

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN(KOLASE DAN MERONCE)
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIADINI DI TK
AISYIYAH PUCANGAN 1 KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Surakarta Untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini**



Oleh

Anisa Wafa Aulia

NIM : 153131048

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

2019

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Saudari. Anisa Wafa Aulia
NIM : 15.31.3.1.048

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
IAIN Surakarta
Di Surakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

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

Nama : Anisa Wafa Aulia

NIM : 153131048

Judul : Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain (Kolase dan Meronce) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020

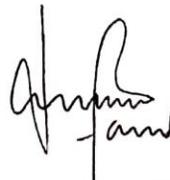
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 4 November 2019

Pembimbing,



Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd.

NIP. 19720429 19993 2001

Surat Keterangan Validasi

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Utami

Instansi : Intitut Agama Islam Negeri Surakarta

Jabatan : Dosen Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah membaca instrumen penelitian motorik halus berupa tes yang akan digunakan dalam skripsi mahasiswa

Nama : Anisa Wafa Aulia

NIM : 153131048

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Kolase dan Meronce Untuk Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Tahun Ajaran 2019/2020

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

Surakarta, 20 Agustus 2019

Validator



Tri Utami, M.Pd.I.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "*Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain (Kolase dan Meronce) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020*" yang disusun oleh Anisa Wafa Aulia telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta pada hari Senin, tanggal 25 November 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua Merangkap Penguji I :
(Rosida Nur Syamsiyati, M.Pd.)
NIP. 19760408 201701 2 163

()

Sekretaris Merangkap Penguji II :
(Dr. Retno Wahyaningsih, S.Si., M.Pd.)
NIP. 19720429 19993 2001

()

Penguji Utama :
(Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 19820611 200801 1 001

()

Surakarta, 25 November 2019

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Dr. H. Baidi, M.Pd.
NIP. 19630302 199603 1 001

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Ibu Kus Widayatmi dan Bapak Maskur yang selalu memberikan support, doa dan selalu memberikan semangat, serta kasih sayang yang telah mereka berikan.
2. Saudari saya Favorita Kur Widaria dan saudara saya Aziz Fauzan Filantropi beserta kakak-kakak ipar saya dan keponakan saya Afika dan Altha yang selalu memberikan saya semangat serta dukungan.
3. Ibu Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd, selaku pembimbing yang selalu sabar membimbing mahasiswa, memberikan pengarahan dan memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu kepala sekolah, staff, pendidik dan adik-adik TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura yang telah membantu dalam jalannya penelitian ini
5. Sahabat- sahabatku tercinta Oktaviani Nur Fadhilah, Siti Fathimah, Intan Nur Afifah, Fajar Hari Tamara, Tri Suryani dan teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2015 yang senantiasa memberikan support dan motivasi
6. Almamater IAIN Surakarta

MOTTO

لَيْسَ الْعِلْمُ مَا حُفِظَ ، إِنَّمَا الْعِلْمُ مَا نَفَعَ

Ilmu bukanlah apa yang dihafal, akan tetapi yang bermanfaat.

إِنَّمَا يُذْهِبُ الْعِلْمَ النِّسْيَانُ ، وَتَرَكَ الْمَذَاكِرَةَ

Sesungguhnya yang menyebabkan ilmu hilang adalah lupa dan tidak mengulangnya.

قَلِيلٌ مِنَ الْعِلْمِ مَعَ الْعَمَلِ بِهِ ، أَنْفَعُ مِنْ كَثِيرٍ مِنَ الْعِلْمِ مَعَ قَلَّةِ الْعَمَلِ بِهِ

Sedikit ilmu yang dibarengi dengan amal, lebih bermanfaat dari pada banyak ilmu tapi sedikit beramal.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Anisa Wafa Aulia

NIM : 153131048

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “ Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain (Kolase dan Meroce) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020 ” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain, kecuali secara acuan dan kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi saya maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 4 November 2019

Menyatakan,



Anisa Wafa Aulia

NIM. 153131048

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain (Kolase dan Meronce) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad Saw.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor IAIN Surakarta yang telah memberikan izin penulisan skripsi
2. Dr. H. Baidi., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah yang telah memberikan izin penulisan skripsi
3. Ketua Jurusan Drs. Subanji, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah yang telah memberikan ijin penulisan skripsi
4. Dr. Retno Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Segenap Dosen pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta yang telah memberikan ilmu dan kebaikannya

6. Seluruh pihak yang tidak mungkin peneliti sebut satu persatu dalam penyelesaian skripsi ini, beribu rasa terima kasih atas dukungan dan dorongannya sampai saat ini.

Hanya doa yang dapat penulis mohonkan kepada Allah SWT semoga segala bantuan, dorongan dan kebaikan semua pihak yang diberikan kepada penulis menjadi investasi akhirat serta berbalas barokah dari Allah SWT.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Surakarta, 4 November 2019

Penulis,

Anisa Wafa Aulia

NIM. 153131048

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN VALIDASI	iii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	11
1. Metode Pembelajaran	11
2. Metode Bermain	17
3. Kemampuan Motorik Halus	31
B. Kajian Penelitian Terdahulu	36
C. Kerangka Berfikir	38
D. Hipotesis	40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	45
D. Teknik Pengumpulan Data	48
E. Instrumen Pengumpulan Data	49
F. Teknik Analisis Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	63
1. Deskripsi Data Penelitian	63
2. Analisis Data Penelitian	73
3. Uji Prasyarat	75
a. Uji Normalitas	75
b. Uji Homogenitas	77
c. Uji Hipotesis	78

B. Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85

ABSTRAK

Anisa Wafa Aulia. (153131048). *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain (Kolase dan Meronce) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta, November 2019.

Pembimbing : Dr. Retno Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Halus, Kolase, Meronce

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan kemampuan motorik halus anak yang berkembang kurang baik, hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan pada saat pembelajaran motorik halus anak adalah melalui mewarnai dan menggunting. Anak mendengarkan penjelasan dari guru tentang tema yang diajarkan pada hari tersebut, lalu guru memberikan latihan anak dengan memberikan latihan berupa lembar kerja. Pembelajaran ini berpusat pada pengarahan guru lalu guru membebaskan anak untuk mengerjakan semampu mereka. Saat guru mengoreksi hasil pekerjaan yang sudah dikerjakan, anak cenderung masih belum bisa mengikuti pola garis dalam menggunting. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1). Untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak yang menggunakan metode pembelajaran bermain kolase. 2). Untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak yang menggunakan metode pembelajaran bermain meronce. 3). Untuk mengetahui perbedaan kemampuan motorik halus antara metode pembelajaran bermain kolase dengan meronce di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis *Quasi Experimental*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak. Sampel penelitian ini sebanyak 48 anak yakni 24 anak dari kelas B1 dan 24 anak dari kelas B3 di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura. Uji normalitas dari kelompok eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran bermain kolase χ^2 hitung $2,270 < \chi^2$ tabel $3,841$, sedangkan uji normalitas kelompok kontrol yang diterapkan metode pembelajaran bermain meronce χ^2 hitung $2,425 < \chi^2$ tabel $3,841$. Uji homogenitas F_{hitung} $1,03 < F_{tabel}$ $2,00$. Uji homogenitas yang digunakan menggunakan rumus t-test independent sample.

Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa : 1). Penerapan metode pembelajaran bermain kolase pada kelompok eksperimen kondisi rendah sebesar 12,6%, sedang 41,6% dan tinggi 45,8%. Sedangkan penerapan metode pembelajaran bermain meronce pada kelompok kontrol kondisi rendah sebesar 20,8%, sedang 54,1% dan tinggi 25,1%. 2). Hasil hipotesis dengan rumus t-test independent sample dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t_{hitung} $2,201 > t_{tabel}$ $1,171$ maka H_0 ditolak dan menerima H_a . 3) Jadi terdapat perbedaan kemampuan motorik halus pada penggunaan metode pembelajaran bermain kolase dan meronce dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok B namun dengan kolase menghasilkan kemampuan motorik halus lebih baik di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Batang Metode Pembelajaran Bermain Kolase	71
Gambar 1.2	Diagram Batang Metode Pembelajaran Bermain Meronce	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Waktu Penelitian	45
Tabel 1.2	Tabel Jumlah Siswa Kelompok B	46
Tabel 1.3	Tabel Kisi-Kisi Instrumen	51
Tabel 1.4	Tabel Rubrik Penilaian	52
Tabel 2.1	Distribusi Frekuensi Metode Pembelajaran Bermain Kolase	70
Tabel 2.2	Distribusi Frekuensi Metode Pembelajaran Bermain Meronce	72
Tabel 2.3	Analisis Unit Metode Pembelajaran Bermain Kolase	74
Tabel 2.4	Analisis Unit Metode Pembelajaran Bermain Meronce	75
Tabel 2.5	Tabel Uji Normalitas Metode Pembelajaran Bermain Kolase	76
Tabel 2.6	Tabel Uji Normalitas Metode Pembelajaran Bermain Meronce	77
Tabel 2.7	Tabel Pembeding Hasil Tes Kemampuan Motorik Halus	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelompok B1 TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Tahun Ajaran 2019/2020	88
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelompok B1 TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Tahun Ajaran 2019/2020	89
Lampiran 3 Penilaian Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Kolase	90
Lampiran 4 Penilaian Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Meronce	91
Lampiran 5 RPPH Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Kolase	92
Lampiran 6 RPPH Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Kolase	94
Lampiran 7 RPPH Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Meronce	96
Lampiran 8 RPPH Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Meronce	98
Lampiran 9 Data Penilaian Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Kolase	100
Lampiran 10 Data Penilaian Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Meronce	101
Lampiran 11 Analisis Unit Metode Pembelajaran Bermain Kolase	102

Lampiran 12 Analisis Unit Metode Pembelajaran Bermain Meronce	106
Lampiran 13 Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis	110
Lampiran 14 Tabel Nilai Chi Kuadrat	115
Lampiran 15 Nilai Distribusi F	116
Lampiran 16 Nilai Distribusi t	119
Lampiran 17 Gambar Penelitian Eksperimen	120
Lampiran 17 Surat Ijin Penelitian	121
Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura	122
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup	123

ABSTRAK

Anisa Wafa Aulia. (153131048). *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain (Kolase dan Meronce) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta, November 2019.

Pembimbing : Dr. Retno Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Halus, Kolase, Meronce

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan kemampuan motorik halus anak yang berkembang kurang baik, hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan pada saat pembelajaran motorik halus anak adalah melalui mewarnai dan menggunting. Anak mendengarkan penjelasan dari guru tentang tema yang diajarkan pada hari tersebut, lalu guru memberikan latihan anak dengan memberikan latihan berupa lembar kerja. Pembelajaran ini berpusat pada pengarahan guru lalu guru membebaskan anak untuk mengerjakan semampu mereka. Saat guru mengoreksi hasil pekerjaan yang sudah dikerjakan, anak cenderung masih belum bisa mengikuti pola garis dalam menggunting. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1). Untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak yang menggunakan metode pembelajaran bermain kolase. 2). Untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak yang menggunakan metode pembelajaran bermain meronce. 3). Untuk mengetahui perbedaan kemampuan motorik halus antara metode pembelajaran bermain kolase dengan meronce di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis *Quasi Experimental*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak. Sampel penelitian ini sebanyak 48 anak yakni 24 anak dari kelas B1 dan 24 anak dari kelas B3 di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura. Uji normalitas dari kelompok eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran bermain kolase χ^2 hitung $2,270 < \chi^2$ tabel 3,841, sedangkan uji normalitas kelompok kontrol yang diterapkan metode pembelajaran bermain meronce χ^2 hitung $2,425 < \chi^2$ tabel 3,841. Uji homogenitas F_{hitung} 1,03 $< F_{tabel}$ 2,00. Uji homogenitas yang digunakan menggunakan rumus t-test independent sample.

Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa : 1). Penerapan metode pembelajaran bermain kolase pada kelompok eksperimen kondisi rendah sebesar 12,6%, sedang 41,6% dan tinggi 45,8%. Sedangkan penerapan metode pembelajaran bermain meronce pada kelompok kontrol kondisi rendah sebesar 20,8%, sedang 54,1% dan tinggi 25,1%. 2). Hasil hipotesis dengan rumus t-test independent sample dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t hitung $2,201 > t$ tabel 1,1711 maka H_0 ditolak dan menerima H_a . 3) Jadi terdapat perbedaan kemampuan motorik halus pada penggunaan metode pembelajaran bermain kolase dan meronce dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok B namun dengan kolase menghasilkan kemampuan motorik halus lebih baik di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020.

ABSTRACT

Anisa Wafa Aulia. (153131048). Effects of Play Learning Methods (Collages and Meronce) Towards the Fine Motor Ability of Children in Kindergarten Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Sukoharjo Regency 2019/2020 Academic Year. Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah Sciences, IAIN Surakarta, November 2019.
Supervisor: Dr. Retno Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd
Keywords: Fine Motor Ability, Collage, Meronce

This research is motivated by the problem of fine motor skills of children who develop poorly, this is evidenced by the results of observations when learning fine motor children is through coloring and cutting. The child listens to the teacher's explanation of the theme taught on that day, then the teacher gives the child training by giving exercises in the form of worksheets. This learning centered on the direction of the teacher then the teacher frees the child to do what they can. When the teacher corrects the results of work that has been done, children tend to still not be able to follow the pattern of lines in cutting. The objectives to be achieved in this study are: 1). To find out the fine motor skills of children who use learning methods to play collages. 2). To find out the fine motor skills of children who use the method of playing meronce. 3). To find out the differences in fine motor skills between learning methods to play collage with rhymes at Kindergarten Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura.

This research uses quantitative experimental research with Quasi Experimental type. The data collection method used is a test to determine the child's fine motor skills. The sample of this study were 48 children, 24 children from class B1 and 24 children from class B3 in kindergarten Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura. The normality test of the experimental group applied the learning method of playing collage χ^2 , 2,270 < χ^2 table 3,841, while the normality test of the control group that applied the learning method of playing playing was calculated 2,42, 2,425 < χ^2 table 3,841. Homogeneity test Fcount 1.03 < Ftable 2.00. Homogeneity test is used using the independent sample t-test formula.

The results of the analysis can be concluded that: 1). The application of learning methods to play collage in the experimental group with low conditions was 12.6%, moderate 41.6% and high 45.8%. While the application of learning method playing meronce in the control group of low conditions was 20.8%, moderate was 54.1% and high was 25.1%. 2). The results of the hypothesis with the independent sample t-test formula with a significance level of 5% obtained t count 2.201 > t table 1.1711 then H_0 is rejected and accepts H_a . 3) So there are differences in fine motor skills in the use of learning methods to play collage and meronce in improving fine motor skills in early childhood in group B but with collages producing fine motor skills is better in kindergarten Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Sukoharjo Academic Year 2019/2020.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan pada rentang usia 0-6 tahun yang mencakup aspek fisik atau non fisik yang diberikan secara langsung melalui pemberian pendidikan dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir, sosial dan emosional agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal dan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Seiring bertambahnya usia, anak-anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang lebih lengkap sehingga memerlukan tambahan layanan pendidikan di luar rumah yang dilakukan oleh lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2010:1) pendidikan anak usia dini sudah dapat dimulai sejak anak berusia 0 bulan.

