

**EFEKTIVITAS METODE BERMAIN (MENGGUNTING DAN
MENEMPEL) TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
ANAK KELOMPOK B DI RAIT AT-TAQWA NGUTER SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Surakarta
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

OKTAVIA DWI HANDAYANI
NIM: 153131050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
ISTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA**

2020

i

NOTA PEMBIMBING

Hal. : Skripsi Sdr. Oktavia Dwi Handayani

NIM : 153131050

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

IAIN Surakarta

Di. Surakarta

Assalamualaikum, wr. wb.

Setelah membaca, memberikan arahan, dan perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara

Nama : Oktavia Dwi Handayani

NIM : 153131050

Judul : Efektivitas Metode Bermain (Menggunting dan Menempel) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah guna memperoleh gelar Sarjana ddalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum, wr. wb.

Surakarta, 13 November 2020
Pembimbing,



Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198206112008011011

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mila Faila Shofa, M.Pd.

NIP : 198701152019032005

Jabatan: Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Setelah membaca instrumen penilaian perkembangan motorik halus berupa tes yang akan digunakan dalam peneitian skripsi mahasiswa:

Nama : Oktavia Dwi Handayani

NIM : 153131050

Judul : Efektivitas Metode Bermain (Menggunting dan Menempel) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B di RAITR At-Taqwa Nguter Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021.

Menyatakan bahwa instrumen penelitian perkembangan motorik halus tersebut sudah layak untuk diujikan. Demikian harap surat keterangan validasi ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Surakarta, 29 September 2020

Validator



Mila Faila Shofa, M.Pd
NIP. 198701152019032

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Efektivitas Metode Bermain (Menggunting dan Menempel) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021 yang disusun oleh Oktavia Dwi Handayani telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta pada hari , tanggal dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 1: **Dr. Moh Bisri, M.Pd.** (.....)
Merangkap Ketua NIP. 196207181993031003

Penguji 2: **Prof Dr. H. Baidi, M.Pd.** (.....)
Merangkap Sekretaris NIP. 1964030219960310001

Penguji 3: **Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.** (.....)
NIP. 1982061120080110011

Surakarta,

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.
NIP. 1964030219960310001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala Puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dalam menempuh gelar sarjana. Persembahan tugas akhir dan rasa terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Ibu Suginem dan Bapak Parino yang telah memfasilitasi penulis untuk dapat mengenyam pendidikan sejauh ini, memberikan kesempatan kepada penulis untuk mewujudkan harapannya, serta do'a dan dukungan hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak saya Eko Prayitno yang sedikit banyaknya membantu penulis dalam menempuh pendidikan.
3. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsi yang telah memberikan nasehat dan bimbingan sehingga skripsi ini bisa selesai.
4. Teman-teman kos penulis yaitu Triana Wulandari dan Erni Pujiastuti yang Alhamdulillah mempunyai visi dan misi yang sama, semoga harapan kita segera terwujud.
5. Ibu Wagini yang sudah menjadi teman berbagi cerita selama kuliah dan penulisan skripsi ini.
6. Almamater tercinta IAIN Surakarta.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Traveling—it leaves you speechless, then turns you into a storyteller”

(Ibnu Battuta)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oktavia Dwi Handayani

NIM : 153131050

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Metode Bermain (Menggunting dan Menempel) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021” adalah asli karya dan penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain kecuali secara kutipan atau acuan yang menggunakan tata penulisan karya ilmiah secara umum. Apabila dikemudian hari saya diketahui melanggar atau plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 13 November 2020

Yang menyatakan,

Oktavia Dwi Handayani

NIM. 153131050

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ‘Efektivitas Metode Bermain (Menggunting dan Menempel) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021’. Shalawat dan salam tak lupa penulis hanturkan selama proses penulisan hingga selesainya skripsi ini kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa selama penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memotivasi, memberi arahan dan bimbingan, dan bantuan apapun sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor IAIN Surakarta
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
3. Drs. Subandji, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan serta saran hingga skripsi ini dapat selesai
5. Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta
6. Kepala RAIT At-Taqwa Nguter, Nur Hidayatul Mufidah yang telah memberikan izin dan membantu penelitian ini

7. Orang tua dan kakak yang telah memberikan dukungan do'a maupun metiril
8. Sahabat tercinta serta teman-teman dari PIAUD angkatan 15 kelas B.
Semoga semua impian kita dapat terwujud.

Surakarta, 13 November 2020

Penulis,

Oktavia Dwi Handayani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
SURAT KETERANGAN VALIDASI.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Bermain.....	10
a. Pengertian Kegiatan Bermain	10
b. Manfaat Bermain	11
c. Jenis Bermain.....	15

d. Menggunting dan Menempel.....	20
2. Perkembangan Motorik Halus	25
a. Pengertian Perkembangan Motorik Halus	25
b. Fungsi Pengembangan Motorik Halus.....	26
c. Tahapan Perkembangan Motorik Halus	28
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik Anak30	
B. Kajian Penelitian Terdahulu	35
C. Kerangka Berpikir	38
D. Hipotesis	40
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data	48
E. Instrumen Pengumpulan Data	49
F. Teknik Analisis Data	58
BAB IV : HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	63
B. Analisis Unit Hasil Penelitian	69
C. Uji Prasyarat	71
1. Uji Normalitas	71
2. Uji Homogenitas.....	73
3. Uji Hipotesis.....	73
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	74
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Fisik Motorik Halus Anak	28
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	43
Tabel 3.2 Waktu dan Tahapan Penelitian.. ..	45
Tabel 3.3 Populasi Penelitian.....	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	51
Tabel 3.6 Rubrik Kriteria Penilaian Perkembangan Motorik Halus.....	53
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Metode Bermain Menggunting.....	65
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Metode Bermain Menggunting... ..	67
Tabel 4.3 Tabel Uji Analisis Unit Metode Bermain Menggunting.....	70
Tabel 4.4 Tabel Uji Analisis Unit Metode Bermain Menempel.....	70
Tabel 4.5 Uji Normalitas Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Media Bermain Menggunting... ..	71
Tabel 4.6 Uji Normalitas Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Media Bermain Menempel.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	40
Gambar 4.1 Diagram Batang Perkembangan Motorik Halus Melalui Metode Bermain Menggantung..	66
Gambar 4.2 Diagram Batang Perkembangan Motorik Halus Melalui Metode Bermain Menempel.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa B1... ..	82
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa B2... ..	83
Lampiran 3 Analisis Kelompok Eksperimen Menggunting... ..	84
Lampiran 4 Analisis Kelompok Eksperimen Menempel... ..	88
Lampiran 5 Uji Homogenitas... ..	91
Lampiran 6 Tabel Penolong Uji Hipotesis... ..	93

ABSTRAK

Oktavia Dwi Handayani, 153131050, *Efektivitas Penggunaan Metode Bermain (Menggunting dan Menempel) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi: Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta.

Pembimbing : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : Metode Bermain, Motorik Halus

Penelitian ini dilatar belakangi adanya masalah motorik halus pada anak. Anak mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan mata dan menggerakkan otot-otot tangan khususnya dalam kegiatan menggunting. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter yang menggunakan metode bermain menggunting. 2) Untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter yang menggunakan metode bermain menempel. 3) Untuk mengetahui adakah perbedaan perkembangan motorik halus antara yang menggunakan metode bermain menggunting dan metode bermain menempel pada anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan desain *post-test ony design*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak. Subyek penelitian ini sebanyak 48 anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo. Teknik sampling menggunakan *random sampling*. Uji Normalitas kelompok eksperimen diperoleh X^2 hitung 7,333 < X^2 tabel 11,070. Uji Normalitas kelompok kontrol diperoleh X^2 hitung 6,583 < X^2 tabel 7,124. Uji homogenitas diperoleh Fhitung 1,06 < F tabel 2,04. Analisis data menggunakan uji T sampel independen.

Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa: 1) Perkembangan motorik halus anak kelompok B2 yang menggunakan metode bermain menggunting rata-rata nilai termasuk pada kategori sedang, yaitu 50% dengan nilai mean 25,5. 2) Kemampuan motorik halus anak kelompok B1 yang menggunakan metode bermain menempel nilai rata-rata termasuk pada kategori sedang, yaitu 50% dengan nilai mean 23,125. 3) Metode bermain menggunting lebih efektif terhadap perkembangan motorik halus anak dibandingkan dengan metode bermain menempel untuk anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung 4,025 > nilai t tabel 3,366. Sehingga hipotesis alternatif yang diajukan diterima.

ABSTRACT

Oktavia Dwi Handayani, 153131050, *The Effectiveness of Using Playing Methods (Cutting and Pasting) Towards the Fine Motoric Development of Children in Group B at RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo in Academic Year 2020/2021*, Thesis: Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah Science, IAIN Surakarta.

Advisor : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Playing Method, Fine Motoric

The background of this research is the existence of fine motoric problems in children. Children have difficulty in coordinating their eyes and moving the hand muscles, especially in cutting activities. The objectives of this study are: 1) to determine the fine motoric development of children in group B at RAIT At-Taqwa Nguter who used the scissor playing method. 2) to determine the fine motoric development of children in group B at RAIT At-Taqwa Nguter who used the sticky playing method. 3) to find out whether there are differences in fine motoric development of children between those who used the scissor playing method and the sticky playing method in group B at RAIT At-Taqwa Nguter.

In this research, the researcher used quantitative research with an experimental approach with a post-test only design. The researcher used a test to determine the fine motoric development of children as a method of data collection. The subjects of this study are 48 children of group B at RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo. The sampling technique used random sampling. The normality test of the experimental group obtained X^2 count of 7,333 < X^2 table 11,070. The control group normality test obtained X^2 count of 6,583 < X^2 table 11,070. The homogeneity test obtained F count 1,06 < F table 2,04. Data analysis using independent sample T-test.

The results of the analysis can be concluded that: 1) The average value of the fine motoric development of children in group B2 who used the scissor playing method, was included in the medium category, namely 50% with a mean value of 25,5. 2) The average value of the fine motoric skills of children in group B1 who used the sticky playing method, was included in the medium category, namely 50% with a mean value of 23,125. 3) The scissor playing method was more effective on children's fine motoric development than the sticky playing method for children of group B at RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo in the Academic Year 2020/2021. This is evidenced by the t value of 4,025 > the t value of 3,366. It can be concluded that the proposed alternative hypothesis is accepted.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah aspek yang dibutuhkan manusia sebagai sarana untuk memperoleh ilmu secara terstruktur. Hal ini guna memperbaiki potensi diri dan memenuhi kesejahteraan hidup manusia. Tuntutan kemajuan zaman menjadikan manusia mengevaluasi beberapa aspek kehidupan salah satunya adalah kemajuan di bidang pendidikan. Sementara menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan juga menjadi suatu hal yang dapat membedakan manusia dari makhluk lainnya. Keistimewaan yang dimiliki manusia yakni memiliki akal pikiran dan nafsu. Dua hal tersebut dapat berkesinambungan apabila manusia memiliki niat untuk menuntut ilmu dan memperbaiki taraf hidupnya. Manusia bahkan sudah mendapatkan pendidikan secara tak langsung yang dimulai dari lingkungan tempat tinggalnya, khususnya keluarga. Namun, pendidikan yang didapat dari lingkungan keluarga bukanlah pendidikan formal yang dapat diatur dan diawasi prosesnya oleh pemerintah.

Di Indonesia, pendidikan formal dimulai dari sekolah dasar. Sementara sebelum memasuki jenjang sekolah dasar ada jenjang pendidikan non-formal yang dikenal sebagai Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB I Pasal 1 Ayat 14 pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Anak Usia Dini menyebutkan bahwa ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni anak. Dari enam aspek tersebut, aspek fisik motorik adalah yang sangat erat kaitannya dengan tumbuh kembang anak. Perkembangan fisik motorik erat kaitannya dengan fungsi organ dan sistem syaraf pusat atau otak. Maka, semakin matang perkembangan sistem syaraf pusat maka semakin baik pula sistem otot dalam menunjang perkembangan fisik motorik anak.

Perkembangan aspek fisik motorik pun dibagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar. Fisik motorik kasar seperti gerakan berlari, melompat, bertepuk tangan, atau berputar. Fisik motorik halus

meliputi gerakan menjumpit, memilin, menggenggam, menulis, atau mengancingkan baju.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak (Sujiono, 2012:138). Orang tua maupun pendidik hendaknya mampu memberikan rangsangan atau stimulus kepada anak agar perkembangan aspek fisik motoriknya dapat berkembang sesuai dengan tahapan usia anak. Dengan demikian, anak akan dapat mencapai tahapan perkembangan motorik halus secara optimal.

Kegiatan menggunting dan menempel merupakan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus dan keterampilan tangan. Perkembangan motorik halus yang distimulasi melalui kegiatan menggunting adalah bentuk konkret yang dapat dicontoh oleh anak. Melalui kegiatan menggunting diharapkan mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak, dengan begitu kemampuan dalam mengkoordinasi gerak tangan, jari dan mata dapat berkembang dengan tepat, karena menggunting dan menempel dapat melatih anak mengikuti pola gambar dan melatih kerapian dalam menghasilkan karya.

