

ABSTRAK

I da Rachma Agustis "Penerapan Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Ihsan Kenjeran Surabaya".

Pendi dikan Guru Pendi dikan Di ni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendi dikan U Surabaya ymbing, S D o

Penelitian ini di latarbelakangi oleh penterintegrasi kurikulum 2013 (kurtilas) dan model permainan tradisional sebagai salah menyenangkan, aktif, efektif, dan bermakna anak didik yang beranggapan bahwa pembelajar belajar di dalam ruangan kelas yang kaku dan didik sukar untuk memahami materi yang diajarkan menyebabkan hasil belajar rendah dan pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meneliti permainan tradisional boy-boyan dalam pembelajaran terhadap hasil belajar tema "diriku".

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan dijabarkan masalah yang diteliti.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mereka untuk membuat strategi berlari di dalam permainan boy-boyan. Selain itu, mereka menjadi lebih kuat dan menggunakan untuk berlari.

Kesimpulannya adalah terdapat keefektifan model permainan boy-boyan dalam mengembangkan motorik kasar kelompok B di TK Al Kenjeran. Dengan demikian, diharapkan agar guru bisa terlibat secara langsung di dalam permainan boy-boyan dengan anak-anak serta memberi contoh dan arahan sebelum kegiatan tersebut dilaksanakan. Mengikuti aturan yang telah dijelaskan oleh guru.

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of integrated thematic learning curriculum themes and 2013 by using the model of traditional games a learning a fun, active, effective, and meaning for students. There are many students who believe that learning in school was just learning in the classroom rigid and monotonous so that students difficult to understand the concept of the teacher taught the material that causes the results low student learning and learning becomes ineffective. Purpose of this study was to determine the effectiveness of the existing models in the game Boy-Boyan integrated thematic learning on learning outcomes theme of "Me".

This research use descriptif kwalitatif method. It use kwalitatif data and spelled out with descriptif about the problem have been researched.

The result of this research, the students could to make game strategy and their leg stronger because often be used to run.

The conclusions is there is effectiveness of the models Boy-Boyan games could the grow up of students motoric of TK Al-Ihsan Kenjeran Surabaya City. The teacher have to active in this activity and give them the sample before this game was done.

Keywords: boy-boyan game model, the result of studying the theme of "me".