

**PENGUNAAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5–6 TAHUN
DI RA AL-AMANAH TANJUNG SENANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

ANIS NUR AFIFAH

NPM : 1911070129



Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

**PENGUNAAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA AI-AMANAH TANJUNG SENANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**ANIS NUR AFIFAH
NPM: 1911070129**

**Pembimbing I : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I
Pembimbing II : Karin Ariska, M.Pd**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

ABSTRAK

Konsistensi guru atau tenaga pendidik memiliki tugas yang beragam yang berimplementasi dalam bentuk pengabdian salah satunya yaitu tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih, mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup dan kehidupan. Mengajar berarti mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sedang melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada manusia. Penggunaan aplikasi TikTok yang diterapkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar adalah salah satu wujud dari tugas guru sebagai pendidik yaitu melatih mengembangkan salah satu aspek keterampilan anak, yaitu aspek motorik kasar. Motorik kasar pada anak diindikasikan dengan cara melakukan gerakan fisik dari lagu dan video senam dari aplikasi TikTok seperti berjalan maju mundur, dan jalan di tempat, mengayunkan tangan ke kiri dan ke kanan sesuai irama senam, melompat dengan satu kaki secara bergantian tanpa terjatuh, dan bertepuk tangan ke atas dan ke bawah sambil melompat. Rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian deskriptif dengan subjek penelitian adalah 19 orang peserta didik dan 2 orang guru di kelas B3 RA Al-Amanah Tanjung Senang. Sedangkan objek penelitian ini yaitu mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan lagu dan video senam di aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) melalui senam irama dengan menggunakan lagu dan video senam dari aplikasi TikTok. Dari 19 peserta didik yang Berkembang Sangat Baik (BSH) 26,3% dengan

jumlah 5 anak, peserta didik yang Berkembang Sesuai Harapan 42,1% dengan jumlah anak 8. Dan 31,8% peserta didik yang mulai berkembang dengan jumlah anak 6. Serta tidak terdapat peserta didik yang Belum Berkembang (BB). Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang, itu dilaksanakan melalui tiga tahapan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Kata Kunci : Aplikasi TikTok, Media Pembelajaran, Motorik Kasar

ABSTRACT

Consistency of teachers or educator have various tasks that are implemented in the form of dedication, one of which is the task of the teacher as a profession which includes educating, teaching and training, educating means continuing and developing the values of life and life. Teaching means developing science and technology while training means developing human skills. The use of the TikTok application which is applied by teachers as a learning medium to develop physical gross motor skills is one manifestation of the teacher's task as an educator, namely to train to develop one aspect of children's skills, namely gross motor aspects. Gross motor skills in children are indicated by performing physical movements from songs and gymnastic videos from the TikTok application such as walking back and forth, and walking in place, swinging your arms left and right according to the rhythm of the gymnastics, jumping on one leg alternately without falling, and clapping. hands up and down while jumping. The formulation of the problem in this research is "How to Use the TikTok Application as a Learning Media to Develop Gross Motoric in Children Aged 5-6 Years at RA Al-Amanah TanjungHappy". The purpose of this study was to find out the use of the TikTok application as a learning medium to develop physical motor skills for children aged 5-6 years at RA Al-Amanah TanjungHappy.

This study used a qualitative research type with a descriptive research design with 19 students and 2 teacher in class B3 RA Al-Amanah TanjungHappy, while the object of this study was to develop gross motor skills of children aged 5-6 years by using songs and exercise videos in the TikTok application as learning media.

The results of the study show that gross motor development of children aged 5-6 years at RA Al-Amanah TanjungHappy has Developed According to Expectations (BSH) through rhythmic gymnastics using songs and gymnastic videos from the TikTok application. Of the 19 students who developed very well (BSH) 26.3% with a total of 5 children, students who developed according to expectations 42.1% with a number of 8 children. And 31.8% of

students who began to develop with a number of 6 children. And there are no students who have not developed (BB). The use of the TikTok application as a learning medium to develop gross motor skills for children aged 5-6 years at RA Al-Amanah TanjungHappy, which is carried out through three stages, the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage.

Keywords: TikTok Application, Learning Media, Gross Motoric

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anis Nur Afifah
NPM : 1911070129
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang”** adalah benar hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi ataupun suduran dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar rujukan. Apabila adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dimaklumi.

Bandar Lampung, 15 Juni 2023



Anis Nur Afifah
NPM.1911070129



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Amanah Tanjung Senang
Nama : Anis Nur Afifah
NPM : 1911070129
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah Dimunaqosahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I


Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I
NIP.199009072006042001

Pembimbing II


Karin Ariska, M.Pd
NIDN. 2008059701

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP.196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang”** Disusun Oleh **Anis Nur Afifah, NPM.1911070129**, Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: 21 Juli 2023.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd I

Penguji Utama : Neni Mulya, M.Pd

Penguji Pendamping I : Dr. Heny Wulandari, M.Pd

Penguji Pendamping II : Karin Ariska, M.Pd

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002**

MOTTO

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ
بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ

Allah adalah Zat yang menciptakanmu dari keadaan lemah, kemudian

Dia menjadikan(-mu) kuat setelah keadaan lemah. Lalu, Dia menjadikan(-mu) lemah (kembali) setelah keadaan kuat dan beruban. Dia menciptakan apa yang Dia kehendaki. Dia Maha Mengetahui lagi

Mahakuasa.

(Q.S. Ar-Rum 30 : Ayat 54)¹

¹ Qur'an Kemenag, Ar-Rum 30: ayat 54 Al-Qur'an dan Terjemahannya

PERSEMBAHAN

Alhamduillahirabbil'Alamin, segala puji bagi Allah SWT, Sholawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW, saya persembahkan sebagai bukti, hormat dan cinta serta rasa terimakasih yang tiada terhingga kepada orang yang telah memberi arti dalam hidup saya. Saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua Orang tuaku Ayah Muhammad Ali Fauzi dan Ibu Sri Utami yang telah merawat dan membesarkanku. Berkat doa restu dari mereka penulis dapat menempuh dan menyelesaikan pendidikan dibangku kuliah. Ini adalah persembahan teristimewah untuk kedua orang tua.
2. Adik-adikku tercinta Faza Muhammad Alfa dan Sifa Nur Khasanah yang telah memberi semangat dan dukungan kepada penulis selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Anis Nur Afifah , yang dilahirkan di Desa Makarti Mulya, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan pada tanggal 20 November 2000 , putri pertama dari tiga bersaudara dari Bapak Muhammad Ali Fauzi dan Ibu Sri Utami, penulis bertempat tinggal di Desa Makarti Mulya, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan. Penulis memulai pendidikan formal di SDN 1 Makarti Mulya lulus pada tahun 2013, kemudian pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang menengah pertama SMP N 7 Metro lulus pada tahun 2016, dan SMA N 6 Metro lulus pada tahun 2019, kemudian pada tahun 2019 penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung sampai dengan sekarang. Selama berkuliah penulis aktif di UKM Volly UIN Raden Intan Lampung dan mengikuti beberapa ajang kompetisi yaitu :

1. Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS) XVIII tahun 2023 di Kota Padang, Sumatera Barat.
2. Porseni NU Satu Abad Nahdlatul Ulama Di Kota Solo, Jawa Tengah
3. Pekan Olahraga Mahasiswa Provinsi (POMPROV) tahun 2022.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, hanya kepada-Nya kami menyembah dan hanya kepada-Nya kami memohon pertolongan. Atas segala limpah rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang ” yang disusun untuk melengkapi salah satu syarat penyusunan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Sholawat dan salam kita haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir kelak. Tersusunnya skripsi ini tidak lepas atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat bapak dan ibu :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Yulan Puspita Rini, MA selaku sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Karin Ariska, M.Pd selaku pembimbing II yang sudah memberikan petunjuk dan saran selama penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Kepada Kepala Sekolah dan Dewan Guru RA Al Amanah Tanjung Senang

8. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2019 yang sudah memberikan motivasi, saran, dan pengalaman yang luar biasa. Semoga kesuksesan dan kebahagiaan menyertai kalian selalu
9. Teman-teman baikku Puput Angellica, Rissa Latifah, Anggini Prameswari, Anita yang sudah menjadi *support system* kepada penulis selama berkuliah sampai penulis meraih gelar sarjana, terimakasih untuk energi positif maupun negatif yang sudah diberikan.
10. Teman-teman kosan Amel Lia Indra Arsanti, Nur Ayni, Sekar Eka Febriani, dan Reda Bayti Jannah.
11. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, dan mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat dan berkah bagi penulis dan semua pihak. Aamiin

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna menghasilkan karya yang baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini dapat dijadikan acuan tindak lanjut selanjutnya dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin ya robbal'alaminn

Bandar Lampung, 15 Juni 2023
Penulis,

Anis Nur Afifah
1911070129

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
SURAT PERNYATAAN	vii
HALAMAN PERSETUJUAN	ix
HALAMAN PENGESAHAN	x
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN.....	xii
RIWAYAT HIDUP	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Fokus Penelitian	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	14
H. Metode Penelitian.....	18
I. Sistematika Pembahasan.....	28

BAB II LANDASAN TEORI

A. Aplikasi TikTok	31
1. Pengertian Aplikasi TikTok	31
2. Sejarah Aplikasi TikTok	33
3. TikTok Sebagai Media Audio Visual.....	34
B. Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran	37
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	37
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	39
3. Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan	

Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	41
C. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	47
1. Pengertian Motorik Kasar	48
2. Unsur-Unsur Motorik Kasar	49
3. Perkembangan Motorik Kasar	51
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik kasar	53

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum RA Al-Amanah Tanjung Senang.....	55
1. Sejarah RA Al-Amanah Tanjung Senang	55
2. Deskripsi Lokasi Penelitian	56
3. Visi Misi RA Al-Amanah Tanjung Senang ..	56
4. Tujuan TK Al-Amanah Tanjung Senang	57
5. Letak Geografis	57
6. Data Tenaga Pengajar RA Al-Amanah Tanjung Senang	58
7. Data Jumlah Peserta Didik RA Al-Amanah Tanjung Senang	58
8. Sarana dan Prasarana	59
9. Kondisi Objek Sekolah	60
B. Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang.....	60

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Penelitian	65
B. Pembahasan.....	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	87
B. Rekomendasi	88

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Pencapaian Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang	6
Tabel 1.2 Prasurvey Tingkat Pencapaian Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang.....	10
Tabel 1.3 Presentase Tingkat Pencapaian Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang.....	11
Tabel 1.4 Lembar Observasi Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang.....	22
Tabel 1.5 Lembar Observasi Guru Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang.....	23
Tabel 1.6 Kisi-Kisi Wawancara Penggunaan Lagu & Video TikTok Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang.....	25
Tabel 2.1 Fitur Yang Terdapat Di Dalam Aplikasi TikTok.....	43
Tabel 3.1 Tenaga Pengajar RA Al Amanah Tanjung Senang	58
Tabel 3.2 Data Jumlah Siswa Antar Tahun RA Al Amanah Tanjung Senang.....	58
Tabel 3.3 Data Jumlah Siswa Sekarang RA Al Amanah Tanjung Senang.....	58
Tabel 3.4 Data Sarana Gedung RA Al Amanah Tanjung Senang.	59
Tabel 3.5 Data Sarana Fasilitas Belajar RA Al Amanah Tanjung Senang.....	59
Tabel 4.1 Lembar Penilaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang.....	65
Tabel 4.2 Presentase Tingkat Pencapaian Perkembangan Dalam Berjalan Maju Mundur dan Jalan Di Tempat	75
Tabel 4.3 Presentase Tingkat Pencapaian Perkembangan Dalam Mengayunkan Tangan Dari Kiri ke Kanan Sesuai Irama Senam..	75
Tabel 4.4 Presentase Tingkat Pencapaian Perkembangan Dalam Melompat Dengan Satu Kaki Secara Bergantian Tanpa Terjatuh.	76
Tabel 4.5 Presentase Tingkat Pencapaian Perkembangan Dalam Bertepuk Tangan Ke Atas Ke Bawah Sambil Melompat.....	77
Tabel 4.6 Daftar Putar Videa Senam TikTok	78