Herpich dan Pratoreus berpendapat perkembangan di dunia pendidikan menuntut pendidik untuk terus berinovasi dengan terus memperkuat empat aspek termasuk kompetensi sosial untuk menciptakan pembelajaran yang optimal (dalam Subar dan Tri Utami, 2019:129). Menu generic menjabarkan pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap

selanjutnya. PAUD merupakan lembaga terdekat dengan kehidupan anak yang sangat mempengaruhi kehidupan dan tingkah laku anak hingga dewasa. Keluarga merupakan lembaga PAUD yang paling dekat dengan kehidupan anak. Keluarga akan mempengaruhi kehidupan bersosial anak di sekolah baik bersama guru maupun teman sebayanya ini sesuai dengan pernyataan Feeney (dalam Maryatun dan Ika Budi, 2016:748).

Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni anak. Salah satu bidang pengembangan yang penting untuk dikembangkan dan distimulus sejak dini adalah perkembangan motorik, maka dari itu kita harus mengetahui seberapa besar kemampuan motorik anak.

Menurut Santrock (2007: 216) “keterampilan motorik halus merupakan keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang diatur secara halus”. Selanjutnya, menurut Ekasriadi (dalam Nina Astria dkk, 2015:2) menyatakan bahwa kemampuan motorik halus adalah “salah satu kemampuan dan potensi yang terdapat pada setiap anak yang memerlukan dasar-dasar keterampilan melalui latihan dan pembinaan”. Contoh keterampilan motorik halus adalah memegang, menulis, menggunting, menyobek kertas dan menjiplak”

Fisik-motorik terdiri atas dua jenis yakni motorik kasar dan motorik halus. Gerak motorik kasar bersifat gerakan utuh meliputi berjalan, meloncat, melompat,

berputar, melempar, menyeimbangkan badan dan menari yang melibatkan gerak tubuh yang besar sedangkan gerak motorik halus lebih bersifat keterampilan detail meliputi menggambar, menulis, mengikat sepatu, meremas dan aktivitas yang mengakibatkan penggunaan gerakan tubuh kecil (Suyadi, 2010:68).

Marliza (2012:3) berpendapat bahwa motorik halus adalah pengorganisasian sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemamfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil. Berdasarkan pendapat di tersebut dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah aktifitas motorik yang melibatkan otot-otot kecil atau halus yang mana gerakannya lebih menuntut koordinasi mata dengan tangan dan melibatkan koordinasi syaraf otot (*Neoromuscular*). Tujuan motorik halus pada anak Taman Kanak-Kanak yaitu untuk melatih kemampuan koordinasi motorik halus anak koordinasi tangan dan mata.

Kartono Kartini (1995:21), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik anak sebagai berikut: Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan), faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan bagi kemampuan anak baik secara fisik maupun psikis, dan aktivitas anak yang masih bersifat mempunyai kemauan bebas, kemampuan, mempunyai emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Sedangkan Rumini, Sri dan Siti, dkk (2004:24-26) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat kemampuan motorik halus antara lain faktor genetik yaitu individu mempunyai beberapa faktor keturunan,

faktor kesehatan, faktor kesulitan. Yang diantara lain dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat. Pada periode prenatal yaitu janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak, dan faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat *vacuum*, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

Adapun faktor lain yaitu kesehatan dan gizi yaitu kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik bayi, lalu adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik bayi, perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak, premature atau kelahiran sebelum masanya disebut premature biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak, selanjutnya individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, social, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya dan kebudayaan atau peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

Mengarah pada observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 dan 19 Juli 2019 di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura, pembelajaran motorik halus anak adalah melalui mewarnai dan menggunting. Anak mendengarkan penjelasan dari guru tentang tema yang diajarkan pada hari tersebut, lalu guru memberikan latihan anak dengan memberikan latihan berupa lembar kerja. Pembelajaran ini berpusat pada pengarahan guru lalu guru membebaskan anak untuk mengerjakan semampu mereka. Saat guru mengkoreksi hasil pekerjaan yang sudah dikerjakan, anak cenderung masih belum bisa mengikuti pola garis dalam menggunting.

Hal ini menandakan bahwa kemampuan motorik halus anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan bagi kemampuan anak baik secara fisik maupun psikis dan aktivitas anak yang masih bersifat mempunyai kemauan bebas, kemampuan, mempunyai emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri (Kartono Kartini, 1995:21). Selain itu skala capaian perkembangan harian dari 48 anak, masih terdapat ada 20 anak yang mendapat skala 1 dalam pengembangan motorik halus yang berarti belum berkembang (BB) dan 10 anak mendapat skala 2 yang berarti MB (Mulai Berkembang). Sehingga kemampuan motorik halus yang diperoleh anak dalam pembelajaran belum maksimal.

Kecenderungan lain yang memperlambat kemampuan motorik halus lain yaitu rangsangan, pemberian rangsangan ini sudah seharusnya diberikan sejak masih balita atau pada umur 2-4 tahun, biasanya diberikan stimulasi menggenggam atau meremas, namun walaupun anak sudah diberikan stimulasi rangsangan sensor motorik di kelompok bermain namun ada beberapa anak yang

masih kaku dan kemampuan rangsangannya masih kurang sehingga berdampak pada kemampuan motorik halus pada saat memasuki kelas TK B (Rumini, Siti dan Sri, dkk, 2004:26). Hal ini bertolak belakang dengan isi standar pembelajaran motorik halus untuk anak usia dini bahwa pembelajaran motorik halus di TK dilakukan mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Anak akan bereksplorasi dengan teman-temannya melalui cara mereka sendiri. Sehingga dapat meningkatkan ketrampilan motorik halus anak kelompok B, agar mampu mengembangkan ketrampilan motorik halus khususnya koordinasi mata dan tangan secara optimal dan semakin banyak anak melakukan suatu kegiatannya sendiri maka semakin besar juga rasa kepercayaan dirinya (Sumantri, 2005:146).

Pada anak usia 5-6 tahun perkembangan motorik halus sangat diperlukan. Namun untuk mengembangkan kemampuan motorik halus kita harus mengetahui dulu sampai mana kemampuan sensor motoriknya dengan cara kita ajak untuk senam jari dan melakukan gerakan-gerakan kecil, kita bisa melihat apakah anak mampu mengikuti gerakan-gerakan tersebut atau tidak. Kemampuan motorik halus anak dapat dikembangkan juga melalui belajar sambil bermain karena bermain sambil belajar pada dasarnya menenankan pada pembelajarannya. Dalam TK Aisyiyah ini juga sudah menstimulasi sensor motorik halus semenjak masuk ke dalam kelas kelompok bermain rentang usia antara 3 hingga 4 tahun namun ada beberapa anak yang perkembangan sensor motoriknya kurang maksimal, bisa dikarenakan faktor dari anak itu sendiri atau dari cara guru menstimulasi. Disamping itu beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah ini

yaitu urangnya perkembangan kemampuan motorik halus anak kelompok B terutama B2 pada TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura, kurangnya diberikan latihan untuk mengembangkan sensor motorik untuk menunjang perkembangan motorik halus dan pembelajaran didalam kelas hanya terpacu pada lembar kerja siswa

Salah satu metode bermain sambil belajar adalah kolase dan meronce. Menurut Robins (dalam Rosalyn Citra, Karta dan Arifin, dkk 2018:58) kolase anak dapat menempel gambar atau pola menggunakan bahan-bahan yang berbeda, seperti kertas dan kain yang direkatkan pada latar belakang Sedangkan Meronce adalah cara pembuatan benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan berlubang atau sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali dan sejenisnya (Sumantri, 2005: 158).

