>20</p>	<p><i>Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.</i></p> <p>Arsana, I Wayan. dkk. 2019. <i>Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas.</i> Sidoarjo: Indomedia Pustaka.</p> <p>Fadillah. 2017.</p>
--	--	--	--	--	---	--	--	-----------	--

	<p>tukan urutan dalam bermain.</p> <p>Yang kedua memahami aturan permainan engklek</p> <p>Yang ketiga dapat melak</p>		<p>ri di atas satu kaki dengan keseimbangan yang baik</p> <p>b. Anak dapat melempar gacuk kedalam kolam kota k/petakan</p> <p>c. Anak dapat</p>					<p><i>Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini.</i> Jakarta: PT Fajar</p> <p>Interpratama Mandiri.</p> <p>Hasanah, Uswatun. 2016. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini." Dalam <i>Jurnal Pendidikan</i></p>
--	---	--	---	--	--	--	--	--

		ukan permai nan engkle k		melo mpat mele wati kota k atau petak an tanpa men yent uh garis					<p><i>Anak, 5(1) : 726.</i></p> <p>Hildayani, Rini. 2014. <i>Psikologi Perkembangan Anak</i>. Banten: Universitas Terbuka.</p> <p>Madyawati, Lilis. 2016. <i>Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak</i>. Jakarta: Prenadamedia</p>
--	--	--------------------------------------	--	---	--	--	--	--	--

									<p>Group.</p> <p>Mulyani, Novi. 2016. <i>Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia</i>. Yogyakarta: DIVA Press.</p> <p>Mulyani, Novi. 2018. <i>Perkembangan Dasar Anak Usia Dini</i>. Yogyakarta: Gava Media.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



									<p>Mulyani, Sri. 2013. <i>45</i> <i>Permainan</i> <i>Tradisional</i> <i>Anak</i> <i>Indonesia</i>. Yogyakarta: Langensari Publishing.</p> <p>Murtafi'atun. 2018. <i>Kumpulan</i> <i>Permainan</i> <i>Tradisional</i> <i>Nusantara</i>. Yogyakarta: CV Solusi Distribusi.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

									<p>Prasetyo, J.J Reza dan Yeni Andriani. 2009. <i>Multiply Your Multiple Intelligences Melatih 8 Kecerdasan Majemuk pada Anak dan Dewasa.</i> Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.</p> <p>Rahmawati, Diah dan Rosalia Destarisa. 2016.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

									<p><i>Aku Pintar Dengan Bermain. Solo: Tiga Serangkai.</i></p> <p>Rara. 2018. <i>Dampak Negatif Gadget Untuk Anak Usia Dini.</i></p> <p><a href="https://www.duniafintech.com/dampak-negatif-gadget-anak-usia-dini/">https://www.duniafintech.com/dampak-negatif-gadget-anak-usia-dini/</a> , diunduh 21 Juli 2019 pukul 18.10.</p> <p>Siregar, Syofian. 2015. <i>Metode</i></p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

									<p><i>Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual &amp; SPSS. Jakarta : Prenadamedia Group.</i></p> <p>Sugiyono. 2017. <i>Metode Penelitian Pendidikan.</i> Bandung: Alfabeta.</p> <p>Sugihartanto</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

									<p>dan TB Rachmat Sentika. 2015. <i>Koordinasi Pengelolaan Program Jaminan Sosial.</i> Jakarta: Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan.</p> <p>Sujiono, Bambang. dkk. 2014. <i>Metode Pengembangan</i></p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

									<p><i>Fisik. Banten: Universitas Terbuka.</i></p> <p>Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. <i>Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.</i> Jakarta: PT Indeks.</p> <p>Sutarman, Maman dan Asih. 2016. <i>Manajemen Pendidikan Usia Dini.</i> Bandung: CV</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

									<p>Pustaka Setia.</p> <p>Upton, Penney. 2012. <i>Psikologi Perkembangan</i>. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.</p> <p>Veronika. 2017. <i>10 Dampak Negatif Game Online Bagi Anak Paling Berbahaya</i>.<a href="https://klubwanita.com/dampak-negatif-game-online">https://klubwanita.com/dampak-negatif-game-online</a>diunduh 21 Juli 2019 pukul 19.05.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

									<p>Waluyo, Djoko Adi dan Anies Listyowati. 2017. <i>Kompendium PAUD</i>. Depok: Prenadamedia Group.</p> <p>Wiyani, Novan Ardy. 2016. <i>Konsep Dasar Paud</i>. Yogyakarta: Gava Media.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Surabaya, 31 Januari 2020

Mengetahui  
Pembimbing

Mahasiswa,

Drs. Achmadi, M.Ed.  
NIDN. 0729055502

Nada Nadhifah M.P  
NIM : 169000061

## Data Mentah Hasil Penelitian

### a. Hasil *Pre-test* Kontrol

*Pre-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 1

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	1	1	1	2	1,25
2	Gilbi	1	1	2	1	1,25
3	Fira	1	1	1	1	1
4	Ayu	1	2	1	2	1,5
5	Yusuf	1	2	1	1	1,25
6	Milan	1	2	1	1	1,25
7	Aulia	1	2	2	2	1,75
8	Avoy	1	1	1	2	1,25
9	Albi	1	2	2	1	1,5
10	Ano	1	1	1	1	1
11	Rafa	1	1	1	2	1,25
12	Marsya	1	1	1	1	1

*Pre-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 2

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	1	1	1	2	1,25
2	Gilbi	1	1	2	2	1,5
3	Fira	1	1	2	1	1,25
4	Ayu	1	2	2	2	1,75
5	Yusuf	2	2	2	2	2
6	Milan	2	2	2	2	2
7	Aulia	2	2	1	2	1,75
8	Avoy	1	1	1	2	1,25
9	Albi	2	1	1	1	1,25
10	Ano	1	2	2	2	1,75
11	Rafa	1	2	2	2	1,75
12	Marsya	1	1	1	1	1

*Pre-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 3

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	1	2	1	1,5
2	Gilbi	2	2	1	2	1,75
3	Fira	2	2	2	1	1,75
4	Ayu	2	2	2	2	2
5	Yusuf	2	2	1	2	1,75
6	Milan	2	3	2	2	2,25
7	Aulia	3	2	2	2	2,25
8	Avoy	1	1	2	2	1,5
9	Albi	2	2	1	1	1,5
10	Ano	2	1	2	2	1,75
11	Rafa	1	2	2	2	1,75
12	Marsya	1	1	2	2	1,5

*Pre-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 4

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	2	2	3	2,25
2	Gilbi	2	1	2	2	1,75
3	Fira	2	3	1	2	2
4	Ayu	2	2	3	3	2,5
5	Yusuf	2	3	2	2	2,25
6	Milan	2	3	2	2	2,25
7	Aulia	2	3	2	2	2,25
8	Avoy	2	2	2	3	2,25
9	Albi	2	2	1	2	1,75
10	Ano	2	1	2	2	1,75
11	Rafa	2	2	2	2	2
12	Marsya	1	2	2	2	1,75

*Pre-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 5

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	3	3	3
2	Gilbi	2	2	3	2	2,25
3	Fira	3	2	2	2	2,25
4	Ayu	2	3	3	3	2,75
5	Yusuf	2	2	3	2	2,25
6	Milan	3	3	3	2	2,75
7	Aulia	3	3	3	2	2,75
8	Avoy	3	3	2	3	2,75
9	Albi	2	2	2	2	2
10	Ano	2	2	2	2	2
11	Rafa	3	2	3	3	2,75
12	Marsya	2	2	2	2	2

*Pre-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 6

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	2	3	3	2,75
2	Gilbi	3	3	3	2	2,75
3	Fira	2	3	2	3	2,5
4	Ayu	2	2	3	3	2,5
5	Yusuf	2	3	3	2	2,5
6	Milan	3	2	3	3	2,75
7	Aulia	3	3	2	2	2,5
8	Avoy	3	3	2	3	2,75
9	Albi	2	3	2	2	2,25
10	Ano	2	2	2	3	2,25
11	Rafa	2	3	3	3	2,75
12	Marsya	1	2	2	3	2