Tabel 4.7 Hasil Presentase Perkembangan Motorik Kasar Anak
Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang 82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Lampiran 2	Surat Izin Pra Penelitian
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian
Lampiran 4	Surat Balasan Izin Penelitian
Lampiran 5	Berita Acara Seminar Proposal
Lampiran 6	Dokumentasi Kegiatan
Lampiran 7	Hasil Turnitin

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Supaya tidak terjadi kekeliruan dalam pembahasan dan pemahaman judul penelitian, **Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5– 6 Tahun**, maka penulis akan akan menjelaskan definisi judul penelitian tersebut terlebih dahulu yaitu:

1. Tik Tok merupakan aplikasi berbasis audio visual berupa video musik. Aplikasi dan jejaring sosial TikTok berasal dari Tiongkok yang merupakan besutan *ByteDance* yang kini menjadi aplikasi paling banyak diunduh di dunia.
2. Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹
3. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, misalnya kemampuan untuk duduk, menendang, berlari dll. Bambang Sujiono berpendapat bahwa gerakan motorik kasar

¹ Pan Nabilah dan At Tibyani, "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK UNTUK MENSTIMULASI FISIK MOTORIK KASAR PADA TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN" 10 (2021): 67–82.

adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata.²

Berdasarkan hasil uraian diatas, judul yang penulis maksud adalah Penggunaan Aplikasi Tiktok yang dimanfaatkan oleh guru kelas B3 sebagai Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5–6 tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang melalui senam irama dengan video di aplikasi TikTok.

B. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini memasuki masa perkembangan industri 4.0, masa digital untuk beragam persoalan, mulai dari persoalan rumah tangga hingga persoalan pembelajaran serta seluruh persoalan yang mudah diselesaikan secara online, seluruh teknologi menawarkan sarana yang tidak sulit dan memungkinkan untuk diakses. Informan sebagai penulis dimudahkan dengan adanya teknologi, penggerak dibidang pendidikan harus mudah menempatkan diri dan cepat menguasai ilmu pengetahuan yang sesuai dengan kondisi, tenaga pendidik tidak lagi menunggu agenda mengajar secara klasikal tetapi dituntut agar lebih pro aktif berkegiatan serta berkontribusi, pola pikiran atau mindset yang awalnya klasik harus mampu diubah menjadi digital.³

²*Ibid.*,67

³ Tri Buana dan Dwi Maharani, “Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak,” *Jurnal Inovasi* 14, no. 1 (2020): 1–10, <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/download/1390/750>.

Media pembelajaran di masa serba digital wajib dipadukan dengan pertumbuhan teknologi, dalam Permendikbud Nomor 99 tahun 2013 pasal 1 ayat 1 bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), merupakan teknologi bertema elektronika yang dimanfaatkan dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyampaian data, informasi dan konten.⁴ Proses pembelajaran bisa terjadi dengan adanya media pembelajaran, saat menjelaskan materi pembelajaran minimal terdapat satu media untuk menjelaskan materi pembelajaran. Tenaga pendidik dalam memanfaatkan media dengan baik harus melakukan pencarian, penemuan dan pemilihan media yang memenuhi keperluan belajar anak, meningkatkan motivasi anak, sesuai dengan tingkatan perkembangan dan pengalaman serta ciri-ciri khusus pada kelompok belajarnya. Tenaga pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran agar anak dapat mengerti keterangan atau penjelasan yang disampaikan.⁵

Media sosial merupakan sarana untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan saling berbagi menggunakan bantuan internet. Media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar idiologi yang tinggi.⁶ Seiring dengan kemajuan masa sekarang, maka banyaknya media yang dapat digunakan manusia untuk dijadikan alat dalam berkomunikasi, demikian pula dengan media sosial diantaranya untuk berbagi pesan dengan banyak

⁴ Abdul wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkanprestasi Belajar," *Istiqra* 5, no. meningkatkan presgtasi (2018): 173–79.

⁵ Ega Altania dan Sungkono, "Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal EPISTEMA* 2, no. 1 (2021): 83–88.

⁶ Fajriyati Fauziah dan Taopik Rahman, "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita," *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)* 2, no. 02 (2021): 108–14, <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.870>.

pengguna media sosial itu sendiri, yaitu berupa berita, gambar, dan juga tautan vidio.⁷

Tiktok merupakan salah satu aplikasi yang paling terpopuler dan dinikmati di dunia. Tiktok memungkinkan penggunanya membuat vidio berdurasi 15 detik di sertai musik, filter, dan beberapa fitur kreatif lainnya. Aplikasi ini diluncurkan oleh perusahaan asal Tiongkok, China, *Byte Dance* pertama kali meluncurkan aplikasi yang memiliki durasi pendek yang bernama Dounyin. Hanya dala waktu 1 tahun, Tiktok memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan vidio setiap hari, popularitas Tiktok yang tinggi membuatnya melakukan perluasan ke luar China dengan nama tiktok. Menurut laporan dari sensor tower, aplikasi ini diunduh 700 juta kali sepanjang tahun 2019. Hal ini membuat tiktok dapat mengungguli sebagian aplikasi yang berada dibawah naungan Facebook Inc. aplikasi ini menempati perigkat ke dua setelah Whatsapp yang memiliki 1,5 miliar pengunduh.⁸

Tiktok memungkinkan pengguna untuk secara cepat dan mudah membuat vidio-vidio pendek yang unik untuk kemudian dibagikan ke teman-teman dan dunia. Memberdayakan pemikiran-pemikiran yang kreatif sebagai bentuk revolusi konten, menjadikan media sosial ini sebagai sebuah wujud tolak ukur baru dalam berkreasi bagi para online kontent kreator di seluruh dunia, terutama Indonesia.⁹

Donny selaku kepala kebijakan publik untuk TikTok wilayah Indonesia, Malaysia, Filipina (2020) menyampaikan pihak TikTok berkoalisi dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (Kemendikbud) supaya memasukkan berbagai konten yang mendidik karena anak sekolah saat ini yaitu gen

⁷ Thea Rahmani, "Penggunaan Media Sosial sebagai Penguasaan Dasar-dasar Fotografi Ponsel," *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, 2016, 1–68.

⁸ Dwi Putri Robiatul Adawiyah, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sumpang," *E-Journal Komunikasi* 14 (2020): 136.

⁹ M. Ali Wafa, "Analisis Perilaku Komunikasi Penggunaan Media Sosial Tiktok," *Pendidikan Anak 2* (2020): 7.

Z yang mencapai 100 % penggunaan untuk internet ditujukan pada video online, maka dari itu kualitas dari video berdurasi pendek ini diharapkan dapat mengedukasi dan menarik peserta didik supaya aktivitas pembelajaran tetap berlangsung secara maksimal.

Penggunaan aplikasi TikTok dapat menjadi media alternatif yang membantu perkembangan anak, karena di dalam aplikasi TikTok terdapat banyak sekali konten edukasi mengenai aspek perkembangan anak usia dini. Anak usia dini adalah individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada proses ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Oleh karena itu, pemilihan konten video pada aplikasi TikTok untuk anak usia dini mampu membantu anak mengasah kemampuan motorik kasarnya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa motorik kasar yakni gerakan perpindahan dengan memakai otot-otot besar pada anggota badan dengan berbagai macam gerakan. Hasnida mengungkapkan motorik kasar adalah gerakan badan dengan memanfaatkan semua anggota badan mulai dari kepala sampai kaki atau otot-otot besar dengan dorongan pertumbuhan anak itu sendiri. Motorik kasar anak dapat dilatih dengan berbagai aktivitas dalam pembelajaran.¹⁰ Dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, tenaga pendidik perlu menyesuaikannya dengan karakteristik anak TK yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji,

¹⁰ “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini” (Jakarta, 2014).

mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Perkembangan anak usia 5-6 tahun sangatlah pesat. Pada usia ini, anak mulai mengembangkan keterampilan-keterampilan baru dan memperbaiki keterampilan yang sudah dimilikinya. Perkembangan ini juga ditunjukkan oleh koordinasi yang baik dalam melakukan gerak senam, berdiri dengan satu kaki selama 5 detik, melompat dengan baik, melompati tali, melompat dan turun melewati beberapa anak tangga, serta memanjat. Hal tersebut disesuaikan berdasarkan Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak atau disingkat dengan STPPA yaitu melakukan gerakan tubuh secara koordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan; melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam; melakukan permainan fisik dengan aturan; terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; melakukan kegiatan kebersihan diri yang berada di kompetensi inti KI-4 yaitu keterampilan.

Tabel 1. 1

**Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan
Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Sub-Indikator
Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	Anak mampu melakukan gerakan tubuh fisik secara terkoordinasi, untuk kelunturan sebagai keseimbangan, kelincahan, lokomotor, non-lokomotor, dan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan

	mengikuti aturan	fisik secara teratur 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
--	------------------	---

Sumber :Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.¹¹

Menurut Yohana dalam Hartati, dkk mengatakan karakteristik khusus perkembangan fisik bagi anak dalam kelompok 5-6 tahun adalah Perkembangan keterampilan fisik, Pada usia ini anak menunjukkan keinginan tahu yang besar dan aktif. Sedangkan menurut Maghfiroh, dkk dalam Sulistyono, dkk terdapat 5 aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu kekuatan, keseimbangan, kelincihan, kelenturan, dan koordinasi. Perkembangan anak berlangsung dalam proses yang holistik dalam segala segi. Sehingga, untuk melangkah pada perkembangan-perkembangan berikutnya, tahapan perkembangan anak secara langsung maupun tidak langsung akan sangat ditentukan oleh perkembangan fisik dan motorik anak. Karena perkembangan fisik cukup menentukan aktivitas motorik anak, yang pada akhirnya akan mempengaruhi aktivitas dan perilaku sehari-hari. Kecerdasan motorik anak juga akan dipengaruhi oleh aspek perkembangan lainnya, terutama dengan kaitan fisik dan intelektual anak.¹² Dalam Al-Quran yang menjelaskan tentang perkembangan fisik motorik, dalam firmanNya :

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسْتَوْا
وَجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبِّرُوا مَا عَلَوْا تَتْبِيرًا

Artinya : Jika berbuat baik (berarti) kamu telah berbuat baik untuk dirimu sendiri. Jika kamu melakukan

¹¹ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.

¹² Intan Diyah Retno Palupi, "Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 127-34.

kejahatan, itu kembali kepada dirimu sendiri. Ketika datang saat (kerusakan) yang kedua, (kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu, untuk memasuki masjid (Baitul Maqdis) sebagaimana memasukinya ketika pertama kali, dan untuk membinasakan apa saja yang mereka kuasai. (Q.S.AL Isra :7)

Dari ayat diatas dapat dipahami bahwa kita perlu berbuat baik, jika kita melakukan kejahatan maka, perbuatan akan kembali kepada diri kita sendiri, begitupusebaliknya jika kita berbuat baik maka akan kembali kepada diri kita sendiri. Dalam perkembangan sosial emosional anak merupakan kepekaan anak untuk mengetahui atau memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kegiatan sehari-hari.¹³

Sejalan dengan adanya fakta data di atas mengenai jumlah pemakai di Indonesia yang mencapai lebih dari 30 juta dan kebanyakan adalah anak-anak yang sedang bersekolah di TK sampai SD. Oleh karena itu diperoleh kesimpulan bahwa TikTok adalah aplikasi yang sedang trend sekaligus mencuri perhatian di kalangan gen Z yang kebanyakan pemakainya adalah anak-anak yang sedang bersekolah di TK sampai SD. TikTok dapat didesain sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik anak usia dini khususnya pada lingkup perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang diharapkan bisa menunjang untuk memahami dan menerima proses pembelajaran dilakukan oleh guru.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi, penulis melihat bahwa, penggunaan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran telah diterapkan di RA Al-Amanah Tanjung senang untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak, dengan

¹³ Santika Lia, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Desa Teluk Kayu Putih Kecamatan VII Koto Ulu Kabupaten Tebo," *ἤρα*, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.