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : “Apakah ada pengaruh permainan kolase dan meronce terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2019/2020?”. Atas dasar permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan kolase dan meronce dapat berpengaruh untuk perkembangan motorik halus anak.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat kita identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perkembangan kemampuan motorik halus anak kelompok B terutama B2 pada TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura
2. Kurangnya diberikan latihan untuk mengembangkan sensor motorik untuk menunjang perkembangan motorik halus
3. Pembelajaran didalam kelas hanya terpacu pada lembar kerja siswa

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar dapat mencapai tujuan yang jelas maka penelitian ini difokuskan tentang :

1. Kemampuan motorik halus : kemampuan siswa dalam mengkoordinasi gerakan tangan dan mata
2. Kolase dan meronce : metode bermain yang akan digunakan dalam meneliti tingkat kemampuan motorik halus anak

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan motorik halus anak kelas B1 di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura yang menggunakan metode pembelajaran kolase?
2. Bagaimana kemampuan motorik halus anak kelas B2 di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura yang menggunakan metode pembelajaran meronce?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan motorik halus anak antara kelas B1 dan B2 di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura antara yang menggunakan metode pembelajaran kolase dan meronce?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, tujuan ingin dicapai oleh peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak yang menggunakan kolase di kelompok B1 TK Aisyiyah Pucangan 1
2. Untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak yang menggunakan meronce di kelompok B2 TK Aisyiyah Pucangan 1
3. Untuk mengetahui manakah yang lebih berpengaruh diberikan metode kolase atau meronce terhadap kemampuan motorik halus anak di kelompok B TK Aisyiyah Pucangan 1

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah ilmu pengetahuan sebagai bahan referensi terhadap gambaran pengaruh metode bermain kolase dan meronce terhadap kemampuan motorik halus siswa
 - b. Penelitian ini diharapkan juga dapat digunakan sebagai alat referensi untuk peneliti selanjutnya
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam mengembangkan peserta didik. Atau dapat menjadi bahan pertimbangan untuk memperbaiki kinerja sekolah dalam proses pembelajaran motorik halus anak. Sekolah dapat memanfaatkan metode bermain sambil belajar agar keadaan kelas lebih kondusif dan strategi pembelajaran yang tepat.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat lebih memotivasi guru untuk memberikan variasi metode pembelajaran terutama dalam meningkatkan motorik halus anak
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk mengembangkan metode bermain sambil belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Dapat mengetahui tingkat kemampuan motorik halus anak sehingga guru dapat memberikan stimulasi yang sesuai

c. Bagi Anak Didik

- 1) Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode bermain kolase dan meronce
- 2) Memberikan pengalaman dalam pembelajaran yang konkret
- 3) Anak termotivasi untuk belajar sehingga kondisi kelas lebih kondusif dan nyaman untuk anak belajar

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode pembelajaran

Tahapan atau cara yang dilakukan dalam melakukan interaksi terhadap peserta didik dan pendidik untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang sudah ditetapkan dengan materi dan melalui mekanisme sesuai dengan metode pembelajaran (Afandi dkk, 2013:16). Hal ini sejalan dengan pendapat yang dipaparkan oleh Direktorat Tenaga Kependidikan bahwa metode upaya untuk menerapkan rencana pembelajaran yang sudah disusun dengan sedemikian rupa untuk mencapai pembelajaran yang maksimal. Sedangkan menurut Mukrimah (2014:58) memaparkan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun sesuai dengan kurikulum dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang nyata dan praktis guna untuk mencapai tujuan. Karena fungsi metode pembelajaran adalah alat untuk mempermudah pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar maka pendidik harus memilih metode pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan proporsi peserta didik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah cara menerapkan rencana pembelajaran oleh

pendidik melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang nyata dan praktis. Sehingga interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat terkondisikan. Pendidik seharusnya mengetahui karakteristik dan cara belajar anak sehingga memudahkan dalam berjalannya pembelajaran dalam kelas dan menyesuaikan antara metode pembelajaran terhadap kemampuan peserta didik.

b. Macam – Macam Metode Pembelajaran

Metode di dalam kegiatan belajar mengajar bergantung pada tingkah laku yang terkandung didalam rumusan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu metode pembelajaran yang digunakan untuk tujuan yang menyangkut pengetahuan akan berbeda dengan metode untuk tujuan yang menyangkut keterampilan atau sikap. Adapun macam – macam metode pembelajaran menurut Nurmadiyah (2015:21) adalah sebagai berikut:

1) Metode Bermain

Menurut ahli pendidik dan psikolog bermain adalah pekerjaan dimasa kanak-kanak dan cerminan pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan tidak struktur dilakukan menggunakan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, mengembangkan kretivitas anak dan imajinasi yang menimbulkan kesenangan dan dilaksanakan untuk kesenangan sendiri yang lebih menekankan pada cara dari pada hasilnya dari kegiatan tersebut.

2) Metode Karyawisata

Bagi anak usia dini karyawisata ini dapat mengkaji, meneliti dan memperoleh informasi secara langsung. Karyawisata dapat menumbuhkan perkembangan anak karena dapat membuat anak termotivasi pada suatu hal, memperluas perolehan informasi dan mengembangkan program lingkup kegiatan paud yang tidak dapat di bawa langsung kekelas, ada kalanya anak perlu pembelajaran yang konkret seperti menunjukkan binatang yang besar, bermacam-macam alat transportasi, lembaga sosial dan budaya. Jadi anak dapat mengamati langsung apa yang sudah disampaikan oleh guru sehingga anak tidak salah paham dan bisa mengembangkan pemikirannya.

3) Metode Bercakap Cakap

Bercakap cakap juga bisa disebut mengungkapkan pikiran dan perasaan secara verbal. Bercakap cakap mempunyai arti penting untuk perkembangan peserta didik yaitu dapat meningkatkan ketrampilan berbicara dan dapat meningkatkan ketrampilan berkomunikasi terhadap orang lain juga untuk menambah kepercayaan diri, serta meningkatkan ketrampilan menyampaikan perasaan dan gagasan secara verbal. Oleh karena itu metode ini dapat membantu dalam perkembangan dimensi sosial, emosi, kognitif terutama bahasa.

4) Metode Bercerita

Bercerita merupakan suatu cara dalam meneruskan budaya dari generasi ke generasi. Melalui bercerita juga dapat menjadikan media

untuk menyampaikan nilai-nilai budaya yang berlaku dimasyarakat. Bercerita mempunyai makna penting bagi peserta didik salah satunya adalah kita dapat menanamkan etos kerja, disiplin waktu dan ramah lingkungan.

5) Metode Demonstrasi

Demonstrasi bisa diartikan sebagai menunjukkan dan menjelaskan. Jadi dalam demonstrasi kita menunjukkan dan cara menjelaskan sesuatu. Diharapkan dalam metode ini anak dapat mengenal dan memahami langkah-langkah pelaksanaan.

6) Metode Proyek

Metode proyek adalah metode yang mengajarkan kepada anak agar belajar untuk memecahkan masalah yang dialami anak sehari-hari. Cara ini juga dapat menggerakkan anak dalam melakukan kerja sama sepenuh hati dan kerjasama yang dilakukan secara terpadu untuk mencapai tujuan bersama.