*Pre-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 7

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	2	3	2,75
2	Gilbi	3	2	3	3	2,75
3	Fira	3	3	3	3	3
4	Ayu	3	3	3	2	2,75
5	Yusuf	3	3	3	3	3
6	Milan	3	3	3	2	2,75
7	Aulia	3	3	3	3	3
8	Avoy	2	3	3	3	2,75
9	Albi	3	3	2	2	2,5
10	Ano	2	3	2	2	2,25
11	Rafa	2	3	3	2	2,5
12	Marsya	2	2	3	2	2,25



*Pre-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 8

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	2	3	2,75
2	Gilbi	3	2	3	3	2,75
3	Fira	3	3	2	3	2,75
4	Ayu	3	3	2	3	2,75
5	Yusuf	3	3	3	3	3
6	Milan	2	3	3	3	2,75
7	Aulia	3	3	3	3	3
8	Avoy	3	2	2	3	2,5
9	Albi	2	3	2	3	2,5
10	Ano	2	3	2	3	2,5
11	Rafa	3	2	2	3	2,5
12	Marsya	3	2	3	3	2,75

## b. Hasil *Post-test* Kontrol

*Post-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 1

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	1	1	1	1,25
2	Gilbi	2	2	1	1	1,5
3	Fira	1	1	1	2	1,25
4	Ayu	2	3	2	2	2,25
5	Yusuf	2	2	2	1	1,75
6	Milan	2	3	3	2	2,5
7	Aulia	1	2	1	2	1,5
8	Avoy	1	1	1	1	1
9	Albi	2	1	1	1	1,25
10	Ano	1	1	1	1	1
11	Rafa	2	2	2	2	2
12	Marsya	1	2	1	1	1,25

*Post-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 2

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	2	2	1	1,75
2	Gilbi	2	2	2	1	1,75
3	Fira	1	1	2	2	1,5
4	Ayu	2	3	3	2	2,5
5	Yusuf	2	3	2	1	2
6	Milan	2	3	3	2	2,5
7	Aulia	1	2	2	2	1,75
8	Avoy	1	2	2	1	1,5
9	Albi	2	2	1	1	1,5
10	Ano	1	2	1	1	1,25
11	Rafa	2	2	2	2	2
12	Marsya	1	2	2	1	1,5

*Post-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 3

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	2	2	2,5
2	Gilbi	2	3	2	3	2,5
3	Fira	2	2	2	2	2
4	Ayu	3	2	2	2	2,25
5	Yusuf	3	3	2	2	2,5
6	Milan	3	3	2	2	2,5
7	Aulia	2	2	3	2	2,25
8	Avoy	2	2	2	2	2
9	Albi	2	2	2	2	2
10	Ano	2	2	2	2	2
11	Rafa	2	2	3	2	2,25
12	Marsya	2	2	2	1	1,75

*Post-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 4

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	3	2	2,75
2	Gilbi	2	2	2	2	2
3	Fira	2	2	3	2	2,25
4	Ayu	3	3	3	2	2,75
5	Yusuf	2	3	2	2	2,25
6	Milan	3	3	2	2	2,5
7	Aulia	2	3	3	2	2,5
8	Avoy	3	3	3	2	2,75
9	Albi	2	2	3	2	2,25
10	Ano	2	3	2	2	2,25
11	Rafa	2	2	3	3	2,5
12	Marsya	2	3	2	1	2

*Post-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 5

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	3	2	2,75
2	Gilbi	3	3	2	2	2,5
3	Fira	2	3	3	2	2,5
4	Ayu	3	3	3	2	2,75
5	Yusuf	3	2	2	3	2,5
6	Milan	3	3	3	2	2,75
7	Aulia	3	3	3	2	2,75
8	Avoy	2	3	3	2	2,5
9	Albi	2	3	3	2	2,5
10	Ano	2	3	3	2	2,5
11	Rafa	2	3	3	3	2,75
12	Marsya	2	3	2	2	2,25

*Post-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 6

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	3	2	2,75
2	Gilbi	3	3	3	2	2,75
3	Fira	2	3	3	3	2,75
4	Ayu	3	3	2	2	2,5
5	Yusuf	3	3	3	2	2,75
6	Milan	3	3	2	2	2,5
7	Aulia	3	3	2	2	2,5
8	Avoy	2	3	3	2	2,5
9	Albi	2	2	3	2	2,25
10	Ano	2	3	3	2	2,5
11	Rafa	2	3	3	2	2,5
12	Marsya	2	3	2	2	2,25

*Post-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 7

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	3	3	3
2	Gilbi	3	3	3	3	3
3	Fira	3	3	3	2	2,75
4	Ayu	3	3	3	3	3
5	Yusuf	3	3	3	2	2,75
6	Milan	3	3	3	3	3
7	Aulia	3	3	3	3	3
8	Avoy	2	3	3	3	2,75
9	Albi	2	3	3	3	2,75
10	Ano	2	3	3	3	2,75
11	Rafa	3	3	3	3	3
12	Marsya	2	3	3	2	2,5



*Post-test* Kontrol

Lembar Observasi

Hari ke : 8

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	3	3	3
2	Gilbi	3	3	3	3	3
3	Fira	3	3	3	3	3
4	Ayu	3	3	3	3	3
5	Yusuf	3	2	2	3	2,5
6	Milan	3	3	3	3	3
7	Aulia	3	3	3	3	3
8	Avoy	3	3	3	3	3
9	Albi	2	3	3	3	2,75
10	Ano	2	3	3	3	2,75
11	Rafa	2	3	3	3	2,75
12	Marsya	2	3	3	3	2,75

**c. Hasil Pre-test Eksperimen**

*Pre-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 1

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	1	1	1	1	1
2	Gilbi	1	1	2	1	1,25
3	Fira	1	1	2	1	1,25
4	Ayu	1	1	2	1	1,25
5	Yusuf	1	1	2	1	1,25
6	Milan	1	1	2	1	1,25
7	Aulia	1	2	1	1	1,25
8	Avoy	1	1	2	1	1,25
9	Albi	1	1	1	2	1,25
10	Ano	1	1	2	1	1,25
11	Rafa	1	2	2	2	1,75
12	Marsya	1	1	1	2	1,25

*Pre-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 2

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	1	2	2	1	1,5
2	Gilbi	1	2	2	1	1,5
3	Fira	2	2	2	2	2
4	Ayu	2	1	2	1	1,5
5	Yusuf	1	1	2	1	1,25
6	Milan	1	2	2	2	1,75
7	Aulia	1	2	2	2	1,75
8	Avoy	2	2	3	2	2,25
9	Albi	2	2	2	1	1,75
10	Ano	1	2	3	2	2
11	Rafa	2	2	2	2	2
12	Marsya	1	2	3	2	2

*Pre-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 3

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	2	2	2	2
2	Gilbi	2	2	1	2	1,75
3	Fira	2	2	2	3	2,25
4	Ayu	2	2	3	2	2,25
5	Yusuf	2	2	2	2	2
6	Milan	2	2	2	2	2
7	Aulia	2	2	2	2	2
8	Avoy	2	3	2	2	2,25
9	Albi	2	2	1	2	1,75
10	Ano	2	2	3	2	2,25
11	Rafa	2	3	2	2	2,25
12	Marsya	2	2	3	3	2,5

*Pre-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 4

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	3	3	2	2,5
2	Gilbi	2	2	2	2	2
3	Fira	2	2	1	2	1,75
4	Ayu	2	2	3	2	2,25
5	Yusuf	2	2	2	3	2,25
6	Milan	2	2	2	3	2,25
7	Aulia	3	3	2	2	2,5
8	Avoy	1	3	2	2	2
9	Albi	2	3	2	2	2,25
10	Ano	3	2	3	2	2,5
11	Rafa	2	3	2	2	2,25
12	Marsya	3	2	2	2	2,25