¹⁴ Haliza Rifani, Ika Rachmayani, dan Baik Nilawati Astini, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun 2022," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 4 (2022): 2119–24, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.918>.

memanfaatkan konten edukasi anak usia dini yang terdapat di akun TikTok dengan salah satu konten kreator bernama @laelaq99 yang berisi video-video pembelajaran seperti membuat prakarya sederhana, bernyanyi dan konten senam irama dengan lagu-lagu viral di TikTok untuk melatih motorik kasar anak usia dini. Ibu ASN mengatakan bahwa anak-anak merasa senang dan antusias bernyanyi sambil mengikuti gerakan yang ada di akun TikTok tersebut, salah satu video TikTok yang ditayangkan untuk melatih motorik kasar anak yaitu video T-rex dengan lirik “Badannya besar, tangannya kecil, kalau mengaung, yang lain langsung mudur”. Anak-anak menyanyikan lagu tersebut dengan riang gembira dan juga mereka mengikuti gerakan sesuai lirik lagu. Berdasarkan fakta tersebut, dapat diketahui bahwasanya aplikasi TikTok memiliki potensi yang cukup baik sebagai media pembelajaran untuk melatih perkembangan motorik kasar anak dengan melakukan senam irama memanfaatkan video dan lagu dari aplikasi TikTok yang saat ini juga digandrungi oleh anak-anak.¹⁵

Menurut hasil observasi *presurvey* yang dilakukan oleh peneliti di RA Al-Amanah Tanjung Senang, pemilihan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan akun edukasi anak usia dini di TikTok melalui video senam irama memiliki dampak yang positif untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, hal ini dapat dilihat pada tabel tingkat pencapaian motorik kasar kelas B3 RA Al-Amanah Tanjung Senang berikut ini:

¹⁵ ASN, Guru di kelas B di RA Al-amanah Tanjung Senang Bandar Lampung 21 Februari 2023.

Tabel 1. 2
Prasurvey Tingkat Pencapaian Motorik Kasar Anak Usia 5-6
Tahun
Kelas B3 RA Al Amanah Tanjung Senang

No	Nama Siswa	Tingkat Pencapaian				
		1	2	3	4	Keterangan
1	BA	BHS	BB	MB	MB	MB
2	TMP	BB	BB	BB	BB	BB
3	DRR	BB	MB	MB	BB	MB
4	WS	MB	BB	BB	BB	BB
5	SZP	BB	BSH	MB	MB	BSH
6	AAU	BSH	BB	BB	BB	BB
7	ATG	BB	BB	BSH	BSH	BSH
8	MP	BB	BB	BB	BB	MB
9	DA	MB	MB	BB	BB	MB
10	PSGY	BB	BB	MB	MB	MB
11	FKU	BSH	BSH	MB	BB	BB
12	JK	BB	BB	BSH	BSB	BSB
13	PSI	MB	BB	MB	BSH	MB
14	KDZ	BHS	BB	BB	BB	BB
15	AA	BB	MB	BB	BB	BB
16	DW	BB	BB	BSB	BSH	BSB
17	DSP	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
18	WS	BB	BB	MB	MB	MB
19	RM	BSH	BB	BSH	BSB	BSB

*Sumber: Data Observasi kelas B3 di RA Al-amanah
Tanjung Senang Bandar Lampung ¹⁶*

Keterangan kemampuan Anak :

1. Berjalan maju, mundur, dan jalan di tempat
2. Mengayunkan tangan dari kiri ke kanan sesuai irama senam
3. Melompat dengan satu kaki secara bergantian tanpa terjatuh

¹⁶ *Data Observasi kelas B di RA Al-amanah Tanjung Senang Bandar Lampung*

4. Bertepuk tangan ke atas dan ke bawah sambil melompat

Keterangan Pencapaian perkembangan:

1. **BB** artinya, Belum Berkembang
2. **MB** artinya, Mulai Berkembang
3. **BSH** artinya, Berkembang Sesuai Harapan
4. **BSB** artinya, Berkembang Sangat Baik

Tabel 1. 3
Presentase Prasurvey Pencapaian Indikator
Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-
Amanah

No	Pencapaian	Jumlah	Presentase
1	BB	6	31,8%
2	MB	7	36,8%
3	BSH	3	15,8%
4	BSB	3	15,8%
JUMLAH		19	100%

Dari data diatas dapat penulis simpulkan bahwa di Kelas B3 RA Al-Amanah Tanjung Senang kemampuan motorik kasar anak yaitu masih Mulai Berkembang (MB). Dari 19 anak, yang Belum Berkembang (BB) terdapat 6 anak atau 31,8%, anak yang Mulai Berkembang terdapat 7 anak 36,8%, Anak yang Berkembang Sesuai Harapan 3 anak 15,8%, dan anak yang Bekembang Sangat Baik 3 anak 15,8%. Maka dengan adanya pra penelitian yang dilakukan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran berdampak positif pada perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Al-Amanah Tanjung Senang.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dimanfaatkan oleh guru kelas B3 di RA Al-Amanah Tanjung Senang sebagai stimulus pada kemampuan motorik kasar anak dengan aktivitas menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya perkembangan

anak dapat tumbuh secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, pembelajaran gerak motorik kasar yang dilakukan adalah pembelajaran *outdoor* dengan aplikasi TikTok sebagai media penunjang pembelajaran. Ibu ASN mengatakan kegiatan yang dilakukan yaitu senam irama dengan memanfaatkan konten video dan musik senam milik konten kreator di TikTok, kegiatan senam dilakukan oleh peserta didik kelas B3, dilaksanakan 1 kali pertemuan setiap hari Jum'at dimulai dari pukul 07.00 s/d selesai. Proses yang diamati adalah keaktifan anak-anak dalam mengikuti senam, sejauh mana anak dapat mengikuti gerakan yang ditayangkan di layar proyektor, senam dilakukan di luar kelas tepatnya di halaman sekolah supaya anak-anak bebas untuk bergerak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan untuk mengetahui lebih detail terkait **Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang**. Hasil penelitian diharapkan dapat menemukan manfaat positif dari penggunaan aplikasi TikTok bagi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang, Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Penggunaan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran untuk mengembangkan

Motorik Kasar pada anak usia 5 – 6 tahun di RA Al-Amanah Tj. Senang, Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penggunaan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran untuk mengembangkan Motorik Kasar pada anak usia 5 – 6 tahun di RA Al-Amanah Tj. Senang, Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian ini juga diharapkan bisa menambah wawasan dan khasanah terkait penggunaan Media Sosial dengan bijak terutama bagi anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mampu mengembangkan ilmu yang diperoleh selama berkuliah dan mampu menerapkannya dalam bentuk penelitian sesuai dengan fenomena yang ada di masyarakat.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Dapat digunakan sebagai sumber kepustakaan untuk penelitian selanjutnya yang terkait.

c. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Memberikan informasi terkait penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pertama, Jurnal penelitian oleh Widia Pratiwi, dkk pada tahun 2022 dengan Judul “*Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Banjarnegara Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang*”. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi tik tok pada anak usia 5-6 tahun di desa Banjarnegara. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian anak usia 5-6 tahun dan orang tua. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan mencakup tiga bagian yaitu reduksi data, penyaji data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, konten aplikasi Tik Tok yang cenderung ditonton oleh anak usia 5-6 Tahun yaitu konten mukbang, kartun, dan make up. Rata-rata penggunaan aplikasi Tik Tok selama 2 jam perhari. Dampak penggunaan aplikasi Tik Tok pada anak usia 5-6 tahun terdapat dampak negatif dan positif. Dampak negatifnya yaitu anak menjadi malas belajar, sedangkan dampak positifnya yaitu dapat mendorong kreativitas dan membantu anak dalam mengasah keterampilan mengedit video.¹⁷

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang dilakukan oleh Widia Pratiwi, dkk yaitu sama-sama meneliti penggunaan aplikasi Tiktok. Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada Objek Penelitian dan Dampak dari penggunaan Aplikasi Tiktok, sedangkan yang peneliti lakukan tentang analisis penggunaan aplikasi Tiktok yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.

¹⁷ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia Jalan Ciwaru Raya No, dan Provinsi Banten, “Penggunaan aplikasi tik tok pada anak usia 5-6 tahun di desa banjarnegara kecamatan pulosari kabupaten pandeglang Widia Pratiwi M.A, Laily Rosidah, Kristiana Maryani,” *Jurnal Pendidikan Anak* 11, no. 2 (2022): 138–44.

Kedua, Agis Dwi Prakoso pada tahun 2020 dengan judul “*Penggunaan Aplikasi Tiktok dan Efeknya Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam Di Kelurahan Waydadi Baru, Sukarame*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan aplikasi Tik Tok di Kelurahan Waydadi Baru serta efeknya terhadap perilaku keagamaan remaja islam di Kelurahan Waydadi Baru tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Tik Tok di Kelurahan Waydadi Baru cukup besar, dimana para penggunanya adalah kalangan remaja.¹⁸ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Tik Tok di Kelurahan Waydadi Baru cukup besar, dimana para penggunanya adalah kalangan remaja. Penggunaan aplikasi Tiktok sebagai media untuk mendapatkan hiburan. Efek Penggunaan aplikasi Tiktok ini terhadap penggunaannya terhadap perilaku keagamaan dilihat dari beberapa perilaku yakni : perilaku kepada Allah, Orang Tua, Diri Sendiri, serta perilaku terhadap lingkungan Masyarakat dimana tidak ada efek yang begitu negatif dan signifikan yang bisa mengubah perilaku remaja. Remaja di Kelurahan Waydadi Baru tetap melakukan segala tindakan sesuai dengan apa yang diajarkan oleh orang tua dan agama. Melalui RISMA diharapkan mampu menjadi wadah kreatifitas dan menjaga perilaku remaja dari dampak negatif media sosial.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agis Dwi Prakoso yaitu sama-sama meneliti dampak aplikasi Tiktok. Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada analisis penelitian tersebut tertuju pada perilaku perilaku keagamaan remaja Islam, sedangkan peneliti yang lakukan tertuju pada perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.

¹⁸ Agis dwi Prakoso, “Penggunaan Aplikasi Tiktok dan Efeknya Terhadap Prilaku Keagamaan Remaja Islam Di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame.,” *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44, no. 8 (2011): 147–54, <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>.

Ketiga, Putri Rizki Amalia pada tahun 2022 dengan judul “*Analisis Dampak Tayangan TikTok terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Cempaka Putih.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh tayangan TikTok terhadap bahasa anak usia dini di RT03 Cempaka Putih Ciputat Timur. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: 1) anak mampu menggunakan aplikasi TikTok tanpa bantuan orang dewasa. 2) dapat menirukan nyanyian-nyanyian dalam tayangan TikTok. 3) mengucapkan kata-kata berdasarkan tayangan TikTok yang ditonton. 4) mendapatkan tambahan kata dari tayangan TikTok. 5) menirukan gaya bicara yang terdapat pada tayangan TikTok dalam berkomunikasi.¹⁹

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Rizki Amelia yang sama-sama meneliti dampak aplikasi Tiktok. Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada variable penelitian yaitu kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Cempaka Putih, sedangkan yang peneliti lakukan tertuju pada perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.