7) Metode Bernyanyi

Melalui bernyanyi dan musik anak dapat mengembangkan apresiasinya dan melalui bernyanyi anak juga dapat mengapresiasi perasaan dan pikirannya. Manfaat metode pembelajaran melalui bernyanyi salah satunya adalah mengembangkan rasa senang dan mengasah emosional anak.

8) Metode Pemberian Tugas

Pengerjaan tugas adalah pekerjaan yang secara sengaja diberikan oleh guru untuk anak agar anak yang mendapatkan tugas sengaja untuk mengerjakannya. Dengan pemberian tugas anak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara nyata dan menyelesaikan tanggung jawab tersebut secara tuntas.

Ada beberapa macam metode pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini yang dapat diaplikasikan oleh guru diantara metode-metode tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Guru sebagai fasilitator dan pendamping juga harus memberikan metode pembelajaran sesuai dengan proporsi anak, pemilihan metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sehingga anak dapat berkembang sesuai kemampuannya dan memudahkan anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif dan kondusif.

c. Pentingnya Metode Pembelajaran

Penetapan metode pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru untuk diterapkan pada anak didiknya yang digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan sasaran akhir yang dicapai dalam suatu pengajaran, serta menilai seberapa tinggi kemampuan siswa. Sasaran tersebut dapat terwujud dengan penggunaan metode-metode pembelajaran sesuai dengan apa yang telah dipaparkan oleh Direktorat tenaga kependidikan (dalam Sriwahyuni dkk, 2016:49), jadi metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menyajikan materi kepada

peserta didik sehingga penting diterapkan didalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih terstruktur dan terorganisir.

Karena misi dan fungsi pendidikan di TK adalah untuk membimbing dan menuntun anak bermain sambil belajar, memperluas anak kepada dunianya dan lingkungan masyarakat serta mempersiapkan anak untuk menghadapi pendidikan selanjutnya. Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan, khususnya pembelajaran dalam kelas. Pupuh dan Sobry S (dalam Nasution, 2017:9) mengemukakan pendapatnya bahwa makin tepat metode guru dalam pembelajarannya maka diharapkan efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode-metode pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan maksimal (Roestiyah, 2001). Dalam suatu kegiatan belajar mengajar, guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda beda antar kelas satu dengan yang lain, dengan demikian guru dituntut untuk menguasai dan menerapkan metode pembelajaran. Surakhman mengatakan semakin baik metode yang digunakan, semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran (dalam Nasution, 2017:10).

Seorang guru pendidikan anak usia dini di tuntut untuk bisa menguasai dan menggunakan metode pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan anak. Metode pembelajaran memegang peran yang sangat penting, keberhasilan suatu metode pembelajaran yang sudah diterapkan tergantung pada cara guru saat menggunakan metode pembelajaran tersebut, karena suatu strategi

pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran (Direktorat tenaga kependidikan, 2018).

Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meraih hasil yang tinggi apabila dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang terorganisir dan dirancang dengan baik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan didalam kelas, maka dari itu metode pembelajaran ini penting untuk perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di kelas.

2. Metode Bermain

a. Pengertian Metode Bermain

Metode bermain merupakan metode yang mempermudah anak dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, selain agar pembelajaran tidak membosankan anak juga bisa bermain sambil belajar. Metode bermain adalah kebebasan anak mengekspresikan inisiatifnya dalam bermain dan diperlukan waktu untuk anak agar dapat menuntaskan apa yang menjadi kegiatannya tersebut (Sujiono dkk, 2015:73). Melalui metode pembelajaran bermain ini bertujuan untuk mengarahkan anak dalam mengembangkan berbagai macam persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungan serta siap untuk melanjutkan ke sekolah dasar, hasil belajar dan indikator dari 5 (lima) bidang perkembangan yaitu perkembangan perilaku, kognitif, bahasa, fisik dan seni yang dimana perkembangan tersebut didasarkan pada kebutuhan dan perkembangan anak yang bersifat fleksibel disesuaikan dengan situasi dan

kondisi sosial budaya setempat. Sedangkan menurut Mukrimah (2014:53) berpendapat bahwa metode bermain adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan bermain. Metode bermain ini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terjun langsung dalam pembelajarannya, agar peserta didik merasa senang terhadap materi yang diberikan oleh guru dan dapat memberikan suasana yang kondusif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan metode bermain adalah suatu cara guru dalam memberikan materi melalui permainan yang bertujuan memudahkan anak untuk memahami materi dan agar anak merasa senang terhadap materi yang diberikan. Dengan metode pembelajaran bermain, anak tidak hanya sekedar bermain saja melainkan anak juga belajar mengenai beberapa aspek seperti halnya satu permainan dapat melibatkan perkembangan dua aspek atau lebih, anak lebih mudah menerima materi dengan benda konkrit daripada harus membayangkannya sendiri maka anak juga akan lebih mudah jika ia dapat praktek langsung dalam pembelajaran yang dibuat menyenangkan seperti bermain. Sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator dan mengamati jalannya kegiatan belajar mengajar anak. Guru juga dapat memberikan sedikit arahan kepada anak diawal kegiatan pembelajaran atau saat anak mengalami kesulitan. Sedangkan untuk hasil dari kegiatan anak itu sendiri dapat dijadikan bahan evaluasi akhir, sehingga pendidik tau dan dapat menilai perkembangan dan kemampuan anak untuk dijadikan catatan dan dapat dijadikan sebagai kegiatan evaluasi akhir.

b. Manfaat Metode Bermain

Menurut Sujiono (dalam Amiran, 2016:712) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat metode bermain yang ditinjau dari manfaat bermain itu sendiri diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan metode bermain untuk perkembangan aspek fisik. Ketika anak bermain, anak diharuskan untuk bergerak sehingga membuat tubuh anak menjadi lebih sehat. Anak mempunyai energi berlebih dengan bermain energi anak dapat tersalurkan sehingga anak tidak merasa gelisah.
- 2) Penggunaan metode bermain untuk perkembangan aspek fisik motorik kasar dan motorik halus. Aspek perkembangan motorik kasar anak dapat dikembangkan melalui bermain contohnya adalah berlari atau bermain melompat. Aspek motorik halus anak dapat dikembangkan melalui kegiatan menggambar, mewarnai termasuk kolase dan meronce.
- 3) Penggunaan metode bermain untuk perkembangan aspek sosial. Dengan bermain anak dapat belajar berkomunikasi dengan temannya sehingga dia dapat mengutarakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami pemikiran teman sehingga terjalin hubungan dan dapat bertukar informasi.
- 4) Penggunaan metode bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Selain itu bermain dengan kelompok atau teman yang

banyak akan membuat anak lebih merasa dapat menilai dirinya sendiri sehingga dapat membantu anak dalam mengembangkan kepercayaan diri, konsep diri dan harga diri karena merasa mempunyai kompetensi tertentu.

- 5) Penggunaan metode bermain untuk perkembangan aspek kognitif. Pada usia dini anak diharapkan dapat memahami tentang warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran, matematika, dan ilmu pengetahuan lainnya. Pemahaman seperti ini dapat mempermudah anak jika diterapkan dalam bermain.
- 6) Penggunaan metode bermain untuk mengasah pengindraan. Pengindraan seseorang meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan perabaan. Dengan bermain anak dapat anak lebih tanggap dan lebih peka sehingga dapat mengembangkan lima aspek pengindraan tersebut.
- 7) Penggunaan metode bermain untuk mengembangkan ketrampilan olahraga dan menari. Dalam kegiatan berolahraga anak dapat melakukan kegiatan seperti melompat, berlari, berjalan cepat dan melempar sehingga anak memiliki tubuh yang sehat, kuat dan cekatan. Dalam kegiatan menari anak melakukan gerakan keteluran sehingga rasa percaya diri anak lebih timbul.