Terlepas dari kegiatan yang ada di sekolah maupun di rumah, dunia anak tak lepas dari bermain. Bermain menjadikan suasana hati anak

lebih bahagia dan *enjoy*. Bermain berfungsi sebagai pengembang otot dan energi anak terhadap sensori motornya. Melalui kegiatan bermain yang menggunakan gerak fisik, maka kegiatan tersebut mengandalkan gerak dan fungsi otot. Bermain juga dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Hanya saja, pada kegiatan bermain lebih diutamakan proses daripada hasil. Selama kegiatan bermain, anak dapat mengeksplorasi diri dalam kegiatan yang menyenangkan tanpa tekanan apapun.

Menurut Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2012:145) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya. Maka dari itu, Pendidikan Anak Usia Dini adalah wadah atau sarana bagi anak untuk belajar dan menerima informasi melalui kegiatan bermain yang lebih konstruktif dan terawasi. Guru dapat berperan sebagai motivator bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui bermain sekaligus evaluator bagi anak sekiranya perkembangan anak tidak sesuai dengan standar tingkat pencapaiannya.

Berdasarkan pengamatan awal di kelompok B RAIT AT-Taqwa Nguter yang berjumlah 73 anak, keterampilan motorik halus masih perlu ditingkatkan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih kurang

variataif karena guru masih terpaku pada LKA atau majalah TK. Guru masih mengutamakan kegiatan mewarnai yang dirasa lebih membantu dan menyenangkan. Ada beberapa kegiatan yang dapat membantu mengembangkan fisik motorik anak khususnya motorik halus yaitu menggunting, menempel, meronce, memilin, dan kegiatan lain yang menggunakan otot tangan dan jari.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan terhadap anak-anak kelompok B di RAIT AT-Taqwa Nguter tanggal 27 Juli 2020 terdapat permasalahan yakni anak-anak belum dapat menggunting dan menempel sesuai pola dengan baik. Hal ini dapat ditinjau dari kegiatan menggunting beberapa anak masih belum mampu menggunting dengan rapi dan sesuai pola garis. Hasil penilaian yang dilakukan guru di kelas B2 menunjukkan, dari 24 anak 10 anak masih mulai berkembang, 4 anak belum berkembang, 6 anak berkembang sesuai harapan, dan sisanya berkembang sangat baik.

Kegiatan menggunting sendiri sudah termasuk dalam kegiatan inti yang tercantum di RKH. Namun, kegiatan ini tidak dilakukan secara kontinyu karena guru menganggap anak sudah fasih dalam kegiatan menggunting selama di kelompok A. Sementara berdasarkan pengamatan pada hari dimana terdapat kegiatan menggunting, anak masih belum bisa menggunting dan menempel dengan tepat. Gerakan tangan beberapa anak dalam menggunakan lem masih kurang lentur, mencolek lem terlalu banyak sehingga membuat gambar menjadi basah dan tidak rapi.

Sebagaimana yang tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Anak Usia Dini Kurikulum 2013 anak usia 5-6 tahun perkembangan fisik motorik halusnya sudah mampu menggunting sesuai dengan pola dan menempel gambar dengan tepat.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti ingin meneliti lebih lanjut yang bertajuk “EFEKTIVITAS METODE BERMAIN (MENGGUNTING DAN MENEMPEL) TERHADAP PERKEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B DI RAIT AT-TAQWA NGUTER SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2020/2021”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, muncul identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak kurang mampu menunjukkan perkembangan menggunting dan menempel dengan baik.
2. Kegiatan pembelajaran kurang variatif, guru masih terfokus ada LKA.
3. Koordinasi antara gerak tangan dan mata anak masih belum tepat.
4. Rendahnya hasil penilaian pada aspek motorik halus anak di Kelas B RAIT At-Taqwa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan pada:

1. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai subjek dalam penelitian.
2. Penelitian ini memfokuskan pada metode eksperimen dengan kegiatan bermain menggunting dan menempel terhadap perkembangan motorik halus anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa yang menggunakan metode bermain menggunting?
2. Bagaimanakah perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa yang menggunakan metode bermain menempel?
3. Apakah terdapat perbedaan perkembangan motorik halus antara yang menggunakan metode menggunting dan menempel pada anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin di capai adalah:

1. Untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa yang menggunakan kegiatan bermain menggunting.
2. Untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa yang menggunakan metode kegiatan menempel.

3. Untuk mengetahui adakah perbedaan perkembangan motorik halus antara yang menggunakan kegiatan bermain menggunting dan kegiatan menempel pada anak kelompok B di RAIT At-Taqwa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai informasi dan pengetahuan dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain menggunting dan melipat.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Dengan adanya kegiatan bermain menggunting dan melipat dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak, mengembangkan ketrampilan, dan mengembangkan imajinasinya dalam menciptakan suatu karya.

- b. Bagi guru

Sebagai bahan rujukan dan pengetahuan guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan berbagai variasi permainan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas sekolah dengan melihat kinerja guru dan tingkat pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan bagi calon guru dalam mengembangkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain menggunting dan menempel, dan juga memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi calon guru.

e. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai kegiatan bermain menggunting dan menempel dalam meningkatkan motorik halus anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Bermain

a. Pengertian Kegiatan Bermain

Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Sedangkan menurut Fadlillah (2014:25) bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Bettelheim (dalam Fadlillah dkk, 2014:26-27) mengatakan bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar.

Selanjutnya Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2012:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu

dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Sudono (dalam Novisiam, 2012:3) juga menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, dengan atau tanpa alat dan media, tanpa peraturan dan paksaan guna memperoleh kesenangan selama prosesnya dan tidak mementingkan hasil akhir. Penulis menyimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang berdasarkan atas keinginan sendiri, tidak ada paksaan, menggunakan atau tanpa menggunakan alat bermain, dan proses kegiatan bermain itu lebih penting dari pada hasil.

b. Manfaat Bermain

Menurut Mulyasa (dalam Fadlillah dkk, 2014:32-33) bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini. Tejdasaputra (2001:57) menyatakan bahwa kegiatan bermain konstruktif dapat

mengembangkan kemampuan agar anak lebih kreatif, melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi anak, ketekunan dan daya tahan. Sehingga, ketika kegiatan main tersebut berhasil dilakukan, akan menimbulkan rasa puas pada diri anak, mendapatkan penghargaan berupa pujian yang menimbulkan minat dan keinginan anak agar dapat bekerja lebih baik lagi.

Cosby dan Sawyer (dalam Sujiono, 2012:145) menyatakan bahwa permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk berkreaitivitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri; mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya juga hal-hal yang baru.

Dalam teori lain, seperti yang dikemukakan oleh Muliawan (2009:254-255) manfaat bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak.

Misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.

- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- 4) Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Hurlock (1978:323) menyebutkan bahwa ada beberapa pengaruh bermain bagi perkembangan anak, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perkembangan fisik. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya.
- 2) Dorongan berkomunikasi. Bermain yang dilakukan bersama anak-anak lain secara tidak langsung akan dapat membantu anak untuk berkomunikasi secara baik.

- 3) Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam. Bermain berpengaruh sebagai sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
- 4) Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan. Bermain dapat berfungsi sebagai penyalur kebutuhan dan keinginan yang tidak terpenuhi dalam kesehariannya. Dengan bermain ini anak akan menyalurkan kebutuhan dan keinginannya tersebut dengan penuh kegembiraan.
- 5) Sumber belajar. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajahi lingkungan, yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.
- 6) Rangsangan bagi kreativitas. Bermain dengan permainan tertentu akan dapat merangsang kreativitas anak baik permainan yang sifatnya mandiri maupun kelompok.
- 7) Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Hal ini, memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.
- 8) Belajar bermasyarakat. Dengan bermain bersama anak-anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial

dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

- 9) Belajar bermain sesuai dengan jenis kelamin. Dalam bermain ada kalanya permainan tertentu hanya dapat dilakukan berdasarkan jenis kelamin. Meskipun pada perkembangannya semua permainan dapat dilakukan oleh semua jenis kelamin.
- 10) Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. Dengan bermain bersama orang lain, anak akan belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Seperti yang telah disebutkan dalam beberapa poin di atas, maka bermain memiliki manfaat dalam mengembangkan beberapa aspek perkembangan. Maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa kegiatan bermain dapat dijadikan metode atau sarana bagi anak dalam memperoleh informasi dan mengembangkan aspek diantaranya aspek fisik motorik. Kegiatan bermain yang banyak mengandalkan gerak memiliki pengaruh terhadap fungsi otot-otot yang dapat menstimulus perkembangan motorik anak.

c. Jenis Bermain

Kegiatan bermain dalam dunia anak juga telah dikelompokkan menjadi berbagai macam. Hal ini bertujuan untuk mengetahui jenis main yang dilakukan anak berdasarkan pada kriteria, jumlah anak, alokasi waktu, atau *setting* kelas.

Wiyani (2016:151) mengelompokkan jenis-jenis main bagi anak usia dini berdasarkan kriterianya, yaitu sebagai berikut:

1) Bermain personal

Bermain personal adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak dengan menggunakan berbagai objek yang konkret. Anak melakukan kegiatan bermain personal didorong oleh adanya kesadaran pada dirinya sendiri untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat menyenangkan hatinya. Misalnya anak bermain membuat perahu-perahuan dari kertas origami, meronce, mewarnai, menggambar, dan lain sebagainya.

2) Bermain kolektif

Bermain kolektif adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan berbagai objek konkret. Mereka melakukan kegiatan bermain kolektif didorong oleh adanya kesadaran bersama pada diri mereka untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat menyenangkan hatinya.

Pada kegiatan bermain kolektif ini, anak saling berinteraksi, saling berkomunikasi, saling bertukar pikiran dan lainnya, serta saling bekerja sama. Itulah sebab bermain kolektif dapat juga disebut dengan bermain kooperatif. Misalnya anak bermain peran (*role play*), anak bermain sandal bakiak raksasa, anak bermain kereta api-kereta apian, dan lain sebagainya.

Sementara Fuziddin (2014:10-11) membagi jenis bermain anak menjadi tiga, yaitu:

1) *Free play* (bermain bebas)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain di mana anak-anak memiliki kebebasan dalam memilih berbagai benda/alat permainan tersedia dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material/alat bermain tersebut.

2) *Guided play* (bermain terpimpin)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain di mana guru memiliki peranan dalam memilih material atau alat bermain yang sesuai dengan berbagai konsep. Misalnya apabila tujuan pembelajaran adalah mengelompokkan benda-benda yang besar atau kecil, maka guru akan menyediakan beberapa benda yang dapat dikelompokkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3) *Directed play* (bermain terarah)

Bermain terarah adalah aktivitas bermain di mana guru memina/memerintahkan anak-anak dalam rangka bagaimana menyelesaikan tugas-tugas khusus. Bernyanyi, bermain jari, dan bermain lingkaran merupakan contoh-contoh dari bermain terpimpin.

Hurlock (dalam M. Fadlillah dkk, 2014:37) mengelompokkan kegiatan bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain aktif, adalah permainan yang menimbulkan kegembiraan dari apa yang dilakukan anak tersebut sendiri. Banyak anak-anak yang melakukan bermain aktif tetapi banyak waktu dan banyaknya kegembiraan-kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangatlah bervariasi. Dalam bermain aktif ini kesenangan akan timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri atau dalam bentuk kesenangan dari berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.
- 2) Bermain pasif, adalah permainan yang sifatnya hanya untuk hiburan semata. Atau dapat juga diartikan anak tidak ikut aktif dalam permainan tersebut. Dalam permainan ini anak lebih senang dengan cara memperhatikan aktivitas orang lain. Sebagai contoh anak tersebut kurang suka membaca, jadi anak tersebut lebih suka meminta orang lain untuk membacakan dan anak itu hanya menyimak sambil melihat gambar yang menyertai cerita tersebut.

Sedangkan menurut Joan (2001:264) jenis metode permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain eksploratif, adalah bermain yang mengeksplorasi diri sendiri atau mengeksplorasi lingkungan sekitar atau juga dunia seseorang. Pada proses pengeksplorasian tersebut anak mengenal dunianya melalui pikiran, badan, penglihatan,

gerakan, dan perabaan. Dunia anak mencakup diri sendiri, ruang sekitar, serta benda-benda di sekelilingnya.