Keempat, Jurnal penelitian oleh Kholida Munasti, dkk pada tahun 2022 dengan judul “*Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pandangan baru terhadap aplikasi TikTok yang sering di gambarkan buruk terhadap anak ternyata memiliki manfaat yang baik untuk perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menganalisis seluruh hasil observasi peneliti dengan apa adanya serta pengumpulan data di ambil melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa aplikasi TikTok memiliki peran dalam membantu perkembangan anak, antara lain nilai agama dan

¹⁹ P R Amalia, *Analisi Dampak Tayangan TikTok terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Cempaka Putih.*, Repository.Uinjkt.Ac.Id, 2022.

moral melalui bersabar, fisik motori dengan melatih otot melalui gerakan, kognitif melalui penghafalan, bahasa dengan bertambahnya pembendaharaan kata, sosial emosional melalui pengekspresian wajah sesuai dengan suasana hati serta tampil percaya diri dan seni dengan mengembangkan bakat terpendam anak.²⁰

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kholida Munasti,dkk yaitu sama-sama meneliti aplikasi Tiktok. Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada variable penelitian yaitu sebagai alternatiffe Perkembangan Anak Usia Dini dan penggunaan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.

Kelima, Nurkamelia pada tahun 2019 dengan judul *“Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai Di RA Harapan Bangsa Maguwuharjo Condong Catur Yogyakarta”*. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan: 1) perkembangan fisik motorik AUD; 2) tahapan dan tugas perkembangan fisikmotorik AUD sesuai standar; 3) peran lingkungan dalam tumbuh kembangnya fisik serta kecerdasan motorik anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki perkembangan fisik-motorik yang baik, Ketika anak mampu mengkoordinasikan gerakan-gerakan otot tubuhnya dengan optimal. Lingkungan kondusif, pola asuh orang tua, makanan bergizi menjadi faktor penunjang perkembangan fisik-motorik anak, terutama pada saat mereka masih berada di bawah usia lima tahun (batita).²¹

²⁰ Kholida Munasti et al., “Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 7153–62, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2981>.

²¹ Nur Kamelia, “PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI (STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK) STPPA TERCAPAI di RA HARAPAN BANGSA MAGUWOHARJO CONDONG CATUR YOGYAKARTA,” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2019): 112, <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurkamelia yaitu sama-sama meneliti perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada Objek Penelitian yaitu penggunaan Aplikasi Tiktok dalam penelitian yang peneliti lakukan yaitu sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan fisik motorik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang.

H. Metode Penelitian

Pada hakekatnya setiap kegiatan ilmiah harus memiliki metode yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Karena metode adalah pola perilaku yang dapat didikte untuk melakukan kegiatan penelitian secara rasional dan mencapai hasil yang maksimal. Oleh sebab itu dalam penulisan ini peneliti akan memaparkan metode penelitian yang akan peneliti gunakan. Metode penelitian adalah prosedur berpikir dan bertindak secara sistematis mengenai berbagai jenis masalah yang dipersiapkan dengan baik dengan cara mengumpulkan data atau informasi dan penafsiran kata-kata untuk melakukan penelitian, memecahkan masalah, dan mencapai tujuan penelitian. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai sistem metode yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang diinginkan berdasarkan pada kondisi lapangan dan realitas pada kegiatan Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang. Untuk menjawab soal yang sebelumnya dirumuskan dalam skripsi ini dibutuhkan suatu metode penelitian, dan dalam rangka memenuhi kebutuhan tersebut peneliti menggunakan beberapa metode. Sebelum penulis menjelaskan metode analisis data yang

penulis gunakan, di sini penulis akan terlebih dulu menjelaskan tentang jenis dan sifat penelitian sebagai berikut :

1. Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata Penelitian Kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.²²

Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu menggambarkan atau menguraikan secara terstruktur, orisinal, dan tepat tentang fakta-fakta, ciri-ciri dan hubungan-hubungan antara fenomena-fenomena yang diteliti. Jenis penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan subjek sebagaimana mestinya. Para peneliti tidak memproses variabel, juga tidak memiliki kontrol untuk mencari variabel. Data yang dilaporkan adalah data yang diperoleh peneliti pada waktu berdasarkan apa yang terjadi pada waktu itu . peristiwa yang terjadi secara alami memungkinkan peneliti untuk mengetahui baik jawaban atas pertanyaan penelitian terkait dengan hubungan atau asosiasi yang berbeda dan juga untuk mengeksplorasi hubungan komparatif antar variabel.²³ Dalam penelitian ini penulis akan menyajikan dan mendeskripsikan secara faktual mengenai cara bagaimana guru menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran untuk mengembangkann motoric kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang.

²² Nana Syaodih Sukma dinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 10.

²³ Lexi J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 4.

2. Partisipan dan Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian ini dilakukan di RA Al-Amanah Tanjung Senang. Menurut pandangan dari Sumarto partisipan adalah pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan baik berupa tenaga, pikiran maupun materi dan tanggungjawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya. Dalam penulisan karya ilmiah ini terdapat 4 aspek utama partisipan yaitu, *actor* (siapa yang akan diwawancara dan diobservasi), *setting* (lokasi yang akan diteliti atau tempat penelitian), peristiwa (apa yang dilakukan oleh *actor*), *process* (proses terjadinya kejadian atau kegiatan yang dilakukan oleh *actor* di tempat penelitian).²⁴ Dalam hal ini peneliti menentukan partisipan menggunakan teknik Purposive Sampling, yaitu mengambil data atau memilih sekelompok subjek dengan pemeriksaan dan kriteria tertentu, dalam hal ini partisipan dianggap memiliki hubungan yang erat dengan kriteria dan sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis menetapkan kriteria yang akan dijadikan sampel dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Guru RA Al-Amanah Tanjung Senang
- b. Guru yang menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar anak
- c. Guru kelas B3

Dengan demikian, partisipan atau sumber data pada penelitian ini yaitu berjumlah 2 orang guru kelas B3 yang memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang.

²⁴ Etta Mamang Sangjadi, Sopiah, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010), 21

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diambil langsung dari penelitian sumbernya, tanpa adanya perantara. Yakni data yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dan pengamatan dengan anak dan guru di RA Al-Amanah Tanjung Senang, Bandar Lampung.

b. Data Sekunder

Data Sekunder ialah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang penulis peroleh dari data yang sudah terdokumentasi yang ada hubungannya dengan judul misalnya sejarah dan letak geografis tempat penelitian.²⁵

4. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suyitno, pengumpulan data menggunakan metode kualitatif yang bersifat tentatif karena penggunaannya ditentukan oleh permasalahan dan data yang diinginkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati suatu kejadian secara natural mengikuti alur alami kehidupan amatan.²⁶ Observasi dalam penelitian ini difokuskan pada anak didik di RA Al-Amanah Tanjung Senang, Bandar Lampung. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak pengguna TikTok dalam hal motorik kasarnya.

²⁵ Abdurahman Fathoni, *Metodologi Penelitian Dan Teknis Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 12.

²⁶ Djam`an Satori dan Aan Komarioah, *Metodologi penelitian kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2013), 48.

Adapun observasi yang dilakukan penulis termasuk dalam jenis observasi partisipasif. Yaitu penulis terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, penulis ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Tabel 1.4
Lembar Observasi Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang

NO	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Berjalan maju mundur dan jalan di tempat				
2.	Mengayunkan tangan dari kiri ke arah kanan sesuai irama musik TikTok				
3.	Melompat dengan satu kaki secara bergantian tanpa terjatuh				
4.	Bertepuk tangan ke atas dan ke bawah sambil melompat				

Untuk mengetahui keberhasilan perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan senam dengan menggunakan musik dan video TikTok yang dilakukan. Adapun rumus persentase ketuntasan belajar yang digunakan merupakan rumus persentase ketuntasan belajar dari Purwanto yang digunakan adalah :

$$P = F/N \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase anak yang mendapat bintang tertentu

F = Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N = Jumlah anak.²⁷

Peneliti menggunakan kriteria capaian perkembangan motorik kasar dari Permendikbud No.137 Tahun 2014, kemudian peneliti sesuaikan dengan perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui senam irama dengan memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran.

Kemudian format observasi yang di ajukan kepada guru untuk mendapatkan data tentang penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah seperti tabel di bawah ini :

Tabel 1.5

Lembar Observasi Guru Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang

Nama Guru :

Tanggal Observasi :

NO	Langkah- Langkah Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Senam TikTok	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan atau dilatih		
2	Guru membuat daftar putar atau daftar tayangan musik dan video TikTok		
3	Guru memberikan demonstrasi dan arahan terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran		
4	Guru memberikan gerak pedahuluan (pemanasan) menggunakan musik dan video TikTok sebelum		

²⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2010),

	memulai senam		
5	Guru memberikan latihan inti gerakan senam yang ada di TikTok		
6	Guru memberikan latihan penenangan setelah melakukan gerakan inti dengan menggunakan musik dan video TikTok		
7	Guru melakukan evaluasi perindividu terhadap anak		

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik penggalian data melalui percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu, dari dua pihak atau lebih. Pada prakteknya peneliti menyiapkan beberapa daftar pertanyaan yang diajukan langsung kepada guru RA AL-Amanah Tanjung Senang. Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah “wawancara semi berstruktur”. Artinya dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara tersruktur. Tujuannya adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara iminta pendapat, an ide-idenya.

Adapun sasaran dari wawancara yang peneliti lakukan kepada guru dan wali kelas B3 RA Al Amanah Tanjung Senang, karena beliau yang menerapkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dan yang paling mengetahui perkembangan anak didiknya. Wawancara yang penulis lakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan motorik kasar (dalam hal ini adalah kekuatan, kelincahan, dan koordinasi).

Tabel 1.6
Kisi-Kisi Wawancara Penggunaan Lagu dan Video Senam
TikTok Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6
Tahun

No	Pertanyaan
1.	Apakah guru membuat video pribadi menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran ?
2.	Apakah guru hanya mengambil konten melalui akun konten kreator TikTok edukasi anak usia dini?
3.	Lagu dan video TikTok apa saja yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar anak ?
4.	Akun TikTok milik siapa saja yang video TikTiknya dijadikan media pembelajaran senam untuk mengembangkan motorik kasar anak ?
4.	Apakah anak-anak antusias mengikuti senam dengan melihat tayangan video TikTok yang ditampilkan ?
5.	Apakah anak-anak fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video TikTok ?
6.	Apa saja indikator perkembangan motorik kasar yang ingin dicapai melalui musik dan video senam di TikTok ?
7.	Bagaimana perkembangan motoric kasar anak setelah melakukan gerak senam dengan beberapa music dan video yang ada di TikTok ?

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek atau oleh orang lain tentang subjek.²⁸ Dengan demikian jelasnya bahwa dokumentasi adalah proses pengumpulan data-

²⁸ Burhan Bungin, *Metodelogi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis keArah Ragam Varian Kontemporer* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 142.

data verbal dalam bentuk tulisan seperti catatan-catatan resmi. Ada pun data yang dihimpun melalui metode dokumentasi adalah tentang sejarah berdirinya RA Al-Amanah Tanjung Senang, letak geografis, visi, misi, tujuan, sarana dan prasarana, data guru, data anak, video dan foto-foto.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam penelitian ini yang akan di analisis adalah memulai pendekatan kualitatif dapat menggunakan *Data Reduction, Data Display, dan Conclusion Drawing*.²⁹

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan semakin lama penelitian ke lapangan, maka jumlah data semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

Reduksi data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian, tanpa mengabaikan data-data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang

²⁹ Basrowi & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008),94.

diperoleh dari catatan lapangan. Data yang terkumpul demikian banyak dan masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Data yang relevan dan penting yang berkaitan dengan Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang akan disajikan, sedangkan data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

b. *Data Display (Penyajian Data)*

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah display data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat yang bersifat naratif. Data- data yang berupa tulisan tersebut disusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami. Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk table, grafik, pie chart, pictogram, dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

Dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk teks naratif. Tujuannya untuk memudahkan mendeskripsikan suatu peristiwa, serta memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif, artinya berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun Di RA Al-Amanah Tanjung Senang.

c. *Conclusion Drawing/Verivication (Penarikan Kesimpulan)*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal

yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apa bila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.³⁰ Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara berfikir induktif atau mengumpulkan bukti-bukti yang beranjak dari sifat-sifat khusus keudian ditarik suatu kesimpulan yang bersifat umum.

I. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah pembaca mengikuti uraian penyajian data penelitian, penulis memaparkan sistematika penelitian ini secara garis besar menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, fokus dan sub fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Isi bab berkaitan dengan pengertian dan sejarah aplikasi TikTok, Penjelasan terkait media pembelajaran untuk anak usia dini, dan penjelasan penggunaan aplikasi TikTok

³⁰ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 45.

sebagai media pembelajaran, serta perkembangan motorik kasar bagi anak usia dini.

BAB III DESKRIPTIF OBJEK PENELITIAN

Bab ini Memuat uraian gambaran umum objek penelitian yaitu RA Al-Amanah Tanjung Senang, Bandar Lampung serta penyajian fakta dan temuan penelitian.

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

Bab ini memuat hasil dan pembahasan terkait Penggunaan Aplikasi TikTok yang digunakan sebagai Media Pembelajaran untuk mengembangkan Kasar Anak Usia 5-6 tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi Kesimpulan dan Rekomendasi



BAB II LANDASAN TEORI

A. Aplikasi Tiktok

1. Pengertian Aplikasi Tiktok

Tik Tok merupakan aplikasi video musik dan jejaring sosial asal Cina resmi meramaikan industri digital di Indonesia. Tik Tok menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan. Aplikasi ini menghadirkan *special effects* yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa menciptakan sebuah video yang keren dengan mudah. Salah satunya adalah perusahaan teknologi asal Tiongkok, ByteDance, yang memperkenalkan aplikasi edit video bernama Tik Tok di Indonesia.¹ Menurut widarma aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan sebuah perintah dan keinginan dari pengguna aplikasi untuk bertujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan dibuatnya aplikasi tersebut. Aplikasi juga merupakan sebuah perangkat lunak yang selalu digunakan untuk tujuan dan kepentingan tertentu, seperti mengelola dokumen, permainan (game), Tiktok, whatsapp dan lain sebagainya.

Menurut Armylia Tiktok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik, menarik, yang biasa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah membuat video pendek yang menarik dan keren yang bias menarik perhatian banyak orang melihatnya. Aplikasi Tiktok memiliki dukungan musik yang banyak sehingga pengguna dapat melakukan dengan tarian atau gaya bebas yang unik, sehingga mendorong kreativitas penggunanya menjadi creator konten atau biasa sebagai Tiktokers. TikTok juga merupakan salah satu platform media sosial yang

¹ Susilowati, "Pemanfaatan Aplikasi Tiktok sebagai Personal Branding di Instagram (Studi deskriptif kualitatif pada akun @bowo_allpennliebe)," *Jurnal Komunikasi* 9, no. 2 (2018): 34–57.

memberikan kemungkinan bagi para penggunanya untuk dapat membuat video pendek dengan durasi hingga 3 menit yang didukung dengan fitur musik, filter, dan berbagai fitur kreatif lainnya. Indikator media sosial Tik Tok dapat diklasifikasikan sebagai berikut :²

- a. Adanya dampak positif dan Dampak negatif dalam menggunakan aplikasi Tik Tok.
- b. Adanya kreatifitas mereka dalam penggunaan aplikasi Tik Tok.

Dalam aplikasi media sosial tik tok banyak berbagai konten video yang ingin mereka buat dengan mudah. Tidak hanya melihat dan menirukan, mereka juga dapat membuat video dengan cara mereka sendiri. Mereka dapat menuangkan berbagai video-video yang kreatif sesuai dengan ide-ide mereka. Tidak hanya mengenai video-video menarik, joget, lipsync dll, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain.

Aplikasi tik tok adalah salah satu aplikasi yang membuat pengguna nya terhibur. Beberapa orang pengguna banyak sekali yang mengatakan bahwa aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membuat si pengguna terhibur. Dalam aplikasi ini pengguna dapat melihat-lihat berbagai kreatifitas setiap pengguna lain di beranda.

Menurut Nasem dkk aplikasi tik tok ini pun dapat membuat si pengguna dikenal atau terkenal. Dikenal atau terkenal karena video-video yang mereka buat, ada video yang terkenal karena kreatifitasnya, ada juga yang terkenal karena video nya yang lucu, ada juga yang terkenal karena keunikan video yang dibuat. Semua sesuai pandangan dari setiap penonton atau si pengguna lain. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak

² Ruli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 11.

termasuk orang dewasa dan anak-anak. Sementara itu, kelebihan aplikasi tik-tok yakni:

- a. Rangsang visual muncul karena objek gambar, warna, wujud, sehingga dapat bereksplorasi berdasarkan pengamatan secara langsung
- b. Rangsang auditif/dengar rangsang dengar muncul berdasarkan music yang muncul, sehingga melalui music akan memperoleh inspirasi untuk bergerak
- c. Rangsang gagasan/ide rangsang ide muncul berdasarkan kapasitas dan kemampuan dari seorang anak, dan
- d. Rangsang kinestetik muncul berdasarkan gerak itu sendiri berdasarkan fungsi

2. Sejarah Aplikasi Tiktok

TikTok, sebelumnya dikenal sebagai Tiktok di China, adalah aplikasi pembuat video singkat yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi China Bytedance. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan di China pada September 2016 dan kemudian diperkenalkan di seluruh dunia pada Agustus 2017. TikTok menjadi sangat populer di seluruh dunia, terutama di kalangan remaja dan anak muda, karena fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi video singkat dengan musik dan efek kreatif. Pada tahun 2018, TikTok menjadi aplikasi terpopuler di Apple App Store dan Google Play Store dan mendapatkan banyak perhatian dari media sosial.³

Pada November 2017, Bytedance mengakuisisi aplikasi lip-sync musik yang populer di Amerika Serikat, Musical.ly, dan menggabungkannya dengan TikTok. Ini memungkinkan TikTok untuk Meningkatkan popularitasnya di Amerika Serikat dan Meningkatkan jumlah pengguna aktifnya. Pada tahun 2019, TikTok menjadi aplikasi yang

³ Sitti Nurhalimah, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi* (sleman: Deepublish, 2019), 36.

paling banyak diunduh di dunia, mengalahkan aplikasi seperti WhatsApp dan Facebook. Namun, pada tahun 2020, aplikasi TikTok diblokir di India dan diharuskan untuk dihapus dari App Store dan Google Play Store, serta dalam proses pembahasan untuk diblokir di Amerika Serikat karena kontroversi privasi dan keamanan. Perkembangan TikTok saat ini masih berlangsung dan cukup kompleks. Pada tahun 2021, TikTok masih merupakan aplikasi pembuat video singkat yang sangat populer di seluruh dunia. Namun, aplikasi ini juga tetap menghadapi masalah privasi dan keamanan yang cukup serius, terutama di negara-negara seperti Amerika Serikat.⁴

Pada November 2020, Bytedance mengumumkan bahwa ia akan menjual aset TikTok di Amerika Serikat kepada perusahaan teknologi AS, Oracle, dan Walmart, untuk mengatasi masalah keamanan dan privasi yang dijadikan alasan pemblokiran TikTok di Amerika Serikat. Namun, dalam proses negosiasi, berbagai masalah muncul seperti persetujuan dari pemerintah China dan masalah regulasi yang menyebabkan proses pengambilalihan TikTok di Amerika Serikat menjadi tidak pasti. Sementara itu, TikTok juga diharuskan untuk mengubah cara kerjanya di beberapa negara, termasuk India, untuk memenuhi persyaratan privasi dan keamanan yang ditetapkan oleh pemerintah. Secara umum, TikTok saat ini masih merupakan aplikasi yang populer dan menyenangkan untuk digunakan, namun juga diharuskan untuk memenuhi persyaratan privasi dan keamanan.

3. Tiktok Sebagai Media Audio Visual

Istilah media audio visual terdiri dari tiga kata yaitu media, audio dan visual. Adapun arti dari ketiga kata tersebut adalah; kata media berasal dari bahasa Latin dan

⁴ Sandi Marga Pratama Dan Muchlis, "Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020," *Jurnal Komunikasi* 1, no. 2 (2020): 112.

merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar informasi.⁵

Menurut Arief S. Sadiman, dkk media secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.⁶ Association for Education and Communication Technology (AECT) seperti dikutip Yusufhadi Miarso mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi.⁷ Apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Audio visual berasal dari kata *audible* dan *visible*, *audible* yang artinya dapat didengar, *visible* artinya dapat dilihat. Dalam Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, audio adalah hal-hal yang berhubungan dengan suara atau bunyi.⁸ Audio berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan; berfungsi sebagai penglihatan diterima melalui indera penglihatan; dihasilkan atau terjadi sebagai gambaran dalam ingatan. Jadi Audiovisual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indra mata dan indra pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.⁹

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 120.

⁶ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 48.

⁷ Yusuf Hadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2004), 10.

⁸ Amir Hamzah Sulaeiman, *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan* (Jakarta: PT. Gramedia, 1985), 29.

⁹ Soegarda Poerbakawatja H. A. H Harahap, *Ensiklopedi Pendidikan* (Jakarta: Gunung Agung, 1982), 10.

Menurut Arono dalam Loren (2017), “ *That interactive multimedia is an effective learning medium for improving critical listening skills for students. Learning media as one component in learning plays an important role for learning and can take place in accordance with the purpose of learning*”. Pendapat tersebut menyatakan bahwa dibutuhkan media pembelajaran audio visual untuk menunjang keterampilan menyimak khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sama dengan fitur yang ditawarkan aplikasi Tiktok dalam audio visual. Aplikasi Tiktok ini memiliki beberapa fitur duet dan dapat metode pembelajaran menyimak yang bersifat kooperatif dalam memahami alur cerita drama dalam video tersebut.¹⁰

Menurut Siti (2019), Aplikasi TikTok merupakan aplikasi pembuatan video pendek dengan disertai dengan music, yang begitu disukai oleh semua kalangan. TikTok adalah aplikasi berbasis audio visual berupa video musik. Aplikasi dan jejaring sosial TikTok berasal dari Tiongkok yang merupakan ciptaan ByteDance yang sekarang menjadi aplikasi terbanyak yang didownload di dunia. Aplikasi TikTok menyediakan layanan yang memungkinkan penggunanya membuat video pendek yang disertai dengan lagu, membuat video lipsync lalu mengunggahnya.¹¹

Aplikasi Tik Tok ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang banyak juga dibuat oleh setiap orang. Dan video-video tersebut dibuat juga oleh anak-anak dibawah umur yakni

¹⁰ Wisnu Nugroho Aji, “Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia,” *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia* 431 (2018): 431–40.

¹¹ Nurhalimah, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*.

peserta didik yang belum begitu memahami arti dari video-video tersebut. Tetapi dilihat dari segi positifnya Aplikasi Tiktok dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran untuk anak usia dini, dimana dengan audio visual ini bisa dengan mudah menambah kosakata anak dengan video pembelajaran yang orang bagikan dalam akun Aplikasi Tiktok.