Ditinjau dari beberapa manfaat penggunaan metode bermain ini ada beberapa metode yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di tk sehari hari karena penerapan metode bermain untuk

anak usia dini selain dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan seperti aspek fisik motorik halus atau kasar, emosi dan lain-lain juga membuat anak tidak mudah bosan selain itu metode bermain dapat melatih psikomotorik, guru juga dapat menilai perkembangan emosi anak. didalam buku Ann Miles Gordon dan Kathryn Williams Browne (dalam Aprianto, 2017:39) menjelaskan bahwa “Bermain merupakan pekerjaan anak dan cerminan diri anak”. Dalam permainan ada 16 nilai bermain bagi anak yaitu:

- a) Bermain membantu pertumbuhan anak
- b) Bermain dilakukan dengan suka rela
- c) Bermain member kebebasan anak untuk bertindak
- d) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
- e) Bermain meletakkan perkembangan bahasa
- f) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam dalam pembentukan antar pribadi
- g) Bermain memberikan kesempatan untuk menguasai secara fisik
- h) Bermain mempunyai unsur pentualangan didalamnya
- i) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
- j) Bermain merupakan cara mempelajari peran orang dewasa
- k) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
- l) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
- m) Bermain dapat distruktur secara akademis
- n) Bermain menjernihkan pertimbangan anak

- o) Bermain merupakan kekuatan hidup
- p) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagia kelangsungan hidup manusia

Dalam penerapan metode bermain dapat membantu anak untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, membuat anak mendapatkan rasa senang, mengurangi rasa bosan dan dengan bermain guru juga dapat menentukan minat dan bakat anak, guru juga dapat mengamati perkembangan anak melalui evaluasi saat anak melakukan kegiatan bermain. Menurut Yuliani dkk, (2010:73) hal penting lainnya dalam metode pembelajaran bermain adalah adanya kebebasan anak dalam mengekspresikan inisiatif dalam bermain dan dibutuhkan waktu untuk anak dalam menuntaskan kegiatan bermainnya. Jadi selain membuat anak merasa senang, dengan bermain anak juga dapat mengasah kemampuan kreativitasnya.

c. Jenis-Jenis Metode Bermain

Bermain dalam lingkup sekolah dapat digambarkan dengan kontinum yang berawal dari bermain bebas, bermain dengan pedoman atau terkendali menuju bermain terarah. Jenis bermain itu sendiri dapat dibedakan menjadi 3 yaitu *free play* (bermain bebas), *guided play* (bermain terpimpin) dan *directed play* (bermain terarah). Adapun jenis-jenis bermain adalah sebagai berikut (Fauziddin, 2014:10-11).

a) *Free Play* (bermain bebas)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas dimana anak-anak memiliki kebebasan dalam memilih berbagai benda atau alat permainan yang tersedia dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat tersebut

b) *Guided Play* (bermain terpimpin)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain dimana guru memiliki peranan dalam memilih material atau alat bermain yang sesuai dengan berbagai konsep. Misalnya apabila tujuan pembelajaran adalah mengelompokkan benda-benda yang besar ke kecil atau sebaliknya seperti bermain meronce dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c) *Directed Play* (bermain terarah)

Bermain terarah adalah aktivitas bermain dimana guru meminta atau memerintahkan anak-anak dalam rangka bagaimana menyelesaikan dalam tugas-tugas khusus. Bernyanyi, bermain jari (kolase, melipat dan lain-lain), dan bermain lingkaran merupakan contoh-contoh dari bermain terpimpin.

3. Kolase

a. Pengertian Kolase

Kolase dalam pengertian yang sederhana adalah menyusun berbagai macam bentuk kertas potongan atau berbagai macam bahan yang diatur. Anak biasanya memilih dan mengatur sendiri bahan tersebut untuk

menempelkan ke tempat yang mereka suka. Sebagian besar anak dapat menentukan sendiri warna, ukuran dan bentuk sesuai dengan yang mereka suka. Sedangkan menurut Pamdhi dan Sukardi (dalam Abubakar, Sitti dan Asni, 2019:77) kolase yaitu seni rupa karya dua dimensi yang menggunakan berbagai bahan, bahan dasar tersebut bisa digunakan jika dapat dipadukan dengan bahan lainnya sehingga membentuk sebuah karya yang utuh. Jadi kesimpulannya kolase adalah membuat sebuah karya dari 2 bahan, yaitu bahan dasar dan bahan lainnya untuk dipadukan dan salah satunya dipotong untuk diatur dan ditempelkan sesuai dengan kehendak anak, sehingga bahan apapun yang di kolaborasikan menjadi karya seni rupa dua dimensi, dapat dinamakan sebagai kolase.

b. Manfaat Kolase

Yuhana (dalam Abubakar, Sitti dan Asni, 2019:79) kegiatan kolase dapat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus yaitu untuk menyusun potongan-potongan bahan (kain, kertas, kayu, biji-bijian serta bahan lainnya) dan dapat merekatkannya pada pola yang sudah disediakan pada kertas atau kain dan anak dapat mempraktekkannya langsung. Selain itu kegiatan kolase mempunyai manfaat sebagai berikut :

- (1) Menstimulus kemampuan motorik halus anak
- (2) Dapat melatih konsentrasi anak
- (3) Dapat meningkatkan kreativitas anak
- (4) Dapat menambahkan warna dan menambah kosat kata bagi anak
- (5) Anak dapat mengenal geometri dan bukan geometri

- (6) Melatih anak untuk dapat menyelesaikan masalah melalui permainan kolase
- (7) Melatih kecerdasan visual spasial anak
- (8) Melatih ketekunan pada anak

Kolase mempunyai beberapa manfaat bagi anak yang salah satu dari tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan motorik halus anak selain itu anak tidak hanya diajarkan sekedar memberikan warna saja, namun dengan kolase anak mengasah kemampuan kreativitasnya dan mengajarkan pengenalan warna terhadap anak. Beberapa manfaat tersebut bisa menjadi bahan ajar guru dalam memberikan materi pembelajaran terhadap anak.

c. Prosedur Permainan Kolase

Menurut Mulyani dan Novi (2017:72) bahan bahan yang bisa digunakan dalam membuat kolase adalah sebagai berikut :

- (1) Bahan alam : bahan alam yang dapat digunakan seperti daun, cangkang telur, kulit batang pisang kering, ranting, bunga kering, kerang dan batu-batuan.
- (2) Bahan olahan : bahan olahan yang dapat digunakan meliputi kertas berwarna, kain perca, plastik sendok, sedotan, logam dan karet.
- (3) Bahan bekas : bahan bekas yang dapat digunakan antara lain kertas Koran, kalender, tutup botol dan bungkus makanan.
- (4) Bahan-bahan lain seperti serbuk kayu bekas, pasir warna, biji bunga matahari atau kulit kuaci, kancing baju dan lain lain.

Guru sebagai fasilitator dapat mempertimbangkan beberapa bahan yang akan diberikan oleh anak saat kegiatan pembelajaran, seperti guru mencari bahan kolase sesuai dengan jenis yang disesuaikan dengan tema pada hari itu. Karena ada beberapa jenis bahan yang sudah ditentukan dalam membuat kolase maka mengurangi guru untuk menyediakan bahan yang sekiranya membahayakan bagi anak.