- 2) Bermain konstruktif, adalah bermain yang mengikuti proses eksplorasi material. Yaitu anak terlibat dalam membentuk dan menggabungkan objek-objek seperti balok-balok kayu dengan berbagai bentuk dan ukuran, atau dengan bahan-bahan lain seperti tongkat, biji-bijian, tanah liat, dan pasir. Dengan cara menumpuk, memasang, mencari keseimbangan, atau membuat rumah dan menara.
- 3) Bermain destruktif, adalah permainan dengan cara anak bereksperimen dengan benda-benda yang diperlakukan secara destruktif yaitu melempar, menyobek, menendang, memecahkan, atau membanting sesuatu. Suara dari sesuatu yang runtuh, jatuh, pecah, dan sebagainya memberikan suatu pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Terkadang anak sengaja menyusun menara kemudian merobohkan atau menendang menara tersebut hanya untuk mengetahui bagaimana sesuatu benda tersebut bekerja. Misal ia sengaja menggunting rambut bonekanya karena ia baru saja mempunyai pengalaman dipotong rambutnya. Dalam hal bermain ini orang tua harusnya berusaha memahami tingkah laku anak, karena dari permainan tersebut kadang tidak selalu bisa ditolerir oleh orang tua.

- 4) Bermain kreatif, adalah bermain yang dapat mengikuti tahap bereksperimen dengan material untuk membuat benda-benda. Dalam bermain kreatif anak cenderung menggunakan imajinasi, pikiran, dan pertimbangannya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sebagai contoh ia melukis dengan material yang berada di sekitarnya sebagai ungkapan atas perasaannya. Dari lukisan tersebut mungkin orang dewasa tidak akan dapat memahami, hanya anak yang dapat menjelaskannya melalui imajinasi yang dimiliki saat membuat lukisan tersebut.

Tedjasaputra (2001:57) menyatakan bahwa kegiatan seperti menggambar, membuat atau menciptakan bentuk menggunakan lilin mainan, menggunting dan menempel kertas atau kain, dan merakit kepingan kayu, dapat digolongkan pada permainan konstruktif. Berdasarkan teori-teori tersebut maka jenis-jenis bermain dapat dibedakan menjadi, bermain personal, bermain kolektif/kooperatif, bermain bebas, bermain terpimpin, bermain terarah, bermain aktif, bermain pasif, bermain destruktif, bermain konstruktif, bermain eksploratif, dan bermain kreatif.

d. Menggunting dan Menempel

1) Pengertian menggunting dan menempel

Menggunting merupakan salah satu kegiatan dari bermain eksploratif karena kegiatan tersebut mengandalkan indera perabaan anak dan aktivitas yang menggunakan otot dan

gerakan. Kegiatan ini juga dapat dikategorikan sebagai bermain personal yang mana anak terlibat sendiri selama proses kegiatan yang berlangsung.

Menurut Sumanto (2005:108) menggunting merupakan teknik dasar untuk membuat aneka bentuk kerajinan, bentuk hiasan, dan gambar dari bahan kertas dengan memakai bantuan alat pemotong. Menurut Umama (2016:47) gunting merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kreatifitas anak dalam membuat *craft*. Kegiatan ini menghasilkan aneka bentuk yang sebelumnya telah didesain berupa pola atau secara acak tanpa dibuat pola terlebih dahulu.

Sumantri (2005:125) menyatakan bahwa menggunting merupakan kegiatan memotong berbagai aneka kertas atau bahan-bahan dengan mengikuti alur, garis atau bentuk-bentuk yang dapat mengembangkan motorik halus anak karena koordinasi mata dan tangan dapat berkembang melalui kegiatan menggunting. Saat menggunting jari jemari anak akan bergerak mengikuti pola bentuk yang digunting. Sehingga dari kegiatan ini juga didapatkan hasil dari kreativitas masing-masing.

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggunting merupakan kegiatan pemotongan pola pada bidang datar misalnya kain atau kertas. Pada kegiatan menggunting dapat meningkatkan motorik halus anak karena

melibatkan gerak jari-jemari dan koordinasi antara tangan dan mata.

Sementara itu dalam KBBI (2002:124), menempel diartikan sebagai melekatkan sesuatu dengan lem atau perekat. Senada dengan itu Martha Christianti (2009:93) menyatakan bahwa kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuka mereka. Menempel merupakan proses setelah menggunting. Sedangkan, Andang Ismail (2005:232) menempel adalah aktivitas menyusun benda-benda dan potongan-potongan kertas dan sebagainya, yang ditempelkan pada bidang datar dan merupakan kesatuan karya seni.

Hajar Pamadhi (2008:75) mengatakan bahwa penempelan gambar dikatakan baik jika tepat pada tempat yang telah disediakan berupa kolom kosong yang terdapat garis pinggirnya untuk membatasi objek gambar yang telah digunting. Meletakkan kertas yang sudah diolesi lem akan sangat sulit bagi anak, sebab kertas yang sudah terolesi lem begitu menempel kertas lain akan mudah lengket dengan kertas lain tersebut, padahal apabila posisi kertas tersebut belum pas maka sangat sulit untuk dilepas. Sehingga hasil yang didapat menjadi kurang estetik.

Proses dalam menempel mempunyai tujuan motorik yang sangat nyata, karena dalam menempel potongan gambar diperlukan ketelitian, kesabaran, keterampilan dalam proses penempelan gambar. Untuk kegiatan menempelkan gambar telah disediakan tempat yang biasanya sudah ada batas-batasnya, yaitu ruangan kosong/kertas kosong. Namun ada juga kegiatan menempel yang dilakukan secara acak menggunakan media lain.

Menurut pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa menempel merupakan kegiatan melekatkan sesuatu dengan lem dan menempelkannya pada bidang datar didalam menempel dibutuhkan ketelitian kesabaran agar menghasilkan karya yang indah.

2) Manfaat Menggunting dan Menempel

Einon (2006:42) kegiatan memotong dan menempel akan memberikan variasi kesempatan kreativitas pada anak-anak dan sejumlah latihan koordinasi tangan dan mata. Beberapa kegiatan yang melibatkan menggunting dan menempel menjadi salah satu cara terbaik untuk mengajarkan anak mengenali kegiatan awal hingga akhir. Kegiatan ini selain mengutamakan proses, hasil akhir juga menjadi bagian kepuasan dari bermain. Noviasiam (2012:4) menyebutkan manfaat menggunting yaitu: melatih motorik halus, melatih koordinasi tangan-mata, dan konsentrasi,

meningkatkan kepercayaan diri, lancar menulis, ungkapan ekspresi, mengasah kognitif.

Nelfia (2012) mengemukakan kelebihan media dalam menggunting dan menempel adalah sebagai berikut :

- a) Alat dan bahan yang digunakan mudah dikreasikan menjadi bentuk yang menarik.
- b) Melatih kesabaran anak dalam melakukan porses kegiatan.
- c) Alat dan bahan mudah ditemukan disekitar anak.
- d) Dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

3) Tahap-tahap Menggunting dan Menempel

Umama (2016:48) menyatakan ada 3 tahapan menggunting yang bisa dilakukan anak, yaitu:

- a) Menggunting acak
- b) Menggunting garis
- c) Menggunting pola

Einon (2006:43) menyebutkan hal-hal apa saja yang dipersiapkan dalam kegiatan menggunting, yaitu:

- a) Menyediakan gunting dengan ujung tumpul
- b) Kuas lem pasta
- c) Lem
- d) Kertas karton yang kaku dan tidak mudah sobek atau basah

Langkah-langkah menggunting menurut Noviasiam (2012:

4) adalah sebagai berikut:

- a) Tahap persiapan, yaitu dengan menentukan bentuk, ukuran, model yang akan dibuat, serta alat pemotong dan warna kertas yang akan digunakan agar terlihat menarik bagi anak.
- b) Tahap pelaksanaan, yaitu melakukan pemotongan kertas tahap demi tahap sesuai dengan pola gambar (gambar kerja) dengan rapi sampai selesai.
- c) Tahap penyelesaian, yaitu menempelkan hasil guntingan di atas bidang gambar dengan rapi yang telah disediakan guru.

2. Perkembangan Motorik Halus

a. Pengertian Perkembangan Motorik Halus

Menurut Santrock (2007:216) keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus. Menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan motorik halus. Sementara menurut Masganti (2017:118) kemampuan motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus (*fine manipulative skills*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar. Kemampuan motorik halus fokus pada kemampuan koordinasi tangan dan mata.

Sumantri (2005:143) menjelaskan pengertian motorik halus adalah keterampilan pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang

mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik dan lain-lain. Upton (2012:63) menyatakan keterampilan-keterampilan motorik halus melibatkan otot kecil yang memungkinkan fungsi-fungsi seperti menggenggam dan memanipulasi objek-objek kecil. Sehingga keterampilan otot jari-jemari adalah inti dari pengembangan motorik halus anak.

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot halus khususnya tangan meliputi kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan fungsi gerak tangan misalnya menulis, menggunting, menggenggam, meremas dan kegiatan lain. Perkembangan ini mengacu pada keterampilan otot yang berpusat pada jari-jemari anak. Anak dikatakan berkembang motorik halusnya apabila kegiatan yang berhubungan dengan tangan atau jari-jemarinya menghasilkan proses atau hasil akhir yang sesuai dengan harapan.

b. Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Menurut Hurlock (dalam Hapsari 2016:204) fungsi pengembangan fisik motorik adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan motorik yang berkembang dengan baik, menandakan kesehatan fisik dalam kondisi baik. Hal ini akan membantu anak untuk lebih merasa percaya diri dan termotivasi untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang membutuhkan

keterampilan fisik motorik diantara teman sebayanya. Kondisi fisik motorik yang tidak baik akan membuat anak merasa minder untuk tampil dan tidak optimal dalam melakukan kegiatan sehingga hasilnya pun menjadi tidak maksimal.

- 2) Melalui kegiatan-kegiatan fisik motorik, anak dapat melakukan katarsis emosional untuk melepaskan emosi yang tertahan dan membebaskan tubuh dari ketegangan, kegelisahan dan keputusasaan, sehingga mereka dapat merasa lebih rileks secara fisik maupun psikologis.
- 3) Anak yang berkembang fisik motoriknya baik akan dapat melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, hal tersebut akan membuat anak merasa lebih bahagia dan percaya diri. Namun sebaliknya, bila kondisi fisik motorik anak tidak berkembang dengan baik, anak akan banyak bergantung pada orang lain untuk melakukan aktivitas sehari-harinya dan hal tersebut bisa membuat anak merasa sedih dan minder dengan teman-teman sebayanya.
- 4) Kondisi fisik motorik yang baik, akan membuat anak mampu melakukan kegiatan atau hobi yang diminatinya dengan perasaan senang walaupun dilakukan sendiri misalnya memainkan alat musik piano.
- 5) Perkembangan fisik motorik yang baik akan membantu anak untuk dapat bersosialisasi, bermain dan memainkan perannya diantara teman sebayanya. Berbeda dengan anak yang memiliki

hambatan fisik motorik, mereka tetap dapat bersosialisasi namun kesulitan untuk bisa bermain dan memainkan perannya saat dibutuhkan keterampilan motorik dalam melakukannya.

- 6) Perkembangan fisik motorik yang baik, akan menumbuhkan rasa aman secara psikologis. Hal tersebut akan menimbulkan rasa percaya diri pada anak dan membentuk konsep diri yang positif bagi anak.

Berdasarkan poin-poin di atas, fungsi daripada pengembangan fisik motorik anak tak lain adalah agar anak dapat melakukan kegiatan sehari-harinya yang berhubungan dengan fisik menjadi lebih mudah. Pengembangan fisik motorik halus anak juga berhubungan dengan pengembangan aspek lainnya. Karena pada dasarnya kegiatan sehari-anak anak tak lepas dari kegiatan yang membutuhkan gerak otot tangan. Kegiatan bermain khususnya bermain aktif banyak menggunakan gerak tangan. Hal ini memungkinkan apabila kegiatan bermain anak dapat terhambat dan tidak sepenuhnya kalau perkembangan fisik motoriknya tidak optimal.

c. Tahapan Perkembangan Motorik Halus

Seperti yang tertera dalam PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, tingkat pencapaian perkembangan fisik motorik halus anak adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Tahapan Perkembangan Fisik Motorik Halus Anak

Usia	Tahap Perkembangan
4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkungan kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)
5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya 2. Meniru bentuk 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan

	<p>dnegan benar</p> <p>5. Menggunting sesuai dengan pola</p> <p>6. Menempel gambar dengan tepat</p>
--	---

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik Anak

Perkembangan motorik anak tidak lepas kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik anak. Karena dalam pengembangan motorik dibutuhkan kesiapan fisik agar keterampilan motorik dapat berkembang dengan baik. Namun ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik anak. Menurut Masganti (2017:124) faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik anak diantaranya:

1) Hereditas (keturunan)

Tinggi dan berat badan diturunkan secara genetik oleh orang tua sehingga di beberapa negara atau ras memiliki tingggi badan yang sama. Hal lain dapat terjadi apabila orang tua memiliki tinggi badan yang tidak normal maka kemungkinan besar akan diturunkan kepada anaknya.

2) Nutrisi

Banyak anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan fisiknya disebabkan oleh nutrisi yang kurang

terpenuhi. Misal anak yang kekurangan vitamin A akan berpengaruh pada kesehatan matanya.