Melihat perincian pengertian komponen-komponen yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Tiktok sebagai media audio visual dalam penelitian ini adalah sarana atau prasarana yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran yang dipergunakan untuk membantu tercapainya perkembangan motorik kasar anak melalui lagu dan video konten senam anak-anak yang terdapat di aplikasi TikTok

B. Penggunaan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu mengajar sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia dan berbagai alasan lain. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul karena ada banyak jenis media yang dapat digunakan disesuaikan dengan kondisi waktu, keuangan atau materi yang akan disampaikan.¹² Sedangkan menurut Briggs, media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi materi/pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Association* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

¹² Farida yusuf dkk, *Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini* (Direktorat Pembinaan PAUD : Jakarta 2015), 1

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.¹³

Media salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses.¹⁴ Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

¹³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 46

¹⁴ Ashar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 67

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran yang di maksud dalam penelitian ini merupakan media audio visual aplikasi TikTok yang didukung oleh sarana dan prasarana penunjang seperti laptop, layar proyektor, dan *soundsystem*.

Keefektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik belajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari murid. Dengan demikian, penataan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar dipengaruhi oleh peran media yang digunakan.¹⁵

Dalam penelitian ini pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh dalam mengembangkan motorik kasar anak. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Asyhar mengelompokkan media pembelajaran menjadi 4 kelompok, yaitu, media hasil teknologi cetak,

¹⁵ Asyhar, Rayanda, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada (GP), 2011), 80.

media hasil teknologi audiovisual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.¹⁶

- a. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- b. Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.
- c. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
- d. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang di kendalikan komputer.

Munadi menjelaskan bahwa pengelompokan media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar :¹⁷

- a. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.
- b. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam media ini adalah media verbal, dan media visual non cetak.
- c. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang terlihat

¹⁶ *Ibid.*,84

¹⁷Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: Referensi,2013), 77.

layaknya media visual juga pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio.

- d. Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

Kesimpulan tentang klasifikasi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pengelompokan media sendiri berawal dari banyaknya penggunaan indera yang digunakan untuk belajar, hingga melibatkan pengalaman yang terjadi dan dialami oleh siswa juga menjadi sebuah media pembelajaran. Pada media pembelajaran penggunaan aplikasi TikTok untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui gerak senam irama ini mengarah pada konsep audio-visual, karena aplikasi TikTok meliputi unsur-unsur video, animasi, audio, pesan, efek, dan umpan balik.

3. Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Sebenarnya teknologi sudah muncul sebelum abad ke-21, tetapi teknologi saat ini jauh lebih maju, khususnya ada banyak pengungkapan sehubungan dengan web, pembuatan robot sebagai populasi manusia, dll. Inovasi yang maju juga dapat mencakup area yang berbeda, salah satunya adalah pendidikan. Berbicara tentang pendidikan, individu harus belajar membaca dengan teliti, mengetik, angka, dll. Belajar akan membuat individu melihat seluk beluk mengenai objek yang sedang dipertimbangkan, seperti analisis, identifikasi, dan mencari solusi terbaik dari sebuah masalah. Bagaimanapun, pendidikan mencakup arti yang luas. Belajar dengan memanfaatkan salah satu aplikasi video yang sedang trending di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya TikTok.¹⁸

¹⁸ Arief S. Sadiman, Rahardjo et al., Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta : Rajawali Press,2011), 15-18

Sebagai guru taman kanak-kanak, media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi belajar kepada murid. Mendesain media pembelajaran agar menarik merupakan tantangan tersendiri untuk membangkitkan minat belajar dan motivasi murid. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Salah satu media audiovisual yang dapat dimanfaatkan adalah Tik-tok. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan video TikTok:¹⁹

- a. Guru memperkenalkan materi yang akan diajarkan sesuai dengan kompetensi dasar pada silabus.
- b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi.
- c. Guru menjelaskan tema pembelajaran pertemuan hari itu berdasarkan rencana pengajaran yang telah dibuat.
- d. Guru sebagai model pertama membuat contoh video pembelajaran terkait materi yang diajarkan.
- e. Guru memperlihatkan contoh video Tiktok pembelajaran.
- f. Guru merefleksikan kegiatan pembelajaran.

Selain masalah ketertarikan siswa terhadap media, keterwakilan pesan yang disampaikan guru juga hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media. Pertama, fungsi stimulasi yang menimbulkan ketertarikan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Kedua, fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa. Ketiga fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin

¹⁹ Azmil Aliyatus Sholichah dan Muh Ariffudin Islam, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis TIK TOK di SMP Aritama Sidoarjo," *Jurnal Seni Rupa* 10, no. 3 (2022): 75–88.

disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru

Tabel 2.1
Fitur Yang Terdapat Di Dalam Aplikasi TikTok

Fitur	Kegunaan
Rekam Suara	Merekam suara melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun Tik Tok personal.
Rekam Video	Merekam video melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun Tik Tok personal.
Backsound (suara latar)	Menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan Aplikasi Tik Tok
Edit	Memperbaiki dan menyunting draft video yang telah dibuat
Share	Membagikan video
Duet	Berkolaborasi dengan pengguna TikTok lainnya

Sumber : Wisnu Nugroho Aji, Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia²⁰

Mengacu pada uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Tik Tok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Pertama Aplikasi Tik Tok memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kedua aplikasi Tik Tok menarik minat siswa karena keterbaruannya, dan memiliki banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Dan yang terakhir aplikasi Tik Tok ekuivalen dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta

²⁰ Aji, "Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.432 (2018), 431-440.

karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial, yang lekat dan dekat dengan dunia digital khususnya gawai.

Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran audio-visual lebih menarik dibandingkan jika hanya menggunakan media audio saja ataupun media visual saja. Jika media pembelajaran yang digunakan oleh guru menarik, maka siswa akan lebih termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran. Harapannya hasil pembelajarannya juga akan meningkat. Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran audio-visual diperlukan untuk mengikuti perkembangan jaman dan bisa digunakan sebagai alternatif pendukung pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran tentunya terdapat kelebihan dan kelemahan, berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan penggunaan aplikasi TikTok untuk mengembangkan motorik kasar anak :²¹

a. Kelebihan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Audio-Visual Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak

Media audio visual aplikasi TikTok memiliki kelebihan-kelebihan bagi penggunaannya. Karena aplikasi TikTok ini memiliki dua unsur yaitu selain memiliki suara tetapi juga menampilkan gambar dinamis yang bisa menampilkan ekspresi-ekspresi untuk dapat menyimpulkan secara tepat bagi penggunaannya. Apabila ditampilkan suatu video TikTok tentang drama atau konten film pendek maka yang bagi penyimakannya mereka akan mengetahui bagaimana ekspresi marah, ekspresi sedih, dan bagaimana ekspresi bahagia.

Kelebihan dari media audio visual aplikasi TikTok ini juga bahan pengajarannya lebih tepat dalam

²¹ Armylia Malimbe, Fony Waani, dan Evie A.A. Suwu, "Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado," *Jurnal Ilmiah Society* 1, no. 1 (2021): 1–10.

menyimpulkan maknanya sehingga dapat lebih dipahami bagi penggunanya. Dengan begitu akan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu, seorang guru akan lebih bervariasi sehingga siswa yang menyimaknya tidak gampang bosana tas mata-mata komunikasi yang ekspresinya melalui penuturan istilah kata-kata saja dari gurunya. Contohnya jika seorang guru mengajarkan gerak senam hanya menggunakan media audio saja maka sangat memungkinkan terjadinya salah menyimpulkan gerak senam hanya dengan mendengarkan lagu dan mengikuti gerakan guru, tetapi jika menggunakan media audio visual maka siswa akan lebih mengetahui gerakan-gerakan yang telah disampaikan dari media tersebut.

Selain itu, gurunya tidak kehabisan energi mempraktekan secara berulang-ulang gerakan senam apabila siswanya kurang memahami apa yang mereka lihat. Apalagi apabila siswa telah belajar secara berjam-jam dan siswa tersebut sudah tidak fokus apa yang sedang dipelajarinya. Jika terjadi demikian pemilihan media audio visual ini bisa menjadi media yang tepat karena media ini akan menjadi hiburan tersendiri bagi siswa. Menurut pengalaman pribadi juga apabila kita telah lelah belajar dan seorang guru menampilkan suatu video yang memberikan motivasi berupa lagu-lagu, dan video edukasi yang menarik di aplikasi TikTok maka kita yang menontonnya akan bertambah semangat sehingga kita dapat memaknai apa yang disampaikan secara optimal.

b. Kelemahan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Audio-Visual Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak

Adapun kekurangan dari aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran audio-visual ini ialah , Karena medianya menggunakan suara serta diiringi dengan

bahasa dan ekspresi. Sehingga mungkin hanya bisa dipahami oleh seseorang yang memiliki taraf penguasaan yang baik, dalam memahami apa yang telah mereka lihat dan dengar. Kita menegaskan kembali bahwa media audio visual ini bukan hanya melibatkan pendengaran tetapi juga melibatkan penglihatan jadi peserta didik dituntut untuk bisa menguraikan apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan video TikTok yang disampaikan oleh seorang guru melalui media audio visual tersebut.

Karena terjadi demikian maka penyajian dari materi yang menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran audio-visual ini dapat menimbulkan berbalisme bagi yang menyimaknya. Dan mungkin dapat menimbulkan ketidaktepatan dalam menyimpulkan objek yang tersaji, sehingga berdampak pada tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak. Penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun dalam pengaplikasiannya di dalam pembelajaran kita harus memahami karakter peserta didik dan kondisi lingkungan sekolah serta sarana prasarana yang ada di lingkungan tersebut.

1) Memahami Karakteristik Anak

Ada seorang anak yang menyukai visual dalam pembelajarannya berarti harus di tampilkan gambar-gambar dan ilustrasi mengenai apa yang ingin di sampaikan seorang guru sesuai dengan bahan ajar. Jika seorang anak lebih dominan menyukai pembelajaran audio. Maka, anak tersebut diberikan rekaman suara ataupun suara langsung.

2) Menyiapkan Alat dan Bahan

Dalam proses menyiapkan alat dan bahan pilihlah media yang sekiranya bisa memfasilitasi semua peserta didik seperti gambar yang besar ataupun slide dengan infokus atau proyektor. Jangan menggunakan media yang hanya dipakai oleh sebagian peserta

didik. Contohnya adalah gambar berukuran kecil dan jika menggunakan media audio maka harus menggunakan seperangkat alat yang dapat didengar oleh keseluruhan peserta didik. Contohnya adalah speaker atau *soundsystem* .

3) Menyesuaikan Lingkungan Tempat Belajar

Jika diruangan terbuka akan lebih baik menggunakan media audio visual karena bisa didengar dan dilihat oleh keseluruhan anak. Tapi jika di ruang kelas harus disesuaikan dengan tempat intensitas cahaya proses merambatnya suara, bisa atau tidaknya tempatnya untuk tersampaikan oleh guru kepada peserta didik.

C. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh yang erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Hurlock mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmaniah melalui kegiatan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Jadi, perkembangan motorik merupakan kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak dan *spinal cord*. Perkembangan motorik adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, dimana gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisir, dan tidak terampil ke arah penguasaan ketrampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik.²²

²² Sujiono dkk, Metode *Pengembangan Fisik* (Universitas Terbuka : Tangerang Selatan 2014), 113

1. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Bambang Sujiono berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka tumbuh dan berkembang secara optimal. Seefel menggolongkan tiga keterampilan motorik anak, yaitu:²³

- a. Keterampilan Lokomotorik : Berjalan, berlari, melompat, meluncur
- b. Keterampilan nonlokomotor (menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat) : Mengangkat, mendorong, melengkung, berayun, menarik.
- c. Keterampilan memproyeksi dan menerima/menangkap benda

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari

²³ K. R. Tibyani, P. N. & Adhe, "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok Untuk Menstimulasi Fisik Motorik Kasar Pada Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal PAUD Teratai* 10 (2021): 67-82., *Jurnal PAUD Teratai*, Vol.10 (2021), 67-82.

luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

Dengan demikian yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti mata, tangan dan aktivitas otot kaki, dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki pada saat melakukan senam irama dengan menggunakan media pembelajaran audio visual TikTok.