Adapun menurut Tim Bina Karya Guru (dalam Mulyani dan Novi 2017:72), mengelompokkan bahan kolase menjadi 3 macam yaitu bahan alam (daun, ranting, bunga kering, batu-batuan), bahan olahan (plastik serat sintetis, logam, karet), dan bahan bekas (majalah bekas, tutup botol, bungkus permen dan lain-lain). Sementara langkah-langkah bermain kolase menurut Syakir adalah sebagai berikut

- (1) Merencanakan gambar yang akan dibuat. Menyediakan alat dan mengenalkan nama alat yang akan digunakan dalam membuat kolase
- (2) Membimbing anak untuk menempelkan pola gambar pada gambar dengan cara merekatkannya pada lem lalu menempelkannya pada gambar yang sudah disediakan
- (3) Menjelaskan posisi untuk menempelkan bahan pada gambar yang sudah disediakan sesuai dengan bentuk gambar sehingga tidak keluar dari garis
- (4) Latihan hendaknya diulang ulang agar perkembangan kemampuan motorik halusnya dapat berkembang secara maksimal, karena pada

kolase ini berlatih gerakan-gerakan kecil seperti menjepit, mengelem dan menempel sehingga koordinasi jarinya terlatih.

Beberapa langkah untuk membuat kolase juga harus diperhatikan oleh guru sehingga memaksimalkan anak dalam mengembangkan kemampuannya, selain itu guru juga mendampingi dan mengamati saat anak sedang melakukan kegiatan kolase karena tugas guru adalah menilai apakah anak itu sudah mampu atau masih dalam tahap berkembang.

4. Meronce

a. Pengertian Meronce

Barmin (dalam Pambunga, Dorce dan Mega dkk, 2018:49) mengemukakan meronce merupakan suatu bentuk rangkaian yang disusun untuk membentuk rangkaian yang lebih panjang dan terstruktur. Macam-macam roncean yang bisa digunakan sangat bervariasi seperti meronce gelang, kalung, tas dan sebagainya. Sedangkan menurut Kementerian pendidikan nasional (dalam Pambunga, Dorce dan Mega dkk, 2018:49) meronce merupakan suatu ketrampilan yang masuk kedalam jenis permainan edukatif. Kegiatan meronce anak dapat mengasah kreativitasnya, maka dengan belajar meronce anak dapat membuat bermacam macam model roncean. Untuk menghasilkan roncean dibutuhkan ketelitian dan ketekunan yang tinggi. Maka dari pengertian diatas kesimpulannya meronce adalah kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan merangkai suatu benda yang dapat

disusun secara bebas atau bergantung pada pola, hasil meronce bisa berupa gelan, kalung, tas dan sebagainya sesuai dengan keinginan anak.

d. Manfaat Meronce

Manfaat kegiatan meronce untuk anak menurut Effiana Yuriastien dkk (2009: 193) adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu kemampuan motorik halus. Saat anak melakukan kegiatan meronce anak mengambil bulatan tanah liat dan memasukkannya ke dalam lubang dengan menggunakan tali.
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak menggunakan kedua tangan dan mata untuk memasukkan roncean. Sehingga membutuhkan koordinasi mata dan tangan.
- 3) Meningkatkan perhatian dan konsentrasi. Pada saat anak meronce, anak membutuhkan latihan dan konsentrasi saat memasukkan roncean ke dalam lubang dengan tepat.

e. Prosedur Permainan Meronce

Untuk prosedur dalam penerapan meronce ini menurut Garlina (dalam Ayu dan Rudi, 2018:31) antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Anak mengambil manik-manik

Anak diharuskan mengambil manik-manik yang sudah disediakan oleh guru atau guru membagikan manik-manik kepada anak sehingga mengurangi resiko anak berebut dengan temannya.

2) Anak memegang manik-manik

Jika sudah mendapatkan manik-manik masing masing maka anak diusahakan untuk mengambil satu manik-manik

3) Anak memasukkan manik-manik yang berlubang kedalam seutas tali yang sudah dibagikan satu persatu oleh guru dari manik-manik berwarna merah, biru, kuning secara urut dan terus menerus sesuai dengan pola yang sudah ditentukan.

Beberapa langkah untuk melakukan kegiatan meronce juga harus diperhatikan oleh guru sehingga memaksimalkan anak dalam mengembangkan kemampuannya, selain itu guru juga mendampingi dan mengamati saat anak sedang melakukan kegiatan meronce guru memastikan anak sudah melakukan langkah dengan benar karena tugas guru adalah menilai apakah anak itu sudah mampu atau masih dalam tahap berkembang.

Kegiatan meronce anak dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yang disesuaikan dengan usia anak (Nurlaili, 2017:12) adalah sebagai berikut :

1) Meronce berdasarkan warna

Tahapan ini adalah tahapan awal untuk kegiatan meronce, anak memasukkan benang, tali dan sejenisnya langsung atau dengan bantuan jarum atau sejenis dengan benda benda yang berlubang atau sengaja dilubangi berdasarkan warna yang sama.

2) Meronce berdasarkan bentuk

Tahap ini adalah tahap dimana anak satu langkah maju yaitu dapat mengenal bentuk. Ada beberapa bentuk dalam meronce misalnya bentuk bulat dan kubus.

3) Meronce berdasarkan warna dan bentuk

Pada tahap ini anak mulai mengembangkan mana yang mempunyai bentuk yang sama dan warna yang sama. Anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan memilih bentuk dan warna yang mereka sukai

4) Meronce berdasarkan warna

Pada tahapan ini sangat sulit bagi anak karena menggabungkan tiga warna sekaligus sehingga guru perlu mengarahkan anak, agar anak dapat mengerti. Bahan yang dapat digunakan anak dalam meronce antara lain sedotan yang telah dipotong, mote-mote, manik-manik, kancing baju, dan lain-lain.

Selain mengamati dan menilai proses kegiatan meronce yang dilakukan anak, guru juga dapat menggolongkan beberapa jenis tahapan meronce agar memudahkan untuk memberikan nilai kepada anak. Dalam memberikan pembelajaran meronce anak sesuai dengan jenis guru harus menyesuaikan dengan standar tingkat perkembangan yang sesuai kemampuan anak, misalkan kelompok B pada anak usia dini sudah mampu meronce berdasarkan warna maka guru diperbolehkan memberikan arahan sesuai dengan proporsinya.

5. Kemampuan Motorik Halus

a. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah ketrampilan yang berhubungan dengan ketrampilan fisik yang meliputi gerakan otot kecil dan koordinasi tangan dan mata. Seperti gerakan menggunakan jari dan tangan secara tepat (Kristiani, 2015:1), kemampuan sensor motorik terjadi karena adanya pengendalian kegiatan jasmani melalui, pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi sedangkan motorik halus terfokus pada gerakan jari, tangan dan koodinasi mata (Pambunga, Dorce dan Mega, 2018:49). Sedangkan menurut Sri rumini (dalam Pambunga, Dorce dan Mega, 2018:49) kemampuan motorik halus adalah kesanggupan untuk menggunakan otot tangan dengan baik terutama jari-jari antara lain melipat, menggenggam, menjepit dan lain-lain. Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan motorik halus adalah gerak jari-jari tangan yang meliputi kemampuan otot kecil dan kesinkronan antara gerak jari, tangan dan mata yang dihasilkan melalui menggenngam, meremas, melipat, menjepit dan lain-lain.

b. Tujuan Pengembangan Kemampuan Motorik Halus

Menurut Sujiono dkk (2015:2-10) tujuan peningkatan kemampuan motorik adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, melatih gerakan kasar dan halus pada anak, meningkatkan kemampuan mengelola,

menontrol gerakan dan koordinasi pada tubuh anak dan meningkatkan ketrampilan cara hidup sehat. Tujuan utama pada peningkatan kemampuan motorik halus anak ini yaitu melatih koordinasi tangan dan mata pada anak ini karena dengan motorik seseorang dapat melakukan kegiatan dengan baik, apabila kemampuan motorik seseorang terganggu maka akan menghambat kemampuan yang lain seperti kemampuan bersosialisasi dan kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas atau kegiatan sehari – hari.