3) Penyakit

Beberapa penyakit mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak, diantaranya yaitu asma, TBC, polio, atau epilepsi akan menghambat perkembangan syaraf otak, kemampuan motorik kasar, dan kemampuan motorik halus.

4) Kondisi emosional

Anak yang kurang mendapatkan kasih sayang penuh dari orang tuanya atau anak-anak yang terlantar, stimulasi perkembangan fisiknya akan terhambat.

Sementara itu, faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak menurut Hapsari (2016:205-206) adalah sebagai berikut:

1) Sifat dasar genetik

Genetik atau faktor keturunan dapat mempengaruhi fisik motorik anak, termasuk bentuk, tinggi badan, warna rambut, warna kulit, kecerdasan dan lainnya. Namun kondisi fisik motorik anak tidak selalu mirip dengan orang tua saja, tetapi bisa jadi dari nenek kakek atau nenek moyang sebelumnya. Selain itu, faktor genetik bisa saja tidak terlihat pada anak karena terdapat faktor lain yang berpengaruh, misalnya: orang tuanya pendek, tetapi anaknya tinggi, hal ini bisa jadi karena stimulasi dan gizi yang lebih baik pada anak.

2) Kondisi dalam masa prenatal

Saat janin dalam kandungan mendapat asupan gizi dan stimulasi yang baik, maka janin akan berkembang dengan baik secara fisik dan motoriknya akan lebih aktif. Selain itu, emosi ibu saat mengandung bila dalam kondisi stabil dan merasa senang, maka perkembangan motorik pasca lahir akan berkembang lebih cepat dan optimal. Namun sebaliknya bila janin kurang mendapatkan stimulasi dan asupan gizi yang baik serta kondisi ibu labil dan stres maka bisa berdampak buruk terhadap perkembangan fisik motorik bayi saat masih dalam kandungan (prenatal) dan pascalahir.

3) Proses kelahiran

Saat proses kelahiran, bila proses melahirkan sukar maka bisa berdampak buruk terhadap kondisi fisik motorik bayi yang dilahirkan, terutama cedera daerah kepala yang keluar lebih awal dalam persalinan normal dan bisa berakibat fatal terhadap kondisi otak bayi. Selain itu, kelahiran sebelum waktunya atau prematur akan dapat memperlambat perkembangan motoriknya karena kondisinya belum matang dibandingkan yang lahir tepat waktu.

4) Kecerdasan atau IQ

Anak yang memiliki kecerdasan yang tinggi, menunjukkan perkembangan motoriknya akan berkembang lebih cepat

dibandingkan yang kecerdasannya normal ataupun di bawah rata-rata. Hal ini terkait dengan perkembangan fisik otak dan kecerdasan anak akan berkembang seiring dengan pertumbuhan fisik otak yang optimal. Di dalam otak terdapat bagian yang mengendalikan gerakan atau motorik sehingga bila fungsi tersebut tidak maksimal akibat terhambatnya perkembangan fisik otak dan kecerdasannya, maka proses produksi untuk menghasilkan gerakan menjadi tidak maksimal.

5) Lingkungan

Lingkungan yang baik akan bisa membantu anak berkembang optimal fisik motoriknya,. Kondisi lingkungan yang sehat dan kondusif akan membantu anak untuk lebih mengembangkan keterampilan motoriknya. Misalnya: di lingkungan terdapat tempat yang memadai untuk anak bermain dan mengembangkan keterampilan motoriknya maka anak akan lebih cepat berkembang kemampuan motoriknya.

6) Stimulasi

Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan pada anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan membantu anak untuk berkembang kemampuan motoriknya dengan lebih cepat.

7) Pola asuh

Pola asuh orang tua yang terlalu melindungi atau *over protectiv* membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-

arinya, maka melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik anak. Sebaiknya anak dilatih untuk melakukan aktivitas sehari-harinya bila kemampuan fisik motoriknya sudah memadai, namun bila memang kondisi fisik motorik anak belum memadai untuk melakukannya, sebaiknya orang tua tidak terlalu memaksakan anak untuk melakukannya sendiri dengan alasan agar mandiri. Karena kemampuan motorik anak tergantung dari kematangan fisik motorik masing-masing anak.

8) Kesehatan dan cacat fisik

Pada masa kanak-kanak terjadi proses pertumbuhan dan perkembangan fisik yang cepat dibandingkan masa remaja dan dewasa. Bila kesehatan anak tidak baik maka akan menghambat laju pertumbuhan fisik motoriknya, dan bila anak mengalami cacat fisik dan kondisi kesehatan yang buruk, maka anak akan kesulitan untuk mempelajari keterampilan motorik yang diperlukan, sehingga perkembangan motoriknya menjadi tidak optimal.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan fisik dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak. faktor tersebut yaitu faktor internal (dari dalam) dan eksternal (dari luar). Faktor internal berupa nutrisi dan gizi yang dikonsumsi dan genetik atau keturunan. Sementara faktor

eksternal berupa pola asuh dan lingkungan. Pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik anak akan berkembang dengan baik apabila mendapat stimulasi dan antisipasi beberapa faktor penyebab terhambatnya perkembangan motorik anak. Orang tua dan guru berperan penting dalam pengembangan fisik motoriknya karena anak membutuhkan bantuan selama proses tahapan perkembangannya.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini berfungsi sebagai pendukung dalam penelitian. Dalam penelitian kali ini, peneliti mencari beberapa penelitian terdahulu yang variabel maupun jenis penelitiannya relevan atau sama dengan yang akan diteliti. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Halimatus Sahdiyah (2013) Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel Pada Anak Kelompok B1 Di TK ABA Karangrebo Banguntapan Bantul menunjukkan hasil bahwa kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan menggunting dan menempel sebesar 16% atau 4 anak pada siklus I persentase kriteria baik sebesar 26% menjadi 42% atau 10 anak. siklus II yang mendapatkan kriteria baik terjadi peningkatan sebesar 46% menjadi 88% atau 21 anak.

Sri Novisiam (2012) Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul Pengaruh Menggunting, Menempel, Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak TK A Bustanul Athfal Aisyiyah Karangasem Tahun Ajaran

2011/2012 jenis penelitian kuantitatif subyektif mendapatkan hasil uji t dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,324 > 1,701$) dengan probabilitas $0,000 > 0,05$; 2) menempel berpengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak TK A Bustanul Athfal Aisyiyah Karangasem. Hasil uji t memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,044 > 1,701$) dengan probabilitas $0,000 < 0,05$. Berdasarkan uji F diketahui bahwa Hipotesis diterima karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($32,474 > 4,17$) pada nilai signifikan 5%. Sedangkan besarnya sumbangan relative X1 dan X2 terhadap Y masing-masing adalah 46,12% dan 53,88%. Besarnya sumbangan efektif menggunting dan menempel terhadap kemampuan motorik halus mencapai 70,6%.

Fitria Indriyani (2014) Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Berbagai Media Pada Anak Usia Dini Kelompok A TK ABA Gendengan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman Yogyakarta dengan jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil daripada penelitian ini keterampilan motorik halus pra tindakan kriteria kurang baik dengan nilai rata-rata keterampilan motorik halus sebesar 47,3%. Hasil penelitian Siklus I kriteria cukup dengan nilai rata-rata keterampilan motorik halus sebesar 62,2%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus II pencapaian kriteria baik dengan nilai rata-rata keterampilan motorik halus sebesar 84,1%. Peningkatan ini diperoleh melalui kegiatan menggunting dengan berbagai media.

Fajar Hari Tamara (2020) IAIN Surakarta dengan judul Pengaruh Metode Permaian (Kolase Dan Melipat) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di RA Ar Rasyid Slarong Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jenis penelitian kuantitatif eksperimen post test design dengan hasil bahwa kegiatan bermain kolase lebih berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus dengan kriteria nilai 45,3% dengan nilai mean 24,3 dibandingkan dengan metode permainan melipat kriteria nilai 49,9% dengan nilai mean 21,5. Hal ini berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen diperoleh χ^2 hitung $8,08 < \chi^2$ tabel 11,070. Uji Normalitas kelompok kontrol diperoleh χ^2 hitung $9,5 < \chi^2$ tabel 11,070. Uji Homogenitas diperoleh f hitung $1,402 < f$ tabel 2,09. Uji Hipotesis yang digunakan dengan menggunakan rumus *t test independet sample*.

Dari keempat kajian hasil penelitian di atas menyimpulkan bahwa motorik halus dapat berkembang dengan baik apabila diberikan stimulus pada pembelajaran yang menyenangkan, dengan berbagai kegiatan yang bervariasi misalnya kegiatan menggunting dan menempel. Pada penelitian Sri Noviasiam dan Fitri Indriyani melibatkan kelompok A sementara Halimatus Syahdiyah melibatkan anak kelompok B yang sesuai pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Fajar Hari Tamara menggunakan kegiatan kolase sebagai kelompok eksperimen dan melipat sebagai kelompok kontrol, dengan desain kuantitatif eksperimen post test design yang mana jenis kegiatan ini akan digunakan oleh peneliti.

Beberapa kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah metode kuantitatif yang meneliti tentang perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menggunting. Perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah jenis penelitiannya. Peneliti menggunakan penelitian eksperimen sementara penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif dan deskriptif. Sampel yang digunakan dan tempat penelitian juga menjadi perbedaan yang mendasar apakah penelitian di tempat yang peneliti lakukan terdapat persamaan hasil atau tidak.

C. Kerangka Berpikir

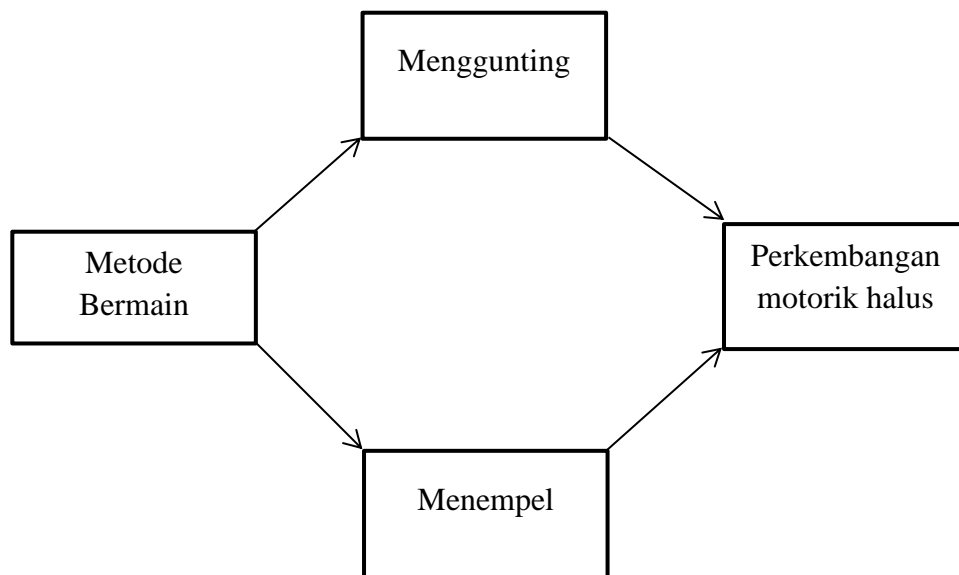
Kemampuan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik melalui stimulus yang diberikan secara optimal. Seiring dengan bertambahnya usia anak, kemampuan motorik halusnya akan semakin baik. Fakta di lapangan bahwa kemampuan motorik halus anak di RAIT At-Taqwa Nguter di Kelompok B masih belum maksimal. Masih ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan kegiatan menggunting mengikuti pola dan menempelkannya. Sedangkan motorik halus merupakan aspek yang erat kaitannya dengan kesiapan anak dalam persiapan berbagai hal dalam aktivitas sehari-hari. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengembangan motorik halus oleh guru dan orang tua sendiri. Selain itu pelaksanaan pembelajaran kurang bervariasi serta lemahnya otot-otot tangan dan koordinasi mata.

Untuk mengembangkan motorik halus anak diperlukan kegiatan yang dapat merangsang otot jari-jemari tangan. Salah satu kegiatan yang digunakan adalah menggunting dan menempel. Kegiatan ini merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, kegiatan menggunting juga dapat memberi waktu anak untuk berekspresi, salah satunya adalah anak menggunting pola di beberapa bagian dan kemudian menempelkannya pada bidang yang sudah disediakan, dan akhirnya anak menghasilkan suatu hasil karya dari hasil menggunting. Pada saat anak melakukan kegiatan menggunting otot-otot halus anak akan semakin lentur makin baik pula keterampilan motorik halus anak.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti mempunyai solusi untuk melakukan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunting agar anak tidak mudah bosan serta jenuh karena guru hanya menggunakan kegiatan mewarnai saja. Kegiatan menggunting juga divariasikan dengan kegiatan menempel hasil guntingan anak. Melalui kegiatan menggunting pola geometri pula anak dapat belajar bentuk-bentuk, warna, tekstur, ukuran. Dalam proses pembelajaran ini juga dapat melatih ketekunan anak, melatih koordinasi mata dan tangan, serta kecekatan dan ketelitian anak. Sehingga perkembangan motorik halus anak di RAIT At-Taqwa dapat terstimulasi dengan baik.