*Pre-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 5

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	3	3	2	2,5
2	Gilbi	3	2	3	2	2,5
3	Fira	3	3	2	3	2,75
4	Ayu	2	2	3	3	2,5
5	Yusuf	3	2	2	3	2,5
6	Milan	3	2	3	2	2,5
7	Aulia	3	3	2	2	2,5
8	Avoy	2	3	2	2	2,25
9	Albi	2	2	3	2	2,25
10	Ano	2	2	2	3	2,25
11	Rafa	2	2	3	2	2,25
12	Marsya	3	2	2	2	2,25

*Pre-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 6

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	3	3	3	2,75
2	Gilbi	3	3	3	2	2,75
3	Fira	3	3	2	2	2,5
4	Ayu	2	3	3	3	2,75
5	Yusuf	3	2	3	3	2,75
6	Milan	3	2	3	3	2,75
7	Aulia	3	3	2	3	2,75
8	Avoy	3	3	3	3	3
9	Albi	2	3	3	2	2,5
10	Ano	2	2	2	3	2,25
11	Rafa	2	2	2	3	2,25
12	Marsya	2	2	2	3	2,25

*Pre-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 7

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	2	3	3	2,5
2	Gilbi	3	3	3	3	3
3	Fira	3	2	3	3	2,75
4	Ayu	2	2	3	2	2,25
5	Yusuf	3	3	2	3	2,75
6	Milan	3	2	2	3	2,5
7	Aulia	2	2	2	3	2,25
8	Avoy	3	3	3	3	3
9	Albi	3	3	3	3	3
10	Ano	2	3	3	3	2,75
11	Rafa	2	2	3	3	2,5
12	Marsya	3	3	3	3	3



*Pre-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 8

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	4	3	3,25
2	Gilbi	3	3	3	4	3,25
3	Fira	3	3	4	3	3,25
4	Ayu	3	3	3	4	3,25
5	Yusuf	3	3	4	3	3,25
6	Milan	3	3	4	4	3,5
7	Aulia	3	3	3	3	3
8	Avoy	3	3	4	3	3,25
9	Albi	3	3	4	3	3,25
10	Ano	3	3	3	4	3,25
11	Rafa	3	3	3	4	3,25
12	Marsya	3	3	4	4	3,5

#### d. Hasil *Post-test* Eksperimen

*Post-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 1

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	2	3	3	3	2,75
2	Gilbi	3	4	3	3	3,25
3	Fira	3	3	4	3	3,25
4	Ayu	3	4	3	3	3,25
5	Yusuf	3	3	4	4	3,5
6	Milan	3	4	4	3	3,5
7	Aulia	3	3	3	3	3
8	Avoy	4	4	4	3	3,75
9	Albi	3	3	3	3	3
10	Ano	3	4	3	3	3,25
11	Rafa	3	4	3	3	3,25
12	Marsya	4	3	4	4	3,75

*Post-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 2

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	4	4	3	3,5
2	Gilbi	4	4	3	3	3,5
3	Fira	3	3	3	3	3
4	Ayu	3	4	4	4	3,75
5	Yusuf	3	4	3	4	3,5
6	Milan	4	4	4	3	3,75
7	Aulia	3	4	3	4	3,5
8	Avoy	3	4	4	3	3,5
9	Albi	3	3	3	3	3
10	Ano	3	4	4	4	3,75
11	Rafa	3	4	3	3	3,25
12	Marsya	4	4	4	4	4

*Post-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 3

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	4	3	4	3,5
2	Gilbi	4	3	4	4	3,75
3	Fira	3	4	3	3	3,25
4	Ayu	3	3	3	4	3,25
5	Yusuf	4	4	3	4	3,75
6	Milan	4	4	4	4	4
7	Aulia	3	3	3	4	3,25
8	Avoy	3	3	4	3	3,25
9	Albi	4	4	3	4	3,75
10	Ano	3	4	3	4	3,5
11	Rafa	4	4	4	3	3,75
12	Marsya	4	3	4	4	3,75

*Post-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 4

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	4	3	3,25
2	Gilbi	4	3	3	3	3,25
3	Fira	3	3	3	4	3,25
4	Ayu	3	3	3	4	3,25
5	Yusuf	4	3	4	3	3,5
6	Milan	3	4	4	3	3,5
7	Aulia	4	3	3	3	3,25
8	Avoy	3	3	3	3	3
9	Albi	4	4	3	3	3,5
10	Ano	3	3	3	4	3,25
11	Rafa	3	4	4	4	3,75
12	Marsya	3	3	3	3	3

*Post-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 5

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	3	3	4	4	3,5
2	Gilbi	4	4	3	3	3,5
3	Fira	4	3	4	3	3,5
4	Ayu	3	3	3	3	3
5	Yusuf	3	3	4	3	3,25
6	Milan	4	4	4	3	3,75
7	Aulia	4	4	3	4	3,75
8	Avoy	3	4	3	3	3,25
9	Albi	3	4	4	3	3,5
10	Ano	3	3	4	4	3,5
11	Rafa	3	3	3	3	3
12	Marsya	3	4	3	3	3,25

*Post-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 6

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	4	3	4	3	3,5
2	Gilbi	4	4	3	3	3,5
3	Fira	4	3	4	3	3,5
4	Ayu	3	3	4	3	3,25
5	Yusuf	3	4	4	3	3,5
6	Milan	4	4	4	3	3,75
7	Aulia	3	4	4	3	3,5
8	Avoy	3	4	4	3	3,5
9	Albi	3	4	4	3	3,5
10	Ano	3	3	4	4	3,5
11	Rafa	4	4	4	3	3,75
12	Marsya	3	4	4	4	3,75

*Post-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 7

No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	4	3	4	4	3,75
2	Gilbi	3	4	4	3	3,5
3	Fira	3	4	4	3	3,5
4	Ayu	3	3	4	4	3,5
5	Yusuf	4	4	4	3	3,75
6	Milan	3	4	4	3	3,5
7	Aulia	4	4	4	3	3,75
8	Avoy	4	4	4	3	3,75
9	Albi	4	4	3	4	3,75
10	Ano	4	4	4	4	4
11	Rafa	4	4	4	4	4
12	Marsya	4	4	4	4	4



*Post-test* Eksperimen

Lembar Observasi

Hari ke : 8

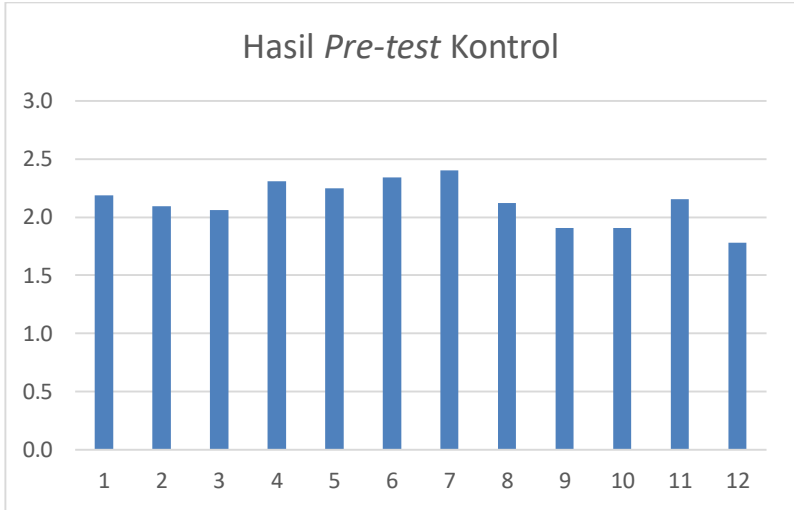
No	nama	memahami aturan	melempar gacuk	melompati tanpa menginjak garis	Berdiri dengan satu kaki	rata-rata
1	Rajo	4	4	4	4	4
2	Gilbi	4	4	4	4	4
3	Fira	4	4	4	3	3,75
4	Ayu	4	3	4	4	3,75
5	Yusuf	4	4	4	4	4
6	Milan	4	4	4	4	4
7	Aulia	4	4	4	3	3,75
8	Avoy	4	4	4	3	3,75
9	Albi	4	4	4	3	3,75
10	Ano	4	4	4	4	4
11	Rafa	4	4	4	4	4
12	Marsya	4	4	4	4	4