2. Unsur-Unsur Motorik Kasar

Keterampilan motorik setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsurunsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya.

Barrow Harold M., dan Mc Gee, Rosemary menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Hal senada juga dijelaskan oleh Toho Cholik Mutohir dan Gusril bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya:

- 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. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem syaraf. Sebagai contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakannya apabila anak mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian dan irama gerakannya terkontrol dengan baik.
- c. Kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu. Misal: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.
- d. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan di bagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Ditambahkannya bahwa keseimbangan statis dan dinamis adalah penyederhanaan yang berlebihan. Ditambahkan kedua elemen keseimbangan kompleks dan sangat spesifik dalam tugas dan gerak individu.
- e. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Misalnya: bermain menjala ikan, bermain kucing dan tikus, bermain hijau hitam semakin cepat waktu yang

ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindari, maka semakin tinggi kelincahanya.²⁴

Dengan demikian unsur-unsur yang diterapkan dalam kegiatan senam irama dengan menggunakan lagu-lagu dan musik dari TikTok meliputi: kekuatan, koordinasi dan kelincahan. Unsur-unsur tersebut dibutuhkan anak pada saat melakukan aktivitas senam.

3. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik pada setiap anak mengalami perbedaan, ada anak yang mengalami perkembangan motoriknya sangat baik seperti yang dialami para atlet, tetapi ada anak yang mengalami keterbatasan. Selain itu juga dipengaruhi adanya jenis kelamin. Pengembangan motorik anak pra sekolah yang adalah bahwa suatu perubahan, baik fisik maupun psikis, sesuai dengan masa pertumbuhannya, keberadaan perkembangan motorik anak juga dipengaruhi hal lain di antaranya asupan gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik sesuai dengan masa perkembangan. Kegiatan dalam pengembangan fisik motorik lebih membuat anak enjoy karena lebih banyak kegiatan bermainnya.²⁵

Pengembangan motorik anak memerlukan koordinasi antara otot-otot untuk keterampilan gerakannya, misalnya meloncat dalam ketinggian + 20 cm perlu kekuatan dan konsentrasi yang baik. Gerakan motorik kasar membutuhkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Ada beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan gerakan motorik anak. Misalnya aktivitas berjalan di atas papan tititan, melompat tali,

²⁴ Christiana Hari Soetjiningsih, *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangann Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir* (Prenadamedia Group : Jakarta 2012),183

²⁵ Rohyana Fitriani dan Rabihatun Adawiyah, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age* 2, no. 01 (2018): 25, <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>.

senam, renang dan sebagainya. Hal tersebut selain dapat membuat senang anak juga dapat melatih anak untuk percaya diri.

Dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru perlu menyesuaikannya dengan karakteristik anak TK yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara. Menurut Bredekamp dan Copple anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan aktivitas berikut ini:

- a. Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik.
- b. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan, berdiri diatas balok 4 inci (10,16 cm), tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kaki.
- c. Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki.
- d. Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat
- e. Mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntang untuk menampung akrobat).
- f. Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan control diri dalam kegiatan kelompok.

Perkembangan anak usia 5-6 tahun sangatlah pesat. Pada usia ini, anak mulai mengembangkan keterampilan-keterampilan baru dan memperbaiki keterampilan yang sudah dimilikinya. Perkembangan ini juga ditunjukkan oleh koordinasi yang baik dalam melakukan gerak senam, berdiri dengan satu kaki selama 5 detik, meloncat dengan baik,

melompati tali, melompat dan turun melewati beberapa anak tangga, serta bertepuk tangan ke atas dan ke bawah²⁶

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motorik

Ada beberapa faktor yang berpengaruh pada perkembangan motorik individu, antara lain:²⁷

- a. Perkembangan sistem saraf.
Sistem saraf sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang karena sistem saraf mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.
- b. Kondisi fisik
Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang.
- c. Motivasi yang kuat
Ketika seseorang mampu melakukan aktivitas motorik dengan baik kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi.
- d. Lingkungan yang kondusif
Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung lingkungan yang kondusif.
- e. Aspek psikologis
Seseorang yang kondisi psikologisnya baik, mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula. Jika psikologisnya tidak baik atau tidak mendukung maka akan kesulitan meraih keterampilan motorik yang optimal dan memuaskan.

²⁶ Emmy Budiartati Mujtahidah, Sri Sulatri Dewanti Handayani, "Pengaruh Gerak Dan Lagu Melalui Media Aplikasi Tik Tok Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6," *Jurnal Smart Paud p-ISSN 5*, no. 2 (2022): 82–90.

²⁷ *Ibid.*, 85

- f. Usia.
Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang, bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan tua mempunyai karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.
- g. Jenis kelamin.
Dalam keterampilan motorik tertentu misalnya olahraga, faktor jenis kelamin cukup berpengaruh, laki-laki biasanya lebih kuat, cepat, terampil dan gesit dibandingkan perempuan dalam beberapa cabang seperti olahraga seperti sepak bola.
- h. Bakat dan potensi.
Bakat dan potensi juga berpengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik. Misalnya, seseorang mudah diarahkan untuk menjadi pesepak bola handal jika punya potensi sebagai pemain bola.

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik anak yaitu sistem saraf dan kondisi fisik yang saling berkaitan untuk mengontrol setiap aktivitas motorik anak, motivasi dan lingkungan yang kondusif juga sangat dibutuhkan oleh anak dalam mengembangkan motoriknya. Namun da juga faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak, seperti sifat dasar genetik, kondisi lingkungan, gizi dan cacat fisik

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar,” *Istiqra* 5, no. meningkatkan prestasi ,2018.
- Abdurahman Fathoni, *Metodologi Penelitian Dan Teknis Penyusunan Skripsi* ,Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Agis dwi Prakoso, “Penggunaan Aplikasi Tiktok dan Efeknya Terhadap Prilaku Keagamaan Remaja Islam Di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame.,” *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44, no. 8 (2011): 147–54, <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>.
- Amir Hamzah Sulaeiman, *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, Dan Penyuluhan* ,Jakarta: PT. Gramedia, 1985.
- Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* ,Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2006.
- Arief S. Sadiman, Rahardjo et al., *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Rajawali Press,2011
- Armylia Malimbe, Fonny Waani, and Evie A.A. Suwu, “Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado,” *Jurnal Ilmiah Society* 1, no. 1 ,2021.
- Ashar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011
- Asyhar, Rayanda, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP), 2011
- Burhan Bungin, *Metodelogi Penelitian Kualitatif:Aktualisasi Metodologis KeArah Ragam Varian Kontemporer* ,Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Christiana Hari Soetjningsih, *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangann Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir* ,Prenadamedia Group : Jakarta 2012.
- Djam`an Satori dan Aan Komarioiah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* ,Bandung: Alfabeta, 2013.

- Dwi Putri Robiatul Adawiyah, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di Kabupaten Sumpang,” *E-Journal Komunikasi* 14,2020.
- Ega Altania dan Sungkono, “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal EPISTEMA* 2, no. 1 ,2021.
- Fajriyati Fauziah and Taopik Rahman, “Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita,” *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)* 2, no. 02 (2021): 108–14, <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.870>.
- Haliza Rifani, Ika Rachmayani, dan Baik Nilawati Astini, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun 2022,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 4 (2022): 2119–24, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.918>.
- Intan Diyah Retno Palupi, “Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini,” *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 ,2020
- Kholida Munasti et al., “Aplikasi TikTok Sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 7153–62, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2981>.
- Lexi J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* , Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- M. Ali Wafa, “Analisis Perilaku Komunikasi Penggunaan Media Sosial Tiktok,” *Pendidikan Anak* 2, 2020 .
- Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, Jakarta: Referensi,2013
- Nadia Saumi Ikhwana Utami, Rahayu Dwi, “Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Kepribadian Anak Usia Dini,” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 3 ,2022.
- Nana Syaodih Sukma dinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Nur Kamelia, “PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI (STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK) STPPA TERCAPAI di RA HARAPAN BANGSA MAGUWO HARJO CONDONG

- CATUR YOGYAKARTA,” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2019): 112, <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>.
- Nurhalimah, *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*.
- P R Amalia, *Analisi Dampak Tayangan TikTok Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di Cempaka Putih., Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2022, [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64424%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64424/1/11180184000055_Putri Rizki Amalia %28PT%29.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64424%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64424/1/11180184000055_Putri_Rizki_Amalia%28PT%29.pdf).
- Pan Nabilah dan At Tibyani, “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK UNTUK MENSTIMULASI FISIK MOTORIK KASAR PADA TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN” 10,2021.
- Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015
- Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010.
- Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Rohyana Fitriani dan Rabihatun Adawiyah, “Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini,” *Jurnal Golden Age* 2, no. 01 (2018): 25, <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>.
- Ruli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya Dan Sosioteknologi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung : Alfabeta, 2012.
- Sandi Marga Pratama Dan Muchlis, “Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Ekspresi Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020,” *Jurnal Komunikasi* 1, no. 2 , 2020.
- Santika Lia, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Desa

- Teluk Kayu Putih Kecamatan VII Koto Ulu Kabupaten Tebo,”
 תאריך, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5,
<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.
- Sitti Nurhalimah, *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, Sleman: Deepublish, 2019.
- Soegarda Poerbakawatja H. A. H Harahap, *Ensiklopedi Pendidikan*, Jakarta: Gunung Agung, 1982.
- Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, Universitas Terbuka : Tangerang Selatan 2014.
- Susilowati, “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo_allpennliebe),” *Jurnal Komunikasi* 9, no. 2 ,2018.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006
- Thea Rahmani, “Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel,” *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, 2016, 1–68, http://digilib.uin-suka.ac.id/22193/2/12730017_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf.
- Tri Buana dan Dwi Maharani, “Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak,” *Jurnal Inovasi* 14, no. 1 (2020): 1–10, <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/download/1390/750>.
- Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia Jalan Ciwaru Raya No, and Provinsi Banten, “Penggunaan Aplikasi Tik Tok Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Banjarnegara Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang Widia Pratiwi M.A, Laily Rosidah, Kristiana Maryani,” *Jurnal Pendidikan Anak* 11, no. 2 ,2022
- Wisnu Nugroho Aji, “Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia,” *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia* 431, 2018.
- Yusuf Hadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004.

LAMPIRAN

**INSTRUMEN PENELITIAN
PENGUNAAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-AMANAH
TANJUNG SENANG**

**Oleh :
Anis Nur Afifah
NPM. 1911070129**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

**KISI-KISI INSTRUMEN
YANG DIPEROLEH MELALUI
OBSERVASI/WAWANCARA/DOKUMENTASI**

**Lembar Observasi Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media
Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia
5-6 Tahun Di RA Al Amanah Tanjung Senang**

NO	ITEM	BB	MB	BSH	BSB
1.	Berjalan maju mundur dan jalan di tempat				
2.	Mengayunkan tangan dari kiri ke arah kanan sesuai irama musik TikTok				
3.	Melompat dengan satu kaki secara bergantian tanpa terjatuh				
4.	Bertepuk tangan ke atas dan ke bawah sambil melompat				

**Lembar Observasi Guru Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai
Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Motorik Kasar
Anak Usia 5-6 Tahun
Di RA Al-Amanah Tanjung Senang**

Nama Guru :

Tanggal Observasi :

NO	Langkah- Langkah Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Senam TikTok	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan atau dilatih		
2	Guru membuat daftar putar atau daftar tayangan musik dan video TikTok		
3	Guru memberikan demonstrasi dan arahan terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran		
4	Guru memberikan gerak pedahuluan (pemanasan) menggunakan musik dan video TikTok sebelum memulai senam		
5	Guru memberikan latihan inti gerakan senam yang ada di TikTok		
6	Guru memberikan latihan penenangan setelah melakukan gerakan inti dengan menggunakan musik dan video TikTok		
7	Guru melakukan evaluasi perindividu terhadap anak		

**Kisi-Kisi Wawancara Penggunaan Lagu dan Video Senam
TikTok Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6
Tahun**

No	Pertanyaan
1.	Apakah guru membuat video pribadi menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran ?
2.	Apakah guru hanya mengambil konten melalui akun konten kreator TikTok edukasi anak usia dini?
3.	Lagu dan video TikTok apa saja yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar anak ?
4.	Akun TikTok milik siapa saja yang video TikTiknya dijadikan media pembelajaran senam untuk mengembangkan motorik kasar anak ?
4.	Apakah anak-anak antusias mengikuti senam dengan melihat tayangan video TikTok yang ditampilkan ?
5.	Apakah anak-anak fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video TikTok ?
6.	Apa saja indikator perkembangan motorik kasar yang ingin dicapai melalui musik dan video senam di TikTok ?
7.	Bagaimana perkembangan motoric kasar anak setelah melakukan gerak senam dengan beberapa music dan video yang ada di TikTok ?