Gambar 2.1

Kerangka Berpikir

**D. Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2015:64) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori aspek motorik halus, permainan menggunting, hipotesisnya sebagai berikut:

Ho: Metode bermain menggunting tidak efektif dibandingkan metode bermain menempel terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter.

Ha: Metode bermain menggunting lebih efektif dibandingkan metode bermain menempel terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter.

Berdasarkan 2 hipotesis tersebut maka peneliti cenderung mengajukan hipotesisnya adalah:

Ha: Metode bermain menggunting lebih efektif dibandingkan metode bermain menempel terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode eksperimen. Menurut Nazir (2014:51) eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) di mana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Dengan demikian, penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Tujuannya adalah untuk menyelidiki ada-tidaknya hubungan sebab-akibat serta berapa besar hubungan sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimental dan menyediakan kontrol untuk perbandingan.

Desain penelitian ini adalah *Post Test Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemilihan desain ini sesuai dengan keadaan pada tempat penelitian yang terdapat dua kelas pada kelompok B. Sehingga dengan menggunakan desain ini akan dapat digunakan untuk melihat perbandingan antara dua kelas tersebut. Eksperimen dengan desain ini memiliki konsep untuk memberikan penilaian pada saat sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dan sesudah diberikan dengan adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari konsep ini dapat dilihat perbedaan

hasil antar kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

Sugiyono (2015:76) tabel *Post Test Only Design* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok		Perlakuan	Post-test
Menggunting	R	X	O ₁
Menempel	R		O ₁

Keterangan:

R : Random

X : diberikan perlakuan atau *treatment*

O₁ : *Post Test* kemampuan motorik halus

Untuk mengetahui kondisi awal kegiatan bermain menggunting dan menempel anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter baik di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, peneliti meminta dokumen hasil nilai pencapaian siswa. Perlakuan yang diberikan adalah dengan melalui percobaan dengan bermain menggunting dan menempel. Sedangkan *post test* dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir pada kelompok yang telah diberikan *treatment* dan tidak diberikan *treatment*. Sehingga dari hasil tersebut akan menunjukkan perbedaan antara yang menggunakan kegiatan bermain menggunting dan menempel atau tidak.

Berdasarkan perbedaan ini akan menunjukkan pengaruh kegiatan bermain menggunting dan menempel terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah RAIT At-Taqwa Nguter. Adapun alasan memilih tempat tersebut karena:

- a. Sesuai dengan hasil observasi, kegiatan bermain menggunting dan menempel dalam pengukuran masih belum optimal.
- b. Populasi dan sampel yang mendukung dalam penelitian.
- c. Sudah mendapat izin untuk dilakukan penelitian oleh lembaga tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I Tahun ajaran 2020/2021 selama masa pandemi Covid-19 berlangsung yang mana kegiatan pembelajaran dilakukan bukan di sekolah tetapi di posko terdekat dari rumah siswa. Adapun jadwal kegiatan penelitian dapat dijelaskan di bawah ini:

a. Tahap persiapan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan keperluan-keperluan yang dibutuhkan dalam penelitian mulai dari pengajuan judul, menyusun proposal, pengajuan izin ke lembaga atau RA, dan penyusunan instrumen penelitian.

9	Penyusunan BAB IV-V									X	
10	Munaqosyah										X

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah obyek atau subjek dalam penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya Sugiyono (2015:58). Maka karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu merupakan populasi, tidak hanya orang, obyek, benda-benda alam, jumlah yang ada dalam obyek atau subyek yang dipelajari. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 73 siswa dan terdiri dari 3 kelas.

Peneliti menggunakan kelas tersebut sebagai subyek dalam penelitian karena memiliki kondisi dan kemampuan yang sama. Selain itu metode eksperimen yang digunakan sesuai dengan tingkat standar pencapaian perkembangan anak pada umur 5-6 tahun yang ada pada kelompok TK B. Kelas kontrol dalam penelitian ini sebagai kelas pembanding yang akan diberikan perlakuan dengan metode permainan menempel. Sedangkan pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa metode permainan menggunting. Merujuk pada

pengertian di atas maka populasi pada penelitian ini dapat disimpulkan dengan tabel seperti berikut:

Tabel 3.3

Populasi penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	B1	24
2	B2	24
3	B3	25
	Total	73

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2015:118) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan untuk penelitian ini yaitu menggunakan sampling purposive. Menurut Darmadi (2013:67) menyatakan bahwa sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa sampel adalah bagian kecil dari sebuah populasi yang dipilih oleh peneliti yang sesuai karakteristik untuk diuji. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter yang berjumlah 48 anak yaitu kelas B2 sebanyak 24 anak dan B1 sebanyak 24 anak. Dimana pada kelompok kontrol perkembangan motoric halus pada anak tidak

diberikan perlakuan (*treatment*) sedangkan kelompok eksperimen perkembangan motorik halusnya diberikan perlakuan berupa kegiatan menggunting,

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2015:118) teknik sampling adalah teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel pada penelitian. Unit analisis penelitian ini adalah kelompok (*group*). Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2015:120) yang dimaksud *simple* atau sederhana adalah karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. cara tersebut dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah bertujuan untuk mengumpulkan atau memperoleh data yang diperlukan oleh peneliti. Untuk mendapatkan data tersebut peneliti memerlukan alat agar peneliti dapat mencapai tujuan yang dirancang. Supaya peneliti dapat memperoleh data yang diperlukan. Metode yang digunakan peneliti adalah melalui tes.

Menurut Arikunto (2013:266) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok tertentu. Sedangkan menurut Arifin (2011:226) tes

adalah salah satu teknik pengukuran yang digunakan dalam penelitian yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan dan serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh responden.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tes sebagai instrumen dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan pemberian latihan atau pertanyaan untuk mengetahui pemahaman seorang individu atau kelompok. Pada penelitian ini metode tes digunakan untuk mengetahui dan mengambil data mengenai perkembangan motorik halus anak di RAIT At-Taqwa Nguter dengan cara memberikan penilaian pada lembar pencapaian perkembangan anak dengan cara memberi tanda ceklis pada kolom yang telah disediakan oleh peneliti.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Konseptual Variabel

Menurut Purwanto (2008:154) definisi konseptual variabel adalah definisi menurut konsep peneliti mengenai sebuah variabel. Definisi ini berada dalam pikiran peneliti (*mental image*) berdasarkan pemahaman peneliti terhadap sebuah teori.

- a. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain menggunting. Bermain menggunting adalah kegiatan bermain untuk mengembangkan motorik halus anak dengan melakukan kegiatan memotong bidang datar berupa kertas atau kain.

- b. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah aspek motorik halus anak. Motorik halus adalah gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot halus (kecil) dan bagian tubuh tertentu yang memerlukan koordinasi yang cermat serta tepat.

2. Definisi Operasional Variabel

Arifin (2011:190) menyatakan bahwa definisi operasional variabel adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Bermain menggunting

Bermain menggunting adalah kegiatan bermain untuk mengembangkan motorik halus anak dengan melakukan kegiatan memotong bidang datar berupa kertas atau kain.

b. Perkembangan motorik halus

Perkembangan motorik halus anak dalam penelitian ini adalah anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata, menggunting sesuai pola, dan menempel dengan tepat.

3. Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan definisi operasional yang telah dipaparkan diatas, maka variabel bermain menggunting dapat diukur melalui metode tes. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.5

Kisi-kisi instrumen penelitian

Variabel	Kompetensi Dasar	STPPA	Indikator
Motorik Halus	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Meniru bentuk	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan anak dalam membuat karya menjadi sebuah bentuk “rumah” - Ketepatan anak mengikuti pola gambar dalam kegiatan bermain menggunting atau menempel
Motorik Halus	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menggerakkan jari jemari tangannya - Terampil memanfaatkan bahan-bahan

			<p>yang digunakan dalam kegiatan (kertas dan kain flannel)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menggunakan kedua tangannya dalam melakukan suatu kegiatan - Mampu mengkoordinasi gerakan tangan dan mata dengan tepat
Motorik halus	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan anak dalam memegang pensil (antara ibu jari dan dua jari) - Anak mampu

			menulis nama panggilannya sendiri
--	--	--	---

Tabel 3.6

Rubrik Kriteria Penilaian Perkembangan Motorik Halus

Indikator	Skor	Deskripsi
Keterampilan anak dalam membuat karya menjadi sebuah bentuk rumah	4	Jika anak mampu menyelesaikan tugasnya sendiri sesuai dengan instruksi guru
	3	Jika anak mampu menyelesaikan tugasnya sendiri namun kurang rapi
	2	Jika anak mampu menyelesaikan tugasnya namun dibantu orang lain dan hasilnya kurang rapi
	1	Jika anak tidak mampu menyelesaikan tugasnya sendiri
Ketepatan dan kerapian anak mengikuti pola gambar dalam	4	Anak mampu menyelesaikan tugasnya dengan tepat dan rapi sesuai dengan pola gambar
	3	Anak mampu menyelesaikan

kegiatan bermain menggunting atau menempel		tugasnya sendiri namun kurang tepat dan rapi
	2	Anak mampu menyelesaikan tugasnya dengan tepat dari namun membutuhkan waktu yang lama
	1	Anak belum mampu menyelesaikan tugasnya dengan tepat dan rapi
Anak mampu menggerakkan jari jemari tangannya	4	Anak mampu menggerakkan ke sepuluh jari tangannya dan meregangkannya dengan luwes
	3	Anak mampu menggerakkan kesepuluh jari tangannya dan meregangkannya namun terlihat sedikit kaku
	2	Anak hanya mampu menggerakkan kesepuluh jari tangannya
	1	Anak tidak mampu menggerakkan jari tangannya dan meregangkannya
Terampil memanfaatkan bahan-bahan yang digunakan dalam kegiatan (kertas	4	Anak mampu menggunakan kertas maupun flannel menjadi sebuah karya
	3	Anak hanya mampu menggunakan

dan kain flannel)		flannel saja dalam membuat sebuah karya
	2	Anak hanya mampu menggunakan kertas saja dalam membuat sebuah karya
	1	Anak tidak mampu menggunakan kedua benda dalam membuat suatu karya
Anak mampu menggunakan kedua tangannya dalam suatu kegiatan secara bersamaan	4	Anak terlihat luwes dan mampu menggunakan kedua tangannya secara bersamaan dalam suatu kegiatan
	3	Anak mampu menggunakan kedua tangannya dalam suatu kegiatan namun masih kaku
	2	Anak hanya mampu menggunakan salah satu tangannya saja dalam melakukan suatu kegiatan
	1	Anak belum mampu menggunakan kedua tangannya dalam suatu kegiatan
Mampu mengkoordinasikan	4	Ketika melakukan suatu kegiatan, anak mampu

gerakan tangan dan mata dengan tepat		menyesuaikan gerakan tangan dan matanya secara bersamaan
	3	Ketika melakukan suatu kegiatan, anak mampu menyesuaikan gerakan tangan dan matanya namun kurang cepat
	2	Ketika melakukan suatu kegiatan, anak belum mampu menyesuaikan gerakan tangan dan matanya sehingga memerlukan bantuan guru
	1	Anak tidak mampu menyesuaikan gerakan tangan dan matanya dalam melakukan suatu kegiatan
Keterampilan anak dalam memegang pensil (antara ibu jari dan dua jari)	4	Anak mampu memegang pensil diantara ibu jari dan kedua jarinya dan sangat luwes
	3	Anak mampu memegang pensil diantara ibu jari dan kedua jari namun masih kaku
	2	Anak memegang pensil dengan cara digenggam dan gerakannya masih kaku
	1	Anak tidak mampu menggunakan

		pensil dengan baik
Anak mampu menulis nama panggilannya sendiri	4	Anak mampu menulis nama panggilannya sendiri
	3	Anak mampu menulis nama panggilannya sendiri namun masih mengeja
	2	Anak mampu menuliskan namanya sendiri namun masih mengeja dan didikte oleh guru
	1	Anak tidak mampu menuliskan namanya sendiri

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:333) teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Data penelitian yang telah dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data dengan tes selanjutnya data tersebut akan diolah dan dianalisa. Adapun metode pengolahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisi unit

1) Mean

Mean adalah teknik pengelompokan yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok penelitian tersebut (Sugiyono,

2011:49). Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan data mengenai berapa besar nilai rata-rata yang diperoleh dari masing-masing variabel dalam penelitian yang dirumuskan dengan:

$$Me = \sum \frac{fixi}{n}$$

Keterangan:

Me :mean (rata-rata)