**Tabel Hasil Capaian Perkembangan Kelompok Kontrol**

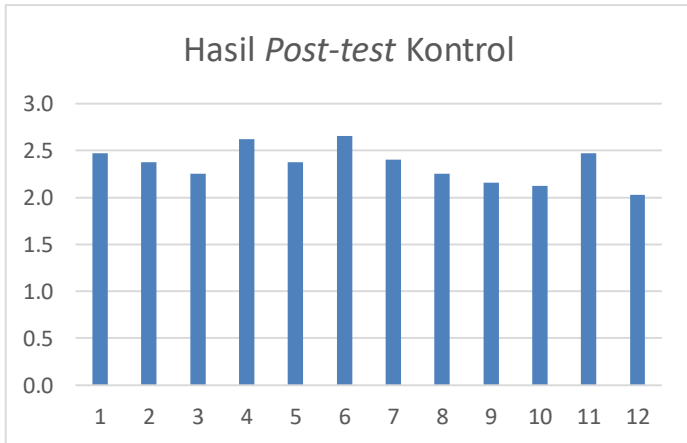
No	Indikator	Capaian Perkembangan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami aturan dalam permainan tradisional engklek	1	6	5	0	12
2	Anak mampu melempar gacuk tepat mengenai kotak/petakan	1	4	7	0	12
3	Anak mampu melompati kotak/petakan tanpa menginjak garis	1	4	7	0	12
4	Anak mampu bermain engklek berdiri di atas satu kaki dengan keseimbangan yang baik	2	7	3	0	12

**Tabel Hasil Capaian Perkembangan Kelompok Eksperimen**

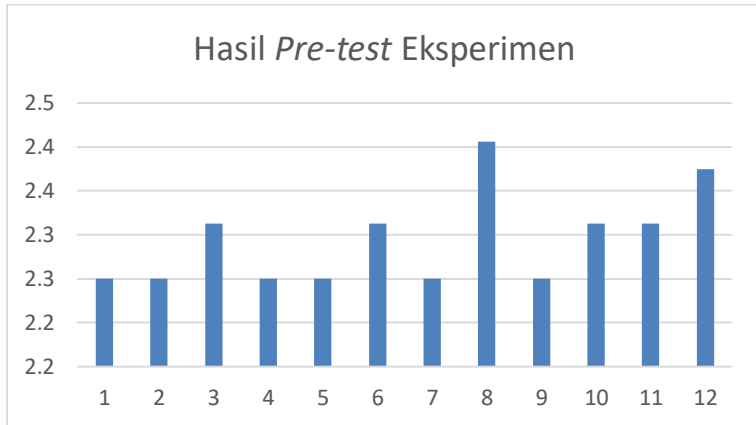
No	Indikator	Capaian Perkembangan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu memahami aturan dalam permainan tradisional engklek	0	0	6	6	12
2	Anak mampu melempar gacuk tepat mengenai kotak/petakan	0	0	4	8	12
3	Anak mampu melompati kotak/petakan tanpa menginjak garis	0	0	5	6	12
4	Anak mampu bermain engklek berdiri di atas satu kaki dengan keseimbangan yang baik	0	0	7	5	12