PEDOMAN DOKUMENTASI

Melalui Arsip Penulis :

1. Sejarah RA Al-Amanah Tanjung Senang
2. Visi Misi RA Al-Amanah Tanjung Senang
3. Data Tenaga Pengajar
4. Jumlah Peserta Didik

Melalui Foto

1. Kegiatan Senam
2. Peserta Didik Kelas B 3 RA-Al Amanah Tanjung Senang
 3. Ruang Kelas B 3 RA Al-Amanah Tanjung Senang



SURAT IZIN PRA PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung (0721) 703260

Nomor : 16/DT/PP.009.7/02/2023 Bandar Lampung, Februari 2023
Lampiran : 1 (Satu)
Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth.
Kepala TK Al-Amanah Tj. Seneng
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon bapak berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Anis Nur Afifah
NPM : 1911070129
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Sosial Emosional. Anak usia 5-6 Tahun

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di TK Al-Amanah Tj. Seneng Bandar Lampung. Data hasil penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi.
Atas izin serta kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr Wb



Dekan, Prof. H. M. Makbuloh, S.Ag, M.Ag
001121001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Kabag TU FTK
3. Kaprodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Mahasiswa/i yang Bersangkutan

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: B. Let. Kot. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131
☎ (0721) 780887 ext. 4024 (Kebiyah) 4025 (Keguruan) 4026
Website: www.taibrahinsceenitala.ac.id

Nomor : B-662 /Un.16/DT/PP.009.7/06/2023 Bandar Lampung, Juni 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth,
Kepala RA Al Amanah Tj Senang
Di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Anis Nur Afifah
NPM : 1911070129
Semester/T.A : VIII (delapan)2022/2023
Program Studi : PIAUD
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Amanah Tj Senang

Akan mengadakan Penelitian di RA Al Amanah Tj Senang guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang dibenkan mulai tanggal 06 Juni 2023 sampai dengan 06 Juli 2023

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassamualaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 19640328 198803 2 002

Tembusan :

- Wakil Dekan Bidang Akademik
- Kajur/Kaprodi PIAUD
- Kabag. Tata Usaha FTK
- Mahasiswa yang bersangkutan

SURAT BALASAN IZIN PENELITIAN



YAYASAN AL-AMANAH LAMPUNG RAUDHATUL ATHFAL AL-AMANAH

AKTE : NOTARIS No 12 Tanggal, 20 April 2016
Jalan Ratu Dibalau Gg. Kenanga No. 28 Tanjung Senang-Bandar Lampung
HP. 0812 72439998

Nomor : 59/RA.08.09.004/PP.01.1/VI/2023
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
Di-
Bandar Lampung

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat saudara No.B-6362/Un.16/DT/PP.009.7/06/2023 tertanggal Juni 2023 perihal Permohonan Mengadakan Penelitian di RA Al-Amanah dalam rangka Penyusunan Skripsi Mahasiswa atas nama ANIS NUR AFIFAH (NPM. 1911070129) dengan judul "*Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang*".

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.
3. Waktu pengambilan data dilakukan hanya pada jam kerja saja.
4. Hasil dari penyusunan Skripsi dimohon agar menyerahkan 1 buah Skripsi ke lembaga RA Al-Amanah.

Demikian surat balasan dari kami. Atas perhatian dan kerjasamanya *diucapkan* terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, 14 Juni 2023

Kepala RA Al-Amanah



SUYATMI, S.Pd.I

NUPTK. 2744741642300062

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung ☎ (0721)
703260

BERITA ACARA UJIAN SEMINAR PROPOSAL B.4966/Un.16/DT/PP.009.7/05/2023

Berdasarkan Surat Tugas Nomor : B. 4935/Un.16/DT/PP.009.7/05/2023 maka, Pada hari ini Senin Tanggal 08 Mei 2023 pukul 09.00-10.00 WIB, di ruangan ujian PIAUD telah diselenggarakan Seminar Proposal yang berjudul Analisis penggunaan aplikasi Tiktok terhadap Perkembangan Sosial Emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung

Atas nama :

No	Nama	NPM	Jurusan	T. Tangan
1	Anis Nur Afifah	1911070129	PIAUD	1.

Tim Seminar:

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Agus Jatmiko, M.Pd	Ketua	1.
2.	Wiwi febriani, S.Gz, M.Si	Sekretaris	2.
3.	Cahniyo Wijaya K,M.Pd	Pembahas Utama	3.
4.	Dr. Heni Wulandari, M. Pd. I	Pembahas Pendamping Pertama	4.
5.	Karin Ariska, M.Pd	Pembahas Pendamping Kedua	5.

Ketua,

Dr. Agus Jatmiko, M.Pd

Bandar Lampung, 8 Mei 2023

Sekretaris,

Wiwi febriani, S.Gz, M.Si

Dekan
Fakultas Tabiyah dan Keguruan



Prof.Dr.Hi.Nirva Diana,M.Pd
NIP. 196408281988032002

RPPH RA AL-AMANAH TANJUNG SENANG

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL-AMANAH BANDAR LAMPUNG

TAHUN AJARAN 2022/2023

Model Pembelajaran : Kelompok B

Hari, Tanggal : Jumat, 26 Mei 2023

Kelompok Usia : B (5-6 Tahun)

Tema / Sub Tema : Alam Semesta / Benda- benda Langit : Bulan

Materi : - Bersyukur atas kesehatan
- Mengikuti gerak dan Igu
- Menenal lingkungan alam
- Menambah kosa kata baru

Alat dan bahan : - video senam, proyektor, leptob, speaker
- Gambar bulan, kertas gambar

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN

- Berbaris rapi di halaman
- Menerapkan SOP Pembukaan, salam dan berdoa sebelum kegiatan
- Apersepsi sebelum kegiatan senam
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Pemanasan sebelum senam dan senam sehat bersama
- Menempel gambar bulan
- Bernyanyi lagu “ Ambilkan Bulan Bu”

C. Istirahat

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menerapkan SOP cuci tangan
- Berdoa, dan istirahat makan dan minum

D. PENUTUP

- Menanyakan Perasaannya selama melakukan kegiatan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP penutupan, berdoa pulang.

E. RENCANA PENILIAN

1. Sikap


- Bersyukur menjaga badan
- Mau mendengarkan jika guru berbicara

2. Pengetahuan dan keterampilan

- Dapat menggunakan tubuhnya untuk gerak motoric senam bersama
- Dapat menempel gambar bulan
- Dapat menambah kosakata dalam kegiatan bernyanyi



Guru Kelas B


Ayu Sifa Nurfatonah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) RA
AL-AMANAH BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2022/2023

Model Pembelajaran : Kelompok B
Hari, Tanggal : Jumat, 19 Mei 2023
Kelompok Usia : B (5-6 Tahun)
Tema / Sub Tema : Alam Semesta / Benda- benda Langit : Awan

Materi : - Bersyukur atas kesehatan
 - Mengikuti gerak dan Igu
 - Menenal lingkungan alam
 - Menambah kosa kata baru

Alat dan bahan : - video senam, proyektor, leptob, speaker
 - Gambar awan, kertas gambar, kapas

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN

- Berbaris rapi di halaman
- Menerapkan SOP Pembukaan, salam dan berdoa sebelum kegiatan
- Apersepsi sebelum kegiatan senam
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

- Pemanasan sebelum senam dan senam sehat bersama
- Menempel gambar awan
- Melakukan kolase awan dari kapas

C. Istirahat

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Menerapkan SOP cuci tangan
- Berdoa, dan istirahat makan dan minum

D. PENUTUP


- Menanyakan Perasaannya selama melakukan kegiatan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP penutupan, berdoa pulang. Pemisah Seksif(Halaman Berikutnya).....

E. RENCANA PENILIAN

1. Sikap
 - Bersyukur menjaga badan
 - Mau mendengarkan jika guru berbicara
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - Dapat menggunakan tubuhnya untuk gerak motoric senam bersama
 - Dapat menempel gambar bulan
 - Dapat menambah kosakata dalam kegiatan bernyanyi



Guru Kelas B


Ayu Sifa Nurfatonah, S.Pd

LEMBAR PENILAIAN

PENULIAN RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN (RPH)
 RA. AL-AMMANAH BANDAR LAMPUNG
 TAHUN PELAJARAN 2022-2023

TEMA/SUB TEMA : *Alam Sunda*
 KEGIATAN : *B3*
 HARI/TANGGAL/BUAN/TAHUN : *Jum, 4. 24-11-2023*

NO	NAMA	Motor & Agama		Bahasa		Kognitif		Fisik Motorik Kasar		Fisik Motorik Halus		Seni		Jumlah	KET
		BB	B	BSH	BB	MB	B	BSH	BB	MB	B	BSH	BB		
1	KADITA DWI ALDOORI														
2	ALISHA LINDA NUBAZZAHIRAH														
3	AROMANTIA DWI SUSTIA														
4	ASERINIO ZAFRANI FERONALDI														
5	ARUMI NASTYA RAJITA														
6	FEUSHA NABA WIJAYANTO														
7	IBRO TIOGUS ALBARA														
8	MUDHAMMAD FARIZ ALFARIDI														
9	LATHAMMAD HANITA AL FARIH														
10	MUJALAI AHSINDO CIRUKAB														
11	RAZELI HANIKAN NINGOLA														
12	RAKA ADI PRATIAMA														
13	RAJANE PUTRI CIANTIKA														
14	RAHMANI CAHIA PRANGHER														
15	RAKGA BAYU MAULANA														
16	ISRAELINDA AZ ZAHRA MANSIHI														
17	ISHANUM ADRREKA PRAMODITA														
18	CUREN LANYAFA FARAHONITA														
19	ZEVANIA PUTRI YESKA														
20															

Keterangan :
 BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 B : Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 Rumus menilai perkembangan siswa dibagi skor maksimal

Bandar Lampung,
 Guru Kelas B3
SUVATINI, S.Pd, A. Nanda.

DOKUMENTASI KEGIATAN



HASIL TURNITIN



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-1293/ Un.16 / P1 /KT/VII/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA AI-AMANAH TANJUNG SENANG**
Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
ANIS NUR AFIFAH	1911070129	FTK/PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar **20%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 14 Juli 2023
Kepala Pusat Perpustakaan


 Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGUNAAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AI-AMANAH TANJUNG SENANG

ORIGINALITY REPORT

20%	%	17%	19%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Intan Ningrum, Hukmi Hukmi, Febrialismanto Febrialismanto. "PENGEMBANGAN TARI KREASI KAMPUONG LAMO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2021 Publication	2%
2	Submitted to Bellevue Public School Student Paper	1%
3	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
6	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar	1%

37 Muhamad Toha, Elinda Umisara. "Respon Mahasiswa terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Salah Satu Media Pengembangan Media Pembelajaran di Universitas Kabupaten Brebes", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022

Publication

<1%

38 Submitted to Rwanda Defence Forces Command and Staff College

Student Paper

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On