\sum : jumlah data/ sampel

x_i :Nilai X ke-I sampai ke n

N : jumlah individu

(Sugiyono, 2011:49)

2) Median

Menurut Sugiyono (2011: 48) median merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah kelompok data yang disusun urutannya dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya. Analisis ini untuk mendeskripsikan data mengenai berapa besarnya nilai tengah dari masing-masing variabel. Adapun rumusan median adalah:

$$Md = b + p\left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f}\right)$$

Keterangan:

Md: median

b : banyak data/jumlah sampel

p : panjang kelas interval

n : banyak data

F : jumlah semua frekuensi sebelum median

f : frekuensi kelas median

(Sugiyono, 2011:53)

3) Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang populer atau nilai yang sering muncul (Sugiyono, 2011: 47). Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan data dari variabel mengenai berapa besarnya nilai yang sering muncul dari variabel penelitian. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$Mo = b + p \left(\frac{bi}{bi - b2} \right)$$

Keterangan:

Mo :modus

b : batas interval dengan frekuensi terbanyak

p : panjang kelas interval

bi : frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi interval terdekat sebelumnya

$b2$: frekuensi kelas modus yang dikurangi frekuensi interval kelas berikutnya

(Sugiyono, 2011:52)

4) Standar Deviasi

Standar deviasi adalah jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok (Sugiyono, 2006:50). Untuk menghitung standar deviasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f(x_1 - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

Keterangan:

S : Simpangan baku populasi

$\sum f_i$: jumlah responden

x_1 : nilai x ke 1 sampai ke n

n : jumlah sampel

\bar{x} : rata-rata X

(Sugiyono, 2006:50)

b. Uji Prasyarat

1) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus chi kuadrat sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - fh)}{fh}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi kuadrat

f_o : frekuensi observasi

f_h : frekuensi harapan

Kriteria:

Hasil perhitungan χ^2_{hitung} dikonsultasikan dengan tabel chi kuadrat adalah jika $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$ maka dapat dikatakan distribusi data tidak normal. Dan jika $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal (Sugiyono, 2006:104).

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah varian kedua sampel homogen atau tidak. Maka uji homogenitas perlu diuji variannya terlebih dahulu dengan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F (\text{max}) = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Kriteria:

Penentuan kriteria menggunakan F (tabel F) pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujiannya adalah: apabila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} (0,05)$, maka variansi kedua kelompok adalah homogen (Sugiyono, 2015:275).

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menganalisis data dari hasil penelitian apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Penelitian ini menggunakan teknik komparasi dengan variabel yang dipilih

adalah metode bermain menggunting (X1), metode bermain menempel (X2), dan perkembangan motorik halus (Y) dengan menggunakan *t-test independen sample* sebagai uji hipotesis dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 + \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : nilai t hitung

\bar{x}_1 : rata-rata sampel kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : rata-rata sampel kelompok kontrol

S_1^2 : varians kelompok eksperimen

S_2^2 : varians kelompok kontrol

n1 : jumlah sampel kelompok eksperimen

n2 : jumlah sampel kelompok kontrol.

(Sugiyono, 2007:138)

Kriteria uji: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis (H_o) ditolak. Artinya metode bermain menggunting efektif terhadap perkembangan motorik halus anak di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo dibandingkan metode bermain menempel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data adalah penggambaran keadaan responden berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan. Berdasarkan penelitian diperoleh data 24 siswa di kelas B2 sebagai sampel pada kelompok eksperimen menggunting dan 24 siswa di kelas B1 sebagai sampel pada kelompok kontrol menempel. Pertemuan dilakukan sebanyak 2 kali pada masing-masing perlakuan dengan durasi 45 menit setiap pertemuannya.

Pertemuan pertama pada kelompok eksperimen menggunting di kelas B2 dilaksanakan pada hari Senin 5 Oktober 2020 dan pertemuan kedua pada hari Kamis 8 Oktober 2020. Kegiatan belajar mengajar di RAIT At-Taqwa Nguter dimulai pukul 08:00. Dikarenakan kondisi pada masa pandemi mempengaruhi kegiatan belajar mengajar, yang mana kegiatan dilaksanakan di rumah siswa dengan jumlah siswa 4-5 orang anak per kelompok dan dimulai pukul 09:00 pagi. Kegiatan pertama adalah salam pembuka yang oleh peneliti, doa dan hafalan surat yang dibantu oleh guru kelas. Kemudian peneliti apersepsi mengenai kegiatan hari itu yang dengan tema “Rumahku” dengan sub-tema “Ruang Tamu”. Kegiatan pada hari pertama adalah menggunting gambar-gambar geometri yaitu segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran. Pada perlakuan pertama pun anak-

anak masih kesulitan dalam menggunting, dengan hasil yang masih kurang rapi dan belum sesuai dengan pola garis.

Pertemuan pada kelompok kontrol dilakukan pada hari Senin 12 Oktober 2020 dan Kamis 15 Oktober 2020. Kegiatan awal sama seperti kelas eksperimen yaitu peneliti memberi salam, kemudian hafalan do'a dan surat yang dibantu oleh guru kelas, dilanjutkan oleh peneliti mengapersespsi kegiatan pada hari itu. Tema pada minggu itu masih "Rumahku" dengan sub-tema "Kamar". Peneliti memberikan materi mengenai kamar, kemudian anak-anak diminta menyebutkan fungsi dan benda-benda apa saja yang ada di kamar. Kegiatan dilanjutkan dengan menempel potongan-potongan gambar berbentuk geometri pada sebuah kertas yang telah disediakan oleh peneliti. Pengambilan data atau tes dilakukan setelah 2 kali pertemuan dan dibantu oleh guru kelas.

Hasil penelitian diperoleh deskripsi sebagai berikut:

1. Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Metode Bermain Menggunting

Data dalam kelompok eksperimen menggunting menggunakan tes sebanyak 8 butir tes atau instrumen dan setiap pertanyaan terdapat 4 pilihan jawaban atau skor. Hasil penelitian ini dikategorikan menjadi 3 kategori. Kategori tinggi, sedang, dan rendah. Adapun hasil perhitungan mean sebesar 25,5, median pada angka 26, modus pada angka 26,51, dan standar deviasi sebesar 4,11. Distribusi data

perkembangan motorik halus anak melalui metode bermain menggunting dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Perkembangan Motorik Halus Menggunakan
Metode Bermain Menggunting

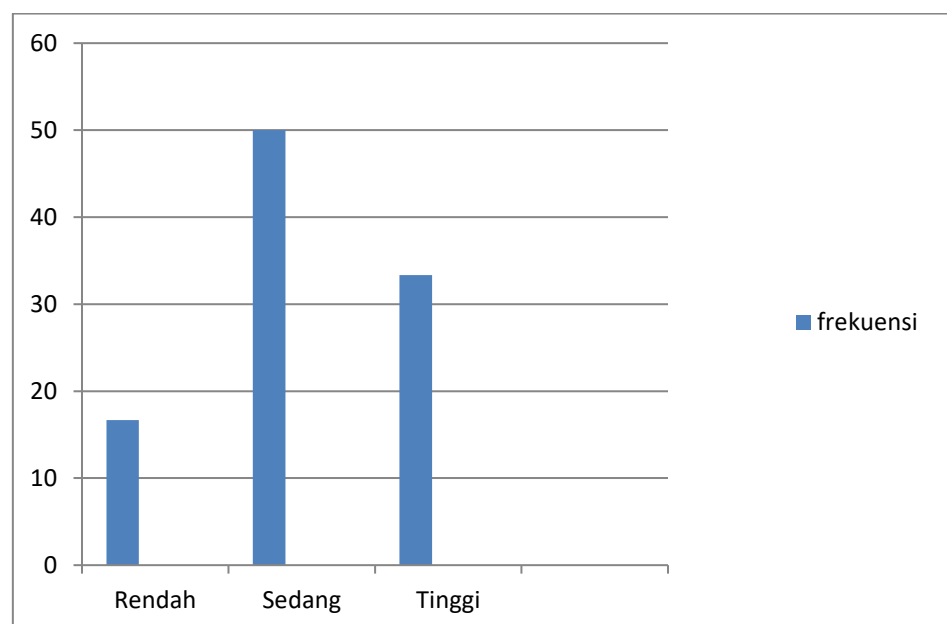
Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif(%)	Kategori
16-18	2	8,33%	Rendah
19-21	2	8,33%	
22-24	4	16,67%	Sedang
25-27	8	33,33%	
28-30	6	25%	Tinggi
31-33	2	8,33%	
Σ	24	100 %	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas diketahui bahwa perkembangan motorik halus anak yang menggunakan metode bermain menggunting di RAIT At-Taqwa Nguter pada interval 16-18 sebanyak 2 anak atau 8,33%, interval 19-21 sebanyak 2 anak atau 8,33%, interval 22-24 sebanyak 4 anak atau 16,67%, interval 25-27 sebanyak 8 anak atau 33,33%, interval 28-30 sebanyak 6 anak atau 25%, dan interval 31-33 sebanyak 2 anak atau 8,33%.

Presentase penerapan metode bermain menggunting di kelas B2 dapat dijelaskan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.1

Diagram Batang Perkembangan Motorik Halus Melalui Metode Bermain Menggunting



Dilihat dari diagram di atas, perkembangan motorik halus anak usia dini melalui metode bermain menggunting dikategorikan rendah sebanyak 4 anak atau 16,66%, dikategorikan sedang sebanyak 12 anak atau 50%, dan dikategorikan tinggi sebanyak 8 anak atau 33,33%. Dari diagram tersebut dijelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter menggunakan metode bermain menggunting dikategorikan sedang.

2. Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Metode Bermain Menempel

Data dalam kelompok eksperimen menggunting menggunakan tes sebanyak 8 butir tes atau instrumen dan setiap pertanyaan terdapat 4 pilihan jawaban atau skor. Hasil penelitian ini dikategorikan menjadi 3 kategori. Kategori tinggi, sedang, dan rendah. Adapun hasil perhitungan mean sebesar 23,125, median pada angka 23,63, modus pada angka 23,3, dan standar deviasi sebesar 4,63. Distribusi data perkembangan motorik halus anak melalui metode bermain menggunting dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Metode Bermain Menggunting

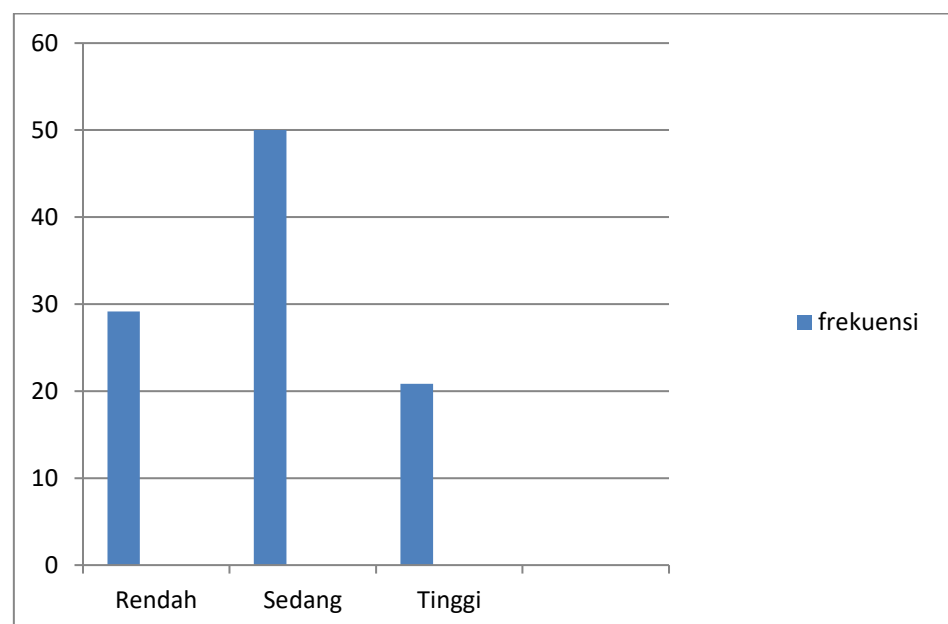
Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif(%)	Kategori
16-18	3	12,5%	Rendah
19-21	4	16,67%	
22-24	7	29,17%	Sedang
25-27	5	20,83%	
28-30	3	12,5%	Tinggi
31-33	2	8,33%	
Σ	24	100 %	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas diketahui bahwa perkembangan motorik halus anak yang menggunakan metode bermain menempel di RAIT At-Taqwa Nguter pada interval 16-18 sebanyak 3 anak atau 12,5%, interval 19-21 sebanyak 4 anak atau 16,67%, interval 22-24 sebanyak 7 anak atau 29,17%, interval 25-27 sebanyak 5 anak atau 20,83%, interval 28-30 sebanyak 3 anak atau 12,5%, dan interval 31-33 sebanyak 2 anak atau 8,33%.