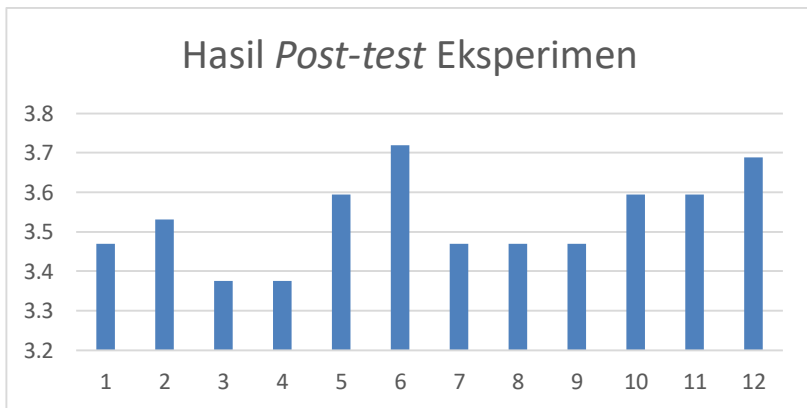
Grafik Hasil *Pre-test* Kontrol



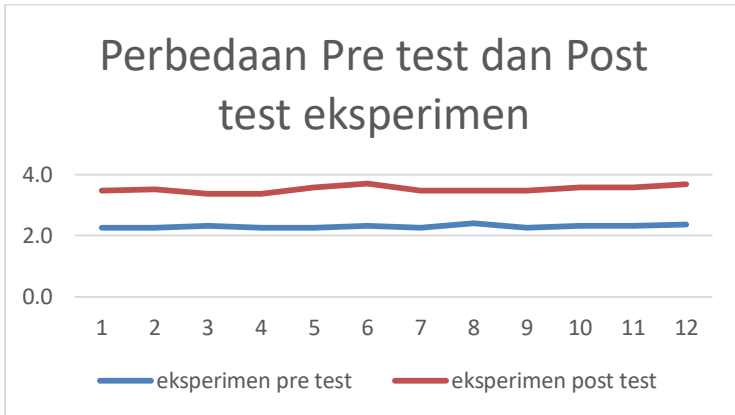
Grafik Hasil *Post-test* Eksperimen



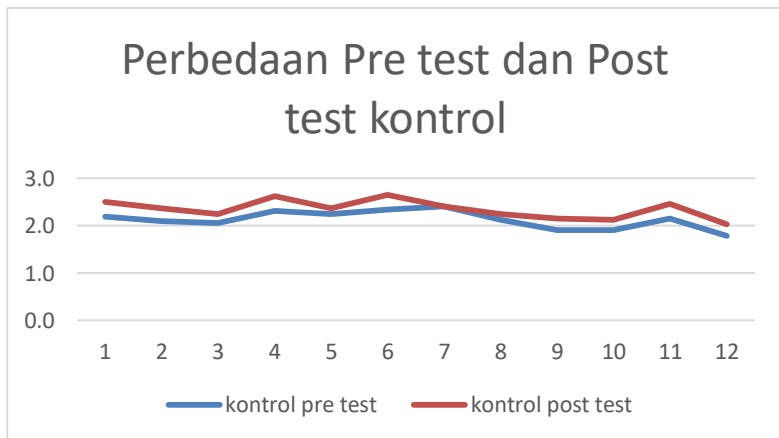
Grafik Hasil *Pre-test* Eksperimen



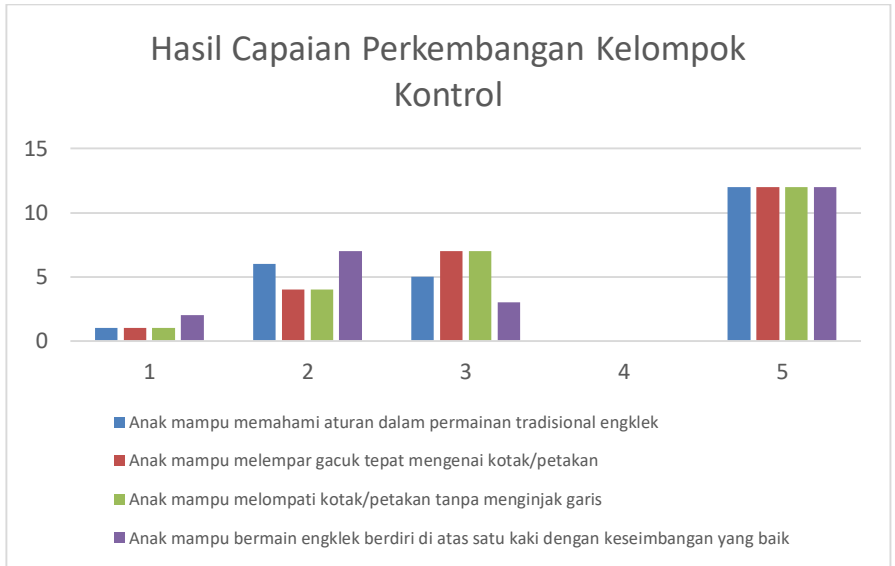
Grafik Hasil *Post-test* Eksperimen



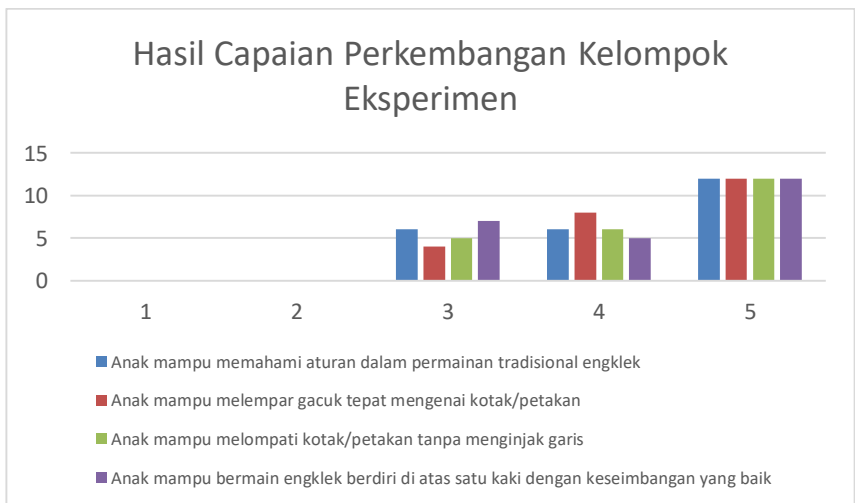
Grafik Perbedaan *Pre-test* dan *Post-test* Kontrol



Grafik Perbedaan *Pre-test* dan *Post-test* Eksperimen



**Grafik Hasil Capaian Perkembangan Kelompok Kontrol**



**Grafik Hasil Capaian Perkembangan Kelompok Eksperimen**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) KURIKULUM 2013

### TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020

---

Tema/Sub tema : Kebutuhanku / Pakaaian

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Semester/Minggu : 1/9

ASP EK/ KD	TUJUA N	MATERI	KEGIATAN DALAM 1 MINGGU					
			Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
NA M  1.1, 3.1- 4.1, 2.13	-Anak mampu bersyuk ur atas nikmat yang diber Tuhan (pakaian )  -Agar	- Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)  -Doa memakai baju (bercermi	Menghafal do'a masuk kamar mandi	Menghafal do'a sebelum belajar	Menghafal do'a sebelum pulang	Menghafal do'a untuk kedua orang tua	Menghafal do'a memakai pakaian	Menghafal do'a untuk kedua orang tua

	anak terbiasa membaca do'a sebelum memakai pakaian	n)						
FM 3.3- 4.3, 3.4- 4.4	-Agar otot-otot anak terlatih	-Gerakan sederhana	Menjiplak pola baju	Bermain holahop	Memotong pola baju dari kain perca	Menggambar baju sesuai warna kesukaan	Melompat engklek pada gambar baju	Bermain engklek  Mengelompokkan petakatan/kotak-kotak engklek besar dan kecil dari kain sisa melompati rintangan (lompat engklek)



<p>KO G</p> <p>2.2, 3.5, 3.6- 4.6,3 .9- 4.9</p>	<p>-Agar anak mengetahui konsep penjumlahan</p> <p>-Agar anak mengetahui ukuran baj yang pas dengan badannya</p> <p>-Agar anak mengetahui</p>	<p>-Konsep penjumlahan</p> <p>-Memakai baju sesuai ukuran</p> <p>-Konsep bilangan</p> <p>- Pengenalan alat-alat perawatan pakaian</p>	<p>Menghitung hasil penjumlahan gambar dasi</p>	<p>Mengelompokkan baju seragam untuk sekolah (baju, topi, dasi, kaos kaki)</p>	<p>Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri pada gambar baju</p>	<p>Menirukan empat urutan kata (baju baru dijahit ibu)</p>	<p>Menggunting gambar setrika</p>	<p>Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri pada gambar baju</p>
---	---	---	---	--	---	--	-----------------------------------	---

	<p>konsep bilangan</p> <p>-Agar anak mengetahui macam-macam alat perawat an pakaian</p>							
<p>BHS</p> <p>3.10-4.10, 2.14</p>	<p>-Agar anak mampu mengucap kan bermacam-macam kata</p>	<p>- Menirukan 3–4 urutan kata</p>	<p>Mencari kata yang mempunyai suku kata awal sama (mis: baju–baru,</p>	<p>Menghitung dan menulis kembali angka dalam bentuk huruf</p>	<p>Menunjukkan alat–alat untuk membuat baju</p>	<p>Mengurutkan cara membuat baju</p>	<p>Menceritakan cara mencuci baju</p>	<p>Menyanyi lagu baju baru</p>

	dengan benar		basah– bawah dll)					
SOS EM 2.6, 2.7, 3.14- 4.14	- Membiasakan anak berbuat baik dan jujur	-Tidak mengambil barang bukan miliknya	Tata cara berpakaian yang rapi dan sopan	Bermain bersama teman-teman  Kebiasaan mengucapkan terima kasih	Budaya antri	Sabar menunggu giliran saat cuci tangan	Sabar menunggu giliran saat bermain	Bermain bersama teman-temannya
SEN I 2.14, 3.10- 4.10	-Agar anak terbiasa hidup bersih dan sehat	- Berpakaian rapi  -Mencoba menjahit baju	Membatik bentuk baju	Mewarnai gambar baju seragam sekolah	Menjahit pola baju dari kain perca	Memercik dengan sisir (pola gunting)	Melipat baju dengan rapi	Finger painting

	-Agar dapat melatih motorik halus anak	sedehana						
--	--	----------	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) KURIKULUM 2013

### TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020

Tema/Sub tema : Kebutuhanku / Kebersihan

Kelompok/Usia : B/5-6

Tahun

Semester/Minggu : 1/10

ASPEK/KD	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN DALAM 1 MINGGU					
			Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
NAM 1.1, 1.2, 2.14, 3.1- 4.1	-Anak terbiasa hidup sehat  -Anak menyayangi benda miliknya dan milik orang lain  -Anak	-Merawat kebersihan diri  -Merawat kebersihan dan kerapihan benda milik sendiri atau	Menghafal do'a sebelum belajar	Bersyukur atas apa yang diberikan Tuhan	Menghafal doa sebelum dan sesudah makan	Mengetahui kunyit ciptaan Tuhan	Menghafal doa sebelum belajar	Tidak mengambil milik orang lain

	mengingat Tuhan-Nya	orang lain -Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu						
FM 2.1, 3.3- 4.3, 3.4- 4.4	-Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan sesuatu  -Anak terbiasa hidup	-Mencuci tangan  -Menjaga kebersihan badan (mandi)  -Merawat gigi	Menirukan gerakan mandi	Menirukan gerakan menggosok gigi	Senam anak indonesia	Bermain lompat tali	Bermain engklek	Bermain engklek