Presentase penerapan metode bermain menempel di kelas B1 dapat dijelaskan pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.2

Diagram Batang Perkembangan Motorik Halus Melalui Metode Bermain Menempel



Dilihat dari diagram di atas, perkembangan motorik halus anak usia dini melalui metode bermain menempel dikategorikan rendah 7 anak atau 29,17%, sedang sebanyak 12 anak atau 50%, tinggi sebanyak 5 anak atau 20,83%. Dari diagram tersebut dijelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter menggunakan metode bermain menempel dikategorikan sedang.

B. Analisis Unit Hasil Penelitian

Analisis data hasil penelitian ini didasarkan pada skor tes yang digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode bermain (menggunting dan menempel) terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini pada kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo dengan 48 sampel responden. Hal ini ditampilkan dalam bentuk skor nilai rata-rata (mean), median, modus dan standar deviasi sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Perkembangan Motorik Halus yang Menggunakan Metode Bermain Menggunting

Berdasarkan perhitungan pada kelas eksperimen menggunting nilai terendah adalah 16 dan nilai tertinggi adalah 31. Rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 25,5, median yang diperoleh adalah 26, nilai modus sebesar 26,51 dan standar deviasi 4,11. Adapun hasil yang tertera dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3

Tabel Uji Analisis Unit Metode Bermain Menggantung

No.	Uji Statistik Penelitian	Nilai
1	Nilai rata-rata (Mean)	25,5
2	Median	26
3	Modus	26,51
4	Standar Deviasi	4,11

2. Deskripsi Data Perkembangan Motorik Halus yang Menggunakan Metode Bermain Menempel

Berdasarkan perhitungan pada kelas kontrol menempel, nilai terendah adalah 16 dan nilai tertinggi adalah 31. Rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 23,125, median yang diperoleh adalah 23,63, nilai modus sebesar 23,3 dan standar deviasi 4,38. Adapun hasil yang tertera dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2

Tabel Uji Analisis Unit Metode Bermain Menempel

No.	Uji Statistik Penelitian	Nilai
1	Nilai rata-rata (Mean)	23,125
2	Median	23,63
3	Modus	23,3
4	Standar Deviasi	4,63

C. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran distribusi data dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Chi Kuadrat dengan taraf signifikansi 5%. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

- a. Uji Normalitas Data Perkembangan Motorik Halus yang Menggunakan Metode Bermain Menggantung

Tabel 4.5

Uji Normalitas Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Media Bermain Menggantung

Kelas Interval	fo	Fh	(fo-fh)	(fo-fh)²	$\frac{(fo - fh)^2}{Fh}$
16-18	2	1	1	1	1
19-21	2	3	-1	1	0,333
22-24	4	8	4	16	2
25-27	8	8	0	0	0
28-30	6	3	3	9	3
31-33	2	1	1	1	1
Σ	24	24			7,333

Berdasarkan tabel di atas pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga χ^2 tabel 11,070 dan χ^2 hitung sebesar 7,333. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa nilai $\chi^2_{hitung} < \text{nilai } \chi^2_{tabel}$ yang artinya sebaran data variabel metode bermain menggunting pada penelitian tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Perkembangan Motorik Halus yang Menggunakan Metode Bermain Menempel

Tabel 4.6

Uji Normalitas Perkembangan Motorik Halus Menggunakan Media Bermain Menempel

Kelas Interval	Fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh)²	$\frac{(fo - fh)^2}{Fh}$
16-18	3	1	2	4	4
19-21	4	3	1	1	0,333
22-24	7	8	-1	1	0,125
25-27	5	8	3	9	1,125
28-30	3	3	0	0	0
31-33	2	1	1	1	1
Σ	24	24			6,583

Berdasarkan tabel di atas pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga χ^2 tabel 11,070 dan χ^2_{hitung} sebesar 6,583. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai $\chi^2_{hitung} < \text{nilai } \chi^2_{tabel}$ yang artinya sebaran data variabel metode bermain menempel pada penelitian tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah varians kedua sampel homogen atau tidak. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan rumus:

$$\begin{aligned} F (\text{max}) &= \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \\ &= \frac{26,07}{24,43} \\ &= 1,06 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas diperoleh F_{hitung} sebesar 1,06. Sedangkan distribusi pada tabel F dengan dk pembilang $24-1=23$ dan dk penyebut $24-2=23$ taraf kesalahan 5% diperoleh F_{tabel} sebesar 2,04. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai $F_{\text{hitung}} < \text{nilai } F_{\text{tabel}}$ atau $1,06 < 2,04$ maka data pada penelitian ini adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *t-test independent sample*. Rumus ini digunakan untuk mengetahui metode manakah yang lebih efektif apakah metode bermain menggantung atau metode bermain menempel terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo.

Berdasarkan pengujian dengan rumus tersebut diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 4,025. Sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%

diperoleh nilai 3,366. Sehingga dapat disimpulkan bahwa t hitung $>$ t tabel atau $4,025 > 3,366$. Pada hasil tersebut menunjukkan bahwa metode bermain menggunting lebih efektif dibanding metode bermain menempel terhadap perkembangan motorik halus anak di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo tahun pelajaran 2020/2021. Perhitungan dapat dilihat pada lampiran.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *eksperimen post-test design*. Penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk membandingkan metode manakah antara metode bermain menggunting dan metode bermain menempel yang lebih efektif terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, tingkat pencapaian perkembangan fisik motorik halus anak dalam penelitian ini yaitu anak mampu menggunting dengan rapi dan menempel dengan tepat. Untuk mendapatkan hasil penelitian, metode yang digunakan adalah bermain. Hal ini berkaitan dengan proses belajar anak usia dini yang mana suatu pemerolehan ilmu pengetahuan atau perkembangan dapat diperoleh melalui bermain. Bermain yang menyenangkan tidak menjadikan beban bagi anak, bahkan anak memperoleh suatu pembelajaran dari hal-hal konkrit.

Bermain erat kaitannya dengan gerak atau olah tubuh sehingga proses perkembangan motorik halus anak dapat terlihat. Bermain menggunting dan menempel membutuhkan gerakan tangan khususnya jari-jemari anak. Hal ini menjadi sebuah acuan apakah motorik halus anak dapat berkembang melalui kegiatan-kegiatan tersebut dengan menggunakan beberapa tes yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil penelitian yang diperoleh pada kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen dengan metode bermain menggunting diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 25,5 nilai median sebesar 26, nilai modus sebesar 26,51 dan standar deviasi sebesar 4,11. Nilai yang diperoleh pada kelompok ini dikategorikan rendah sebanyak 4 anak, sedang sebanyak 12 anak, dan tinggi sebanyak 8 anak.

Sedangkan hasil penelitian pada kelompok B1 atau pada kelas kontrol yang menggunakan metode bermain menempel diperoleh nilai mean sebesar 23,125, median sebesar 23,63, modus sebesar 23,3, dan standar deviasi 4,38. Nilai yang diperoleh pada kelas ini dikategorikan rendah sebanyak 7 anak, sedang sebanyak 12 anak, dan tinggi sebanyak 5 anak.

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode bermain menggunting terhadap perkembangan motorik halus anak digunakan perhitungan menggunakan rumus *t-test independen sampel*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil nilai t hitung sebesar 4,025. Hasil ini lebih besar dari nilai t tabel yaitu 3,366 pada taraf signifikansi 5%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain menggunting lebih efektif terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain menggunting dapat menstimulus dalam perkembangan motorik halus anak usia dini. Kegiatan menggunting yang melibatkan otot-otot jari dan tangan anak melatih pergerakan motorik halus dan keterampilan. Menggunting juga dapat diaplikasikan pada kegiatan bermain lainnya, karena untuk beberapa kegiatan dapat diawali dengan menggunting terlebih dahulu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah diuraikan di bab IV tentang efektivitas metode bermain (menggunting dan menempel) terhadap perkembangan motorik halus anak di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. Maka pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

Gambaran hasil penelitian pada kelompok eksperimen bahwa kemampuan motorik halus di kelas B2 dengan menggunakan metode bermain menggunting di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo mendapatkan nilai rata-rata termasuk pada kategori sedang, yaitu 50% dengan nilai mean 25,5. Gambaran hasil penelitian pada kelompok kontrol bahwa kemampuan motorik halus di kelas B1 dengan menggunakan metode bermain menempel di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo mendapatkan nilai rata-rata termasuk pada kategori sedang, yaitu 50% dengan nilai mean 23,125.

Dari hasil perhitungan statistik, dengan menggunakan rumus *t-test independen sampel*, maka diperoleh hasil bahwa nilai *t* hitung 4,025 sedangkan nilai *t* tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 3,366 sehingga *t* hitung > *t* tabel yaitu $4,025 > 3,366$. Sehingga hipotesis alternatif yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa metode

bermain menggantung lebih efektif terhadap pengembangan motorik halus anak dibandingkan metode bermain menempel.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Diharapkan pendidik sebaiknya melakukan pendekatan kepada anak dan memberikan ruang belajar yang menyenangkan dan kondusif. Salah satu cara yang digunakan adalah menggunakan metode bermain menggantung dan menempel sehingga kegiatannya tidak monoton.

2. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan kepada pihak kepala sekolah agar dapat memfasilitasi anak dalam belajar serta memberikan pengawasan terhadap pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.

3. Bagi Peneliti Lain

Saran bagi peneliti lain diharapkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan ini dapat menjadi bahan referensi. Sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan metode permainan lainnya dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

4. Bagi Anak

Anak sebagai subyek penelitian diharapkan tidak mudah jenuh dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pengembangan motorik halusnya. Dengan pembelajaran yang menarik anak dapat menumbuhkan rasa semangat dan memahami apa yang diberikan oleh guru

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Metodelogi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Darmadi, Hamid. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipte
- Einon, Dorothy. 2006. *Permainan Kreatif Untuk Anak-Anak*. Salatiga: Karisma Publishing Group
- Fadlilah, dkk. 2014. *Pembelajaran Berbasis Bermain dan Bernyanyi*. Jakarta: Kencana
- Fauziddin, Muhammad. 2014. *Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hapsari, Iriani Indri. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Ke-enam* (Med. Meitasari Tjandrasa. Terjemahan) Jakarta: Erlangga
- Indrijati, Herdina. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana
- Ismail, Andang. 20015. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group

- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Manajemen Playgroup dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Diva Press
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Novisiam, Sri. Naskah Publikasi. 2012. *Pengaruh Kegiatan Bermain Menggunting, Menempel Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak TK A BA Aisyiyah Karangasem Tahun Ajaran 2011/2012*. Surakarta: UMS
- PERMENDIKBUD No. 137. 2014. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
- Purwanto. 2008. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bnadung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metodelogi Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni V. W., Endaryanto, P. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks Jakarta

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*.

Jakarta: Mendiknas

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta:

Grasindo

Umama. 2016. *Pojok Bermain Anak*. Jogjakarta: Stilettobook

Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga

Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media

Yusuf, Muri. 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian*

Gabungan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

DAFTAR NAMA SISWA B1

No	Nama	L/P
1	Adhyastha Deliziosa Purwanto	L
2	Affan Keano Athariz	L
3	Agam Abdilah Pratama	L
4	Amara Sheza Hayfa Rohmadi	P
5	Anindita Khairinniswa	P
6	Annisa Aqila Syafiqa	P
7	Chayra Shadza Arsyla Shanum	P
8	Elham Jiah Pratama	L
9	Emilio Danni El Mayka	L
10	Hasna Hilya Nafizah	P
11	Inka Nova Pradipta	P
12	Krishna Kenzi Puja Wijaya	L
13	Laili Nurbaiti	P
14	Muhammad Al Fatih Tri Sakti Ramadhan	L
15	Muhammad Fathan Noor Ali	L
16	Mutiara Arinda Zalfi	P
17	Nabila Safa Salsabila	P
18	Nadya Zahrani Setya Al Fatih	P
19	Rafa Adinata Tsaqib	L
20	Syafiqa Aqueena Syaza Riadi	P
21	Syakira Cantika Putri Setyawan	P
22	Syaqin Risky Tama	L
23	Yusuf Alfatih Putranto	L
24	Zaura Hana Muzdalifah	P

Lampiran 2

DAFTAR NAMA SISWA B2

No	Nama	L/P
1	Adhyasta Prasraya Afsal	L
2	Andhika Rajendra Abhimanyu	L
3	Anjani Zulaikha Nursita	P
4	Antok Febrian	L
5	Cendana Putri Kuncoro	P
6	Dava Adi Tri Wiguna	L
7	Fadhil Indrasrie Pradipta Ukail	L
8	Fadhil Assiddiq	L
9	Fathiyah Balqis Zahidah	P
10	Fika Putri Septiana	P
11	Gavriel Abyan Nandana	L
12	Hanung Luthfi Pratama	L
13	Jnauar Gibran Wiranto	L
14	Keisha Zara Sofia	P
15	Khansa Syakilla Bilqis	P
16	Mahira Pramudita Nadhifa	P
17	Maldini Mirza Ali	L
18	Muhammad Abrisan Dayana	L
19	Nafiah	P
20	Nafisah Aliyah Nurul Husna	P
21	Najwa Khaira Wilda	P
22	Sarah Mubarakah	P
23	Syafi Akmal El Azzam	L
24	Yara Diana Nabilah	P

Lampiran 3

Analisis Kelompok Eksperimen Menggantung

A. Menyusun Interval

1. Jumlah kelas interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log N \\
 &= 1 + 3,3 \log 24 \\
 &= 1 + 3,3 (1,380) \\
 &= 1 + 4,554 \\
 &= 5,554 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}
 \end{aligned}$$

2. Rentang kelas

$$\begin{aligned}
 R &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\
 &= 31 - 16 \\
 &= 15
 \end{aligned}$$

3. Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 P &= R : K \\
 &= 15 : 6 \\
 &= 2,5 \text{ (dibulatkan menjadi 3)}
 \end{aligned}$$

B. Analisis Unit

Interval	xi	F	xi.fi	xi-\bar{x}	(xi-\bar{x})²	f(xi-\bar{x})²
16-18	17	2	34	-8,66	74,99	149,98
19-21	20	2	40	-5,66	32,03	64,06
22-24	23	4	92	-2,66	7,07	28,28
25-27	26	8	208	0,34	0,11	0,88
28-30	29	6	174	3,34	11,15	66,9
31-33	32	2	64	6,34	40,19	80,38
Σ	147	24	612		165,64	390,48

1. Mean

$$\begin{aligned}
 Me &= \sum \frac{fixi}{n} \\
 &= \frac{612}{24} \\
 &= 25,5
 \end{aligned}$$

2. Median

$$\begin{aligned}
 Md &= b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\
 &= 24,5 + 3 \left(\frac{\frac{1}{2} \cdot 24 - 8}{8} \right) \\
 &= 24,5 + 3 \left(\frac{4}{8} \right) \\
 &= 24,5 + 3(0,5) \\
 &= 24,5 + 1,5 \\
 &= 26
 \end{aligned}$$

3. Modus

$$\begin{aligned}
 Mo &= b + p \left(\frac{b_i}{b_1 + b_2} \right) \\
 &= 24,5 + 3 \left(\frac{4}{4 + 2} \right) \\
 &= 24,5 + 3 \left(\frac{4}{6} \right) \\
 &= 24,5 + 3(0,67) \\
 &= 24,5 + 2,01 \\
 &= 26,51
 \end{aligned}$$

4. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum fi(xi - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{390,48}{(24 - 1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{390,48}{23}} \\
 &= \sqrt{16,97} \\
 &= 4,11
 \end{aligned}$$

C. Normalitas Data Metode Bermain Menggantung

Interval	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
16-18	2	1	1	1	1
19-21	2	3	-1	1	0,333
22-24	4	8	-4	16	2
25-27	8	8	0	0	0
28-30	6	3	3	9	3
31-33	2	1	1	1	1
Σ	24	24			7,333

$$Fh_1 = 2,27\% \times 24 = 0,548 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

$$Fh_2 = 13,53\% \times 24 = 3,2475 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

$$Fh_3 = 34,13\% \times 24 = 8,1912 \text{ dibulatkan menjadi } 8$$

$$Fh_4 = 34,13\% \times 24 = 8,1912 \text{ dibulatkan menjadi } 8$$

$$Fh_5 = 13,53\% \times 24 = 3,2475 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

$$Fh_6 = 2,27\% \times 24 = 0,548 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

$$\begin{aligned}
 Dk &= k - 1 \\
 &= 6 - 1 \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

Taraf signifikansi 5% atau 11,070

Berdasarkan tabel di atas, pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga x^2_{tabel} 11,070. Adapun x^2_{hitung} sebesar $7,333 < x^2_{tabel}$ 11,070

yang artinya sebaran data variabel metode bermain menggunting pada penelitian ini berdistribusi normal.

Lampiran 4

Analisis Kelompok Eksperimen Menempel

A. Menyusun Interval

1. Jumlah kelas interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log N \\
 &= 1 + 3,3 \log 24 \\
 &= 1 + 3,3 (1,380) \\
 &= 1 + 4,554 \\
 &= 5,554 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}
 \end{aligned}$$

2. Rentang kelas

$$\begin{aligned}
 R &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\
 &= 31 - 16 \\
 &= 15
 \end{aligned}$$

3. Panjang Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 P &= R : K \\
 &= 15 : 6 \\
 &= 2,5 \text{ (dibulatkan menjadi 3)}
 \end{aligned}$$

B. Analisis Unit

Interval	xi	F	xi.fi	xi- \bar{x}	(xi- \bar{x}) ²	f(xi- \bar{x}) ²
16-18	17	3	51	-6,125	37,51	153
19-21	20	4	80	-3,125	9,76	39,04
22-24	23	7	161	-0,125	0,01	0,07
25-27	26	5	130	2,875	8,26	41,3
28-30	29	3	87	5,875	34,51	103,53
31-33	32	2	46	8,875	78,76	157,52
Σ	147	24	555		168,81	494,46

1. Mean

$$\begin{aligned}
 Me &= \sum \frac{fixi}{n} \\
 &= \frac{555}{24} \\
 &= 23,125
 \end{aligned}$$

2. Median

$$\begin{aligned}
 Md &= b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\
 &= 21,5 + 3 \left(\frac{\frac{1}{2} \cdot 24 - 7}{7} \right) \\
 &= 21,5 + 3 \left(\frac{5}{7} \right) \\
 &= 21,5 + 3(0,71) \\
 &= 21,5 + 2,13 \\
 &= 23,63
 \end{aligned}$$

3. Modus

$$\begin{aligned}
 Mo &= b + p \left(\frac{b_i}{b_1 + b_2} \right) \\
 &= 21,5 + 3 \left(\frac{3}{3 + 2} \right) \\
 &= 21,5 + 3 \left(\frac{3}{5} \right) \\
 &= 21,5 + 3(0,6) \\
 &= 21,5 + 1,8 \\
 &= 23,3
 \end{aligned}$$

4. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum fi(xi - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{494,46}{(24 - 1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{494,46}{23}} \\
 &= \sqrt{21,49} \\
 &= 4,63
 \end{aligned}$$

C. Normalitas Data Metode Bermain Menempel

Interval	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
16-18	3	1	2	4	4
19-21	4	3	1	1	0,333
22-24	7	8	-1	1	0,125
25-27	5	8	-3	9	1,125
28-30	3	3	0	0	0
31-33	2	1	1	1	1
Σ	24	24			6,583

$$\begin{aligned}
 Fh_1 &= 2,27\% \times 24 = 0,548 \text{ dibulatkan menjadi } 1 \\
 Fh_2 &= 13,53\% \times 24 = 3,2475 \text{ dibulatkan menjadi } 3 \\
 Fh_3 &= 34,13\% \times 24 = 8,1912 \text{ dibulatkan menjadi } 8 \\
 Fh_4 &= 34,13\% \times 24 = 8,1912 \text{ dibulatkan menjadi } 8 \\
 Fh_5 &= 13,53\% \times 24 = 3,2475 \text{ dibulatkan menjadi } 3 \\
 Fh_6 &= 2,27\% \times 24 = 0,548 \text{ dibulatkan menjadi } 1
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Dk &= k - 1 \\
 &= 6 - 1 \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

Taraf signifikansi 5% atau 11,070

Berdasarkan tabel di atas, pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga x^2_{tabel} 11,070. Adapun x^2_{hitung} sebesar $6,583 < x^2_{\text{tabel}}$ 11,070 yang artinya sebaran data variabel metode bermain menggantung pada penelitian ini berdistribusi normal.

Lampiran 5

Uji Homogenitas

Responden	x	y	X ²	Y ²
1	21	17	441	289
2	20	23	400	529
3	24	21	576	441
4	16	23	256	529
5	28	27	784	729
6	28	29	784	841
7	25	23	625	529
8	24	21	576	441
9	28	19	784	361
10	27	24	729	576
11	29	26	841	676
12	26	18	676	324
13	27	28	729	784
14	29	23	841	529
15	31	22	961	484
16	27	25	729	625
17	25	26	625	676
18	23	28	529	784
19	25	22	625	484
20	31	26	961	676
21	17	30	289	900
22	22	19	484	361
23	26	16	676	256
24	28	31	784	961
	607	567	15705	13785

Mencari varian yang sama x dengan y

$$\begin{aligned}
 Sx^2 &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{24 \cdot 15705 - (607)^2}{24(24-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{376920 - 1214}{24 \cdot 23}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{375706}{552}} \\
 &= \sqrt{680,06} \\
 &= 26,07
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S_y^2 &= \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{24 \cdot 13785 - (567)^2}{24(24-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{330840 - 1134}{24 \cdot 23}} \\
 &= \sqrt{\frac{329706}{552}} \\
 &= \sqrt{597,29} \\
 &= 24,43
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 F(\max) &= \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkeci}} \\
 &= \frac{26,07}{24,43} \\
 &= 1,06
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas diperoleh Fhitung 1,06 dan dari grafik daftar distribusi F dengan dk pembilang 24-1=23 dan penyebut 24-1=23 taraf kesalahan 5% diperoleh Ftabel sebesar 2,04. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai Fhitung < Ftabel atau 1,06 < 2,04, maka data pada penelitian ini adalah homogen.

Lampiran 6

Tabel Penolong Uji Hipotesis

Kelas Eksperimen Menggantung			
Sampel	Xi	xi-\bar{x}	(xi-xrat)²
1	21	-4,5	20,25
2	20	-5,5	30,25
3	24	-1,5	2,25
4	16	-9,5	90,25
5	28	2,5	6,25
6	28	2,5	6,25
7	25	-0,5	0,25
8	24	-1,5	2,25
9	28	2,5	6,25
10	27	1,5	2,25
11	29	3,5	12,25
12	26	0,5	0,25
13	27	1,5	2,25
14	29	3,5	12,25
15	31	5,5	30,25
16	27	1,5	2,25
17	25	-0,5	0,25
18	23	-2,5	6,25
19	25	-0,5	0,25
20	31	5,5	30,25
21	17	-8,5	72,25
22	22	-3,5	12,25
23	26	0,5	0,25
24	28	2,5	6,25
			354

Kelas Kontrol Menempel			
Sampel	xi	xi- \bar{x}	(xi- \bar{x}) ²
1	17	-6,125	37,5156
2	23	-0,125	0,01563
3	21	-2,125	4,51563
4	23	-0,125	0,01563
5	27	3,875	15,0156
6	29	5,875	34,5156
7	23	-0,125	0,01563
8	21	-2,125	4,51563
9	19	-4,125	17,0156
10	24	0,875	0,76563
11	26	2,875	8,26563
12	18	-5,125	26,2656
13	28	4,875	23,7656
14	23	-0,125	0,01563
15	22	-1,125	1,26563
16	25	1,875	3,51563
17	26	2,875	8,26563
18	28	4,875	23,7656
19	22	-1,125	1,26563
20	26	2,875	8,26563
21	30	6,875	47,2656
22	19	-4,125	17,0156
23	16	-7,125	50,7656
24	31	7,875	62,0156
			395,63

Mencari nilai thitung menggunakan rumus *t-test independen sampel*

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Dimana:

$$S_1^2 = \frac{\sum(xi - \bar{x})^2}{n - 1}$$

$$= \frac{354}{24 - 1}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{354}{23} \\
 &= 15,39 \\
 &= \sqrt{15,39} \\
 &= 3,92
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S2^2 &= \frac{\Sigma(xi - \bar{x})^2}{n - 1} \\
 &= \frac{395,63}{24 - 1} \\
 &= \frac{395,63}{23} \\
 &= 17,20 \\
 &= \sqrt{17,20} \\
 &= 4,14
 \end{aligned}$$

$$t = \frac{\bar{x}1 - \bar{x}2}{\sqrt{\frac{S1^2}{n1} + \frac{S2^2}{n2}}}$$

$$t = \frac{25,5 - 23,125}{\sqrt{\frac{3,92}{24} + \frac{4,14}{24}}}$$

$$t = \frac{2,375}{\sqrt{0,16 + 0,17}}$$

$$t = \frac{2,375}{\sqrt{0,35}}$$

$$t = \frac{2,375}{0,59}$$

$$t = 4,025$$

$$Db = n_1 + n_2 - 2 = 24 + 24 - 2 = 46 = 1,678$$

$$Db = n_1 + n_2 : 2 = 24 + 24 : 2 = 36 = 1,688$$

$$\text{Maka } db = 1,678 + 1,688 = 3,366$$

Berdasarkan pengujian dengan rumus tersebut diperoleh hasil thitung sebesar 4,025. Sedangkan ttabel pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai 3,366. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $4,025 > 3,366$. Pada hasil tersebut menunjukkan bahwa metode bermain menggunting lebih efektif dibanding metode bermain menempel terhadap perkembangan motorik halus anak di RAIT At-Taqwa Nguter Sukohajo tahun pelajaran 2020/2021.