	sehat -Anak terbiasa merawat gigi							
KOG 2.2, 3.5- 4.5, 3.6- 4.6, 3.9- 4.9	-Anak berfikir kreatif -Anak bertanggung jawab -Anak mengetahui benda-benda disekitarnya -Anak mengetahui	- Membiasakan eksploratif - Menyelesaikan tugas - Mengenal benda-benda disekitarnya	Mengelompokkan alat-alat untuk mandi Menghubungkan gambar dengan kata (alat-alat untuk mandi)	Membuat gambar dengan menjiplak sikat gigi	Mengelompokkan macam-macam obat	Bermain puzzle	Mengelompokkan benda yang membahayakan diri anak (benda-benda tajam, makanan kadaluwarsa dll)	Mencocok gambar jaket

	ui macam- macam peralatan mandi	ya - Mengetahui peralatan mandi						
BHS 2.13, 3.10- 4.10, 3.12- 4.12	-Anak terbiasa berbicara sopan dan santun  -Anak berani mengung- kapkan isi hatinya  -Anak mengenal huruf- huruf	- Berbicara santun  -Bercerita kembali  -Menulis meskipun hurufnya masih terbalik	Mencerita- kan urutan cara mandi	Menghitu- ng jumlah sikat lalu menuliska- n angkanya	Bercerita tentang anak yang tidak menjaga kesehatan	Meniruk- an empat urutan kata	Bercerita tentang pengalam- an (mis: sewaktu kena benda tajam)	<i>Story reading</i> (membaca cerita)



<p>SOSE M 2.6, 2.12, 3.14- 4.14</p>	<p>-Anak berani mengungkap yang diinginkan</p> <p>-Anak menjadi disiplin</p> <p>-Anak terbiasa bertanggung jawab</p>	<p>- Menyampaikan keinginan anak</p> <p>-Menaati peraturan bermain</p> <p>- Mengerjakan tugas hingga tuntas</p> <p>- Mengungkap yang dirasakan</p>	<p>Mengungkap memilih permainan</p>	<p>Mengungkap memilih permainan</p>	<p>Menimbang berat badan</p>	<p>Membuat jamu jawa dari kunyit</p>	<p>Menyelesaikan permainan sampai selesai</p>	<p>Memberi salam saat bertemu guru</p>
---	--	--	-------------------------------------	-------------------------------------	------------------------------	--------------------------------------	---	--

SENI 2.4	-Melatih motorik halus anak	- Menggam bar peralatan mandi	Membuat mainan dengan bekas bungkus sabun mandi (tempat pensil)	Membuat sikat, pasta gigi, gayung dengan plastisin	Montase gambar obat–obatan	Meleng kapi kata pada gambar alat–alat kebersihan an dengan menulis menggunakan kunyit	Menggam bar benda–benda yang berbahaya	Membuat gambar engklek
-------------	-----------------------------	-------------------------------	---	--	----------------------------	--	--	------------------------

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

.....

Guru Kelompok

.....



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) KURIKULUM 2013

### TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020

Tema/Sub tema : Binatang / Binatang Hidup di Darat

Kelompok/Usia : B/5-6

Tahun

Semester/Minggu : 1/11

ASPEK/KD	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN DALAM 1 MINGGU					
			Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
NAM 1.1, 3.2- 4.2	-Agar anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas  -Agar anak dapat menghafal do'a	- mengucapkan salam sebelum masuk kelas  - menghafal do'a sebelum belajar	Menghafal do'a sebelum pulang	Mengamati seekor ayam ciptaan Tuhan	Menghafal do'a keluar kamar mandi	Mengamati kelinci	Menghafal do'a sebelum makan	Menghafal do'a untuk kedua orang tua

	sebelum belajar							
FM 3.3- 4.3	-Agar otot-otot anak terlatih	-Gerak lagu - Melompat seperti binatang - Permainan ular naga	Menirukan gerakan binatang kelinci	Melompat zigzag	Melempar dan menangkap bola	Menebali garis pada gambar kelinci	Bermain engklek Bermain engklek dengan menirukan gerakan kelinci	Bermain engklek dengan gambar kura-kura
KOG 2.3, 3.6- 4.6, 3.7- 4.7, 3.8-	-Agar anak dapat membedakan suara-suar binatang -Agar anak mengetahui	-Suara-suar binatang - Perkembangbiakan binatang	Menghitung bentuk-bentuk geometri pada gambar ayam	Mengurutkan gambar seri perkembangan ayam	Membuat gambar telur sesuai angka	Memilih makanan kelinci	Memasangkan makanan dengan binatang	Mengelompokkan macam binatang melata

4.8	perkembangan binatang							
BHS 3.10- 4.10, 3.11- 4.11	-Melatih berbicara anak  -Melatih anak untuk mengetahui kata yang akhirnya sama	-Syair ayamku  -Cerita bergambar tentang tolong menolong  -Suku kata akhir sama	Bersyair ayamku	Menirukan suara macan, kambing, dan sapi	Melengkapi kalimat yang dimulai duru (aku suka makan telur asin)	Menirukan syair kelinci	Membedakan suara–suara binatang darat	Menebali huruf nama–nama binatang melata
SOSE M  2.5, 2.6, 2.9,	- Mengajarkan anak untuk memiliki	-Tidak menyakiti binatang  -Sportif dalam	Sportif dalam permainan	Memberi makan ayam	Berbagi alat main	Budaya antri	Membuat kandang binatang dengan balok-balok	Menaati aturan bermain

3.14-4.14	<p>rasa kasih sayang</p> <p>-Melatih anak taat pada aturan</p> <p>-Agar anak bisa menyesuaikan diri di lingkungan</p>	<p>permainan</p> <p>- Beradaptasi dengan lingkungan</p>					bersama teman-temannya	
SENI 42.4, 3.15-4.15	-Melatih anak untuk kreatif	-Tertarik pada aktifitas seni	Menggambar bentuk ayam	Melukis dengan bulu ayam	Menggorong / makan telur	Membuat mainan dari cangkang telur	Melukis gambar kelinci	Membuat bentuk ular dari kertas

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) KURIKULUM 2013**

**TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020**

---

Tema/Sub tema : Tanaman / Tanaman Hias  
B/5-6 Tahun  
Semester/Minggu : 1/15

Kelompok/Usia :



ASP EK/ KD	TUJUAN	MATERI	KEGIATAN DALAM 1 MINGGU					
			Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
NA M  1.1, 1.2, 3.2- 4.2, 2.13	- Membiasakan anak saat masuk dan keluar kelas mengucapkan salam  - Membiasakan anak berperilaku baik	- Mengucapkan salam saat keluar dan masuk kelas  -Berasalam saat datang dan pulang sekolah	Menghafal surat al-ikhlas	Menghafal surat Al-Falaq	Menghafal surat An-Nas	Menghafal surat Al-Fatihah	Menghafal do'a sebelum pulang	Menghafal do'a masuk kamar mandi
FM  3.3- 4.3	-Melatih otot-otot anak	- Koordinasi motorik halus	Bermain engklek	Bermain engklek	Membuat bunga dengan menggunakan,	Melewati rintangan dari holahop	Membuat keranjang buah dari	Membuat sate terong

					melipat, menempe l		kertas	
KO G 2.2, 2.3, 3.6- 4.6, 3.8- 4.8	- Mengenalkan pada anak berbagai macam bentuk bunga  -Agar anak mengetahui macam- macam warna pada buah	-Pengenalan bentuk- bentuk bunga  - Pengenalan bentuk- bentuk cabe  - Perbedaan warna buah	Menyebut kan bagian- bagian bunga	Mengeta hui warna- warna bunga	Menghitu ng gambar bunga dan daun	Menguru tkan benda dari besar sampai kecil	Menimb ang tomat	Mengelom pokkan benda berdasarka n bentuknya
BHS 3.11 - 4.11, 3.12	-Memahami tentang kalimat sederhana yang mudah diucapkan	-Mengulang kalimat sederhana  - Pengenalan huruf vokal	Meniru menulis nama- nama bunga	Melengk api huruf vokal nama- nama bunga	Bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri	Mencerit akan cara menanam cabe	Menceri takan cara menana m buah tomat	Mengulan g kalimat yang sudah dimulai guru

- 4.12	anak -Mengetahui macam- macam huruf vocal dan konsonan	dan konsonan						
SOS EM 2.9, 2.10, 3.13 - 4.13	- Mengajarkan anak untuk saling mencintai sesame mahluk hidup	-Menyiram bunga - Melestarikan tanaman -Berkebun - Mengucap terimakasih - Dapat bekerja kelompok -	Menanam Bunga	Menyira mi bunga	Bermain balok bersama teman- teman	Merawat Tanaman	Membia sakan antri saat cuci tangan	Membiasa kan antri saat masuk kelas

		Mengembalik kan milik orang lain  - Gotong royong						
SEN I  2.4, 3.15 - 4.15	-Melatih anak berfikir kreatif	Berkreasi dengan bahan alam	Melipat kertas menjadi bentuk bunga	Mewarnai gambar bunga dengan sisir dan sikat gigi	Meronce bunga	Mencocok gambar cabe	Membuat bentuk tomat dengan plastisin	Mencetak dengan jari tangan pada gambar terong

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013

## TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 9 / 5
Hari, tanggal	: Jum'at, 4 Oktober 2019
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Pakaian / Merawat Pakaian
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 2.4, 2.7, 2.13, 3.3-4.3, 3.9 – 4.9, 3.10 - 4.10, 3.14 - 4.14
Materi Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"><li>: - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)</li><li>- Gerakan sederhana</li><li>- Tidak mengambil barang bukan miliknya</li><li>- Berpakaian rapi</li><li>- Pengenalan alat-alat perawatan pakaian</li><li>- Konsep penjumlahan</li><li>- Pakaian kesukaan</li></ul>
Materi Pembiasaan	<ul style="list-style-type: none"><li>: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan</li><li>- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan</li><li>- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan</li><li>- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.</li></ul>
Alat dan bahan	: Baju, gambar setrika, gunting, gambar baju

## **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara merawat pakaian
3. Berdiskusi tentang berpakaian rapi
4. Menirukan gerakan mancuci baju
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
6. Bermain engklek

## **B. KEGIATAN INTI**

1. Melipat baju dengan rapi
2. Menceritakan cara mencuci baju
3. Menggantung gambar setrika
4. Melompat engklek pada gambar baju

## **C. RECALLING**

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

## **D. KEGIATAN PENUTUP**

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

## **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai hasil karya orang lain (baju)
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menceritakan cara merawat pakaian

- b. Dapat melipat baju dengan rapi
- c. Dapat menjumlahkan benda-benda
- d. Dapat menggunting gambar setelika
- e. Dapat berpakaian rapi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013**

### **TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 9 / 6
Hari, tanggal	: Sabtu, 5 Oktober 2019
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Pakaian / Doa Memakai Baju
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 2.4, 2.7, 2.13, 3.3 - 4.3, 3.9 -4.9, 3.10 - 4.10, 3.14 - 4.14
Materi Kegiatan	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian) - Gerakan sederhana - Tidak mengambil barang bukan miliknya - Berpakaian rapi - Pengenalan alat-alat perawatan pakaian - Konsep penjumlahan - Pakaian kesukaan
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan menenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Gambar dasi, pensil, kain sisa, wadah, kertas



## **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara merawat pakaian
3. Berdiskusi tentang berpakaian rapi
4. Mengahafal doa sebelum berpakaian
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
6. Bermain engklek

## **B. KEGIATAN INTI**

1. Menyanyi lagu baju baru
2. Membuat bentuk baju
3. Mengelompokkan bentuk–bentuk geometri pada gambar baju
4. Mengelompokkan petakatan/ kotak-kotak engklek besar dan kecil dari kain sisa melompati rintangan (lompat engklek)

## **C. RECALLING**

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

## **D. KEGIATAN PENUTUP**

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

## **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai hasil karya orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menceritakan cara merawat pakaian
  - b. Dapat menghafal doa berpakaian
  - c. Dapat menyanyi lagu baju baru
  - d. Dapat membuat bentuk baju
  - e. Dapat mengelompokkan bentuk geometri
  - f. Dapat menghitung benda

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013

## TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 10 / 5
Hari, tanggal	: Jum'at, 11 Oktober 2019
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Keamanan /
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 2.13, 2.12, 2.14, 3.4 – 4.4, 3.9 – 4.9
Materi Kegiatan	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan - Tidak mengambil milik orang lain - Kebiasaan mengucap terimakasih - Tata cara menjaga keamanan diri - Pengenalan benda–benda berbahaya
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Bola, benda-benda, buku gambar, pensil

### A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya keamanan diri
3. Berdiskusi tentang cara menjaga keamanan diri
4. Bermain bola
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

## **B. KEGIATAN INTI**

1. Mengelompokkan benda yang membahayakan diri anak (benda–benda tajam, makanan kadaluwarsa dll)
2. Bermain engklek
3. Menggambar benda–benda yang berbahaya
4. Bercerita tentang pengalaman (mis: sewaktu kena benda tajam)

## **C. RECALLING**

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

## **D. KEGIATAN PENUTUP**

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

## **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai pentingnya keselamatan diri
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menceritakan cara menghindari benda-benda berbahaya
- b. Dapat melindungi diri dari tindak kekerasan
- c. Dapat membedakan perbuatan benar dan salah
- d. Dapat menceritakan pengalamannya
- e. Dapat menjaga keamanan diri dalam bermain

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013

## TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 10 / 6
Hari, tanggal	: Sabtu, 12 Oktober 2019
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Kebutuhanku / Keamanan / --
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 2.13 – 2.14, 3.4 – 4.4, 3.5 – 4.5, 3.9 – 4.9, 3.12 – 4.12, 2.4, 2.5
Materi Kegiatan	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan - Tidak mengambil milik orang lain - Kebiasaan mengucapkan terimakasih - Tata cara menjaga keamanan diri - Pengenalan benda-benda berbahaya - Huruf vokal dan konsonan
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Gambar jaket, alat cocok, buku cerita, kertas, pensil,

### A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya keamanan diri
3. Berdiskusi tentang cara menjaga keamanan diri
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

## **B. KEGIATAN INTI**

1. Membuat gambar engklek
2. Mencocok gambar jaket
3. Bermain engklek
4. *Story reading* (membaca cerita)

## **C. RECALLING**

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

## **D. KEGIATAN PENUTUP**

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

## **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai pentingnya keselamatan diri
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat mengetahui pentingnya melindungi diri sendiri
  - b. Dapat mencocok gambar jaket
  - c. Dapat menghitung benda
  - d. Dapat memerankan tokoh
  - e. Dapat menceritakan kembali

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH) KURIKULUM 2013**

**TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 11 / 5
Hari, tanggal	: Jum'at, 18 Oktober 2019
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Binatang / Binatang Hidup di Darat / Berkaki Empat
Kompetensi Dasar (KD)	: 1. 1, 2.4, 2.6, 2.9, 3.3-4.3, 3.6 – 4.6,3.8 – 4.8, 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan	: - Macam-macam binatang hidup di darat - Gerak / jalannya binatang - Sportif dalam permainan - Cerita bergambar tentang tolong menolong - Suara-suara binatang - Perkembangbiakan binatang - Tertarik pada aktifitas seni
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan menenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan

: APE balok, pensil

### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki empat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara–suara binatang
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
6. Bermain engklek

### **B. KEGIATAN INTI**

1. Membedakan suara–suara binatang darat
2. Bermain engklek dengan menirukan gerakan kelinci
3. Memasangkan makanan dengan binatang
4. Membuat kandang binatang dengan balok-balok

### **C. RECALLING**

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

### **D. KEGIATAN PENUTUP**

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

## **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki empat
  - b. Dapat membedakan suara–suara binatang
  - c. Dapat menceritakan perkembangbiakan binatang
  - d. Dapat memasangkan makanan binatang
  - e. Dapat menceritakan perbedaan dua binatang (ciri–ciri)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013

## TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 11 / 6
Hari, tanggal	: Sabtu, 19 Oktober 2019
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Binatang / Binatang Hidup di Darat / Binatang Melata
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 2.4, 2.6, 2.9, 3.3-4.3, 3.7 – 4.7, 3.10 – 4.10, 3.13 – 4.13, 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan	: - Macam-macam binatang hidup di darat - Gerak / jalannya binatang - Sportif dalam permainan - Permainan ular naga - Suku kata akhir sama - Beradaptasi dengan lingkungan - Tertarik pada aktifitas seni
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Ular tangga, pensil, gambar kura-kura. LKS

## **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang melata
3. Berdiskusi tentang bahaya binatang
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
5. Bermain engklek

## **B. KEGIATAN INTI**

1. Bermian engklek dengan gambar kura-kura
2. Mengelompokkan macam binatang melata
3. Menebali huruf nama–nama binatang melata
4. Membuat bentuk ular dari kertas

## **C. RECALLING**

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

## **D. KEGIATAN PENUTUP**

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

## **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan macam binatang melata
  - b. Dapat menyebutkan ciri-ciri binatang melata
  - c. Dapat menceritakan perkembangbiakan binatang
  - d. Dapat membuat bentuk ular dari kertas
  - e. Dapat bersikap sportif dalam permainan

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH) KURIKULUM 2013  
TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 15 / 1
Hari, tanggal	: Senin, 11 November 2019
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Tanaman / Tanaman Hias / Bunga
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.4, 3.2 – 4.2, 3.3 – 4.3, 3.6 – 4.6, 3.11 – 4.11
Materi Kegiatan	: - Macam-macam tanaman hias - Melestarikan tanaman - Menyiram bunga - Berkreasi dengan bahan alam - Berkebun - Mengucapkan terimakasih - Pengenalan bentuk–bentuk bunga - Mengulang kalimat sederhana
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Bunga, buku gambar, pensil

**A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nukmat Tuhan (bunga)
3. Berdiskusi tentang macam–macam bunga
4. Menyanyi lagu semua bunga
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

## **B. KEGIATAN INTI**

1. Bermain engklek
2. Menyebutkan bagian-bagian bunga
3. Melipat kertas menjadi bentuk bunga
4. Meniru menulis nama-nama bunga

## **C. RECALLING**

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

## **D. KEGIATAN PENUTUP**

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

## **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat bersyukur tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya



2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan macam–macam bunga
  - b. Dapat merawat tanaman bunga
  - c. Dapat menyebutkan bagian–bagian bunga
  - d. Dapat meniru menulis nama–nama bunga

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH) KURIKULUM 2013**

**TK ANANDA TAHUN AJARAN 2019-2020**

---

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 15 / 2
Hari, tanggal	: Selasa, 12 November 2019
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Tanaman / Tanaman Hias / Manfaat Bunga
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.10, 3.3-4.3, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8, 3.12 – 4.12
Materi Kegiatan	: - Macam-macam tanaman hias - Melestarikan tanaman - Menyiram bunga - Berkreasi dengan bahan alam - Berkebun - Dapat bekerja kelompok - Pengenalan bentuk-bentuk bunga
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengetahui aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Bunga, kertas, pensil, sikat gigi, sisir, pewarna

## **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (bunga)
3. Berdiskusi tentang manfaat bunga
4. Permainan fisik (bunga tertutup bunga terbuka)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

## **B. KEGIATAN INTI**

1. Menyirami bunga
2. Bermain engklek
3. Melengkapi huruf vokal nama-nama bunga
4. Mewarnai gambar bunga dengan sisir dan sikat gigi

## **C. RECALLING**

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

## **D. KEGIATAN PENUTUP**

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

## **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan macam-macam bunga
  - b. Dapat menyebutkan huruf vokal nama-nama bunga

- c. Dapat melakukan permainan fisik
- d. Dapat menruskan pola bagian–bagian bunga
- e. Dapat mengelompokkan bunga berdasarkan bentuk / warna

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5041097 Fax. (031) 5042804 Surabaya 60245  
Kampus II:Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281182, 8281183 Surabaya 60234.  
Website : <http://kip.unpasby.ac.id>

Unipa Surabaya

Nomor : 535/Ak.2/FKIP/X/2019  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

22 Oktober 2019

Yang Terhormat,  
Kepala TK Ananda  
di Gresik

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala TK Ananda Gresik berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa :

Nama : Nada Nadhifah Maskuri Putri  
NIM : 169000061  
Program Studi : PG-PAUD  
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B  
Waktu penelitian : 16 September 2019 s/d 16 November 2019

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

  
Dekan  
Dr. Suhari, S.H., M.Si  
NIP. 196801031992031003

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi



YAYASAN PENDIDIKAN BINA ANANDA  
**TAMAN KANAK-KANAK "ANANDA"**  
Perumahan Bukit Bambe Blok BW 05 Driyorejo-Gresik  
E-mail: [anandabw5@gmail.com](mailto:anandabw5@gmail.com) Telp 082139752442

## SURAT KETERANGAN

No: 016/YPBA/TK/XI/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Taman Kanak-Kanak Ananda menerangkan bahwa :

Nama : Nada Nadhifah Maskuri Putri

NIM : 169000061

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di TK Ananda sejak tanggal 16 September 2019 – 16 November 2019 dengan judul :

**“ Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Ananda Bambe Driyorejo Gresik “**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat Kami,

Kepala TK Ananda



Sari Febriana Lestari, S.Si, S.Pd



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi 3-B/37 Surabaya, Telp. (031)5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234  
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII/4 Surabaya, Telp. (031)8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234  
<http://kip.unipasby.ac.id/>

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Nada Nadhifah Maskuri Putri  
NIM : 169000061  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Ananda Bambe Driyorejo Gresik Tahun Ajaran 2019/2020

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing
1	7-10-2019	Sosialisasi dan konfirmasi pelaksanaan bimbingan skripsi	
2	10-10-2019	Diskusi langkah-langkah pelaksanaan penelitian	
3	14-10-2019	Recheck instrument dan rubrik penelitian	
4	18-10-2019	Recheck bab I dan II	
5	9-12-2019	Recheck bab III	
6	13-12-2019	Diskusi tentang metode dan desain penelitian	
7	16-12-2019	Recheck pengumpulan data dan hasil penelitian	
8	20-12-2019	Diskusi pengelolaan data	
9	23-12-2019	Diskusi pembahasan dan simpulan	
10	26-12-2019	Diskusi tata tulis skripsi	
11	27-12-2019	Cek akhir dan tanda tangan persetujuan	

Selesai bimbingan skripsi tanggal 27 Desember 2019

Mengetahui  
Dekan FKIP,  
  
Dr. Suharto, S.Pd., M.Si.  
NIP. 196801031992031003

Dosen Pembimbing

Drs. Achmadi, M.Ed  
NIDN. 0729055502



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi 3-B/37 Surabaya, Telp. (031)5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234  
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII/4 Surabaya, Telp. (031)8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234  
<http://kip.unirasby.ac.id/>

**FORMAT REVISI SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Nada Nadhifah Maskuri Putri  
NIM : 169000061  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Tanggal Ujian Skripsi : 21 Januari 2017  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Ananda Bambe Driyorejo Gresik Tahun Ajaran 2019/2020  
Penguji I : Aisyah, S.Psi, M.Pd  
Penguji II : Drs. Achmadi, M.Ed

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1	Tata tulis sesuai dengan buku pedoman		
2	Tujuan penelitian		
3	Kerangka konseptual		
4	RPPM dan RPPH		
5	Teori yang mendukung BAB IV		

Batas waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu terhitung dari waktu ujian skripsi.

Dosen Penguji I,

Aisyah, S.Psi, M.Pd  
NIDN. 0723116504

Dosen Penguji II,

Drs. Achmadi, M.Ed  
NIDN. 0729055502