Menurut Sujiono (2009:14) tujuan pengembangan kemampuan motorik halus ini adalah untuk membuat anak bisa berkreasi seperti menggunting, menggambar, melukis, mewarnai, menganyam atau menjahit sehingga tujuan dari itu semua adalah agar anak dapat menggerakkan koordinasi anggota tubuh, terutama pada mata dengan tangan dan membuat anak berkreasi serta bereksplorasi terhadap gerakan jari jemarinya seperti menulis, menggambar, menggenggam dan melukis.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik halus mempunyai peran penting dalam kegiatan sehari-hari, maka menurut pendapat tersebut tujuan yang harus dicapai agar anak itu sendiri dapat meningkatkan kemampuan motorik halusnya terutama dalam mengelola, mengkoordinasi dan mengontrol gerakan yang berguna untuk anak agar dapat berkreasi seperti melukis, menggambar, mewarnai dan sebagainya, dengan begitu anak dapat mempersiapkan diri untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus

Menurut Kristiani (2015:2) ada terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halus adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor dari segi orang tua yang memberikan dukungan motivasi anak dan mendampingi anak saat bermain ataupun belajar
- 2) Faktor dari guru yakni menyediakan fasilitas dan sarana anak yang membantu untuk perkembangan kemampuan motorik halus anak, memberikan kesempatan waktu anak untuk anak bermain yang lama karena tidak setiap anak mempunyai kemampuan fisik motorik yang sama, memberikan aktifitas bervariasi kepada anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk anak saat belajar dan memberikan pengarahan kepada anak saat anak mengalami kesulitan dalam belajar
- 3) Faktor dari segi anak adalah mempunyai kematangan mental dalam kemampuan motorik halusnya dan mempunyai motivasi yang tinggi untuk meningkatkan kemampuan motorik halusnya.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut peran utama yang sangat berpengaruh dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak adalah orang tua dan guru, karena pada dasarnya orang tua dan gurulah yang dekat dengan anak, orang tua sebagai motivator di rumah, guru sebagai fasilitator disekolah dan motivasi dari diri anak itu sendiri.

Ada beberapa metode guru untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak yang diterapkan pada pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) Metode demonstrasi, merupakan metode yang digunakan oleh guru dengan memberikan contoh bagaimana permainan yang akan dilakukan
- 2) Metode pemberian tugas, metode yang sering digunakan pada kegiatan pembelajaran di TK dimana guru menyediakan lembar kerja untuk anak dikerjakan tanpa adanya paksaan atau dorongan anak harus mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru hingga selesai.
- 3) Metode Bermain, metode yang sering juga diterapkan oleh guru pendidikan anak usia dini atau metode ini sangat wajib diterapkan karena metode ini adalah metode yang sangat menyenangkan bagi anak dimana metode ini terdapat unsure bermain dan anak tidak merasa jenuh.

Ada beberapa cara dalam mengembangkan anak seperti pendapat tersebut, tiga cara tersebut merupakan cara efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak yang diberikan oleh guru. Guru bisa memberikan metode sesuai dengan kemampuan anak dan cara belajar anak. Jika guru memilih metode yang tepat maka mempermudah anak dalam mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Seperti metode demonstrasi yang tujuannya agar anak memahami materi yang diberikan, metode pemberian tugas yang tujuannya agar anak mau untuk berlatih dan

dan metode bermain yang tujuannya agar anak mau berlatih namun dengan cara yang menyenangkan.

d. Indikator Kemampuan Motorik Halus

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 2014 tentang Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini atau juga disebut dengan STTPA adalah kriteria kemampuan yang sudah dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan meliputi aspek nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Sedangkan indikator kemampuan motorik halus adalah sebagai berikut:

- 1) Menggambar sesuai dengan gagasannya
- 2) Meniru bentuk
- 3) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
- 4) Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
- 5) Menggunting sesuai dengan pola
- 6) Menempel gambar dengan tepat
- 7) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus secara optimal jika mendapatkan stimulasi yang tepat. Di setiap fase anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya (Abarua, 2017:137). Sedangkan indikator yang digunakan untuk tolak ukur adalah sebagai berikut :

- 1) Menempel bahan kolase pada pola

- 2) Meronce manik-manik sesuai pola (Kementrian Agama 2011:132)
- 3) Kegiatan kolase dengan berbagai media
- 4) Meronce dengan berbagai media
- 5) Menggunakan alat meronce dengan benar

Kemampuan anak dapat diukur dari seberapa mampu mereka menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, namun guru juga harus memperhatikan standar tingkat pencapaian perkembangan anak dengan indikator kemampuan motorik halus yang sudah ditentukan ini digunakan untuk mengetahui seberapa berkembang kemampuan motorik halus pada anak. Pada kelompok B anak sudah mampu dalam mengelompokkan maka dalam meronce tingkat kesulitan untuk anak kelompok B juga dinaikkan begitu pun dengan kegiatan kolase. Dengan indikator motorik halus yang sudah ditentukan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak maka memudahkan guru dalam menilai dan membuat evaluasi akhir untuk anak. Selain itu indikator kemampuan motorik halus anak dapat digunakan guru sebagai acuan untuk bagaimana guru dapat menentukan langkah selanjutnya yang akan diambil setelah pembelajaran sudah selesai dilakukan.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Lala Lailatul Arofah dari IAIN Surakarta yang meneliti tentang “Pengaruh Pembelajaran (Audio dan Audio-Visual) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun di KB/TK Aisyiyah

Karangasem Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen. Hasil penelitian tersebut kelas yang dikenai treatment media audio pada kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun berkategori tinggi dengan nilai rata-rata 68 presentase 70%. Kelas yang dikenai treatment media audio-visual pada kemampuan motorik kasar anak berkategori tinggi dengan nilai rata-rata 76,2 presentase 50%, dari perhitungan statistik dengan menggunakan rumus *Mann-Whitney U-Test*, maka hasil analisis yang diperoleh bahwa U hitung lebih kecil dari pada U_{table} atau $9,5 < 114$ maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan audio-visual terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Eka Desi Nurohmawati dari IAIN Surakarta yang meneliti tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran Melalui Gerak dan Lagu dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Sahabat Blulukan dan KB Aisyiyah Karangasem Tahun Ajaran 2017/2018”. Desain penelitian ini adalah *Post Test Design*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gerak dan lagu berkategori sedang dengan rata-rata 92,9 presentase 60%. Sedangkan hasil metode ucap ulang berkategori sedang dengan rata-rata 85,3 presentase 63,4%. Maka hasil uji hipotesis dengan rumus *t-test independent sampel* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} 9.178 > t_{tabel} 1,697$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran melalui gerak dan lagu.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang pertama terletak pada kesamaan jenis penelitian yaitu menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak pada variabel yang dimana peneliti yang satu meneliti tentang motorik kasar dan pengenalan kosakata. Terdapat perbedaan juga pada metode pembandingan dimana pada penelitian tersebut menggunakan metode pembelajaran audio, audio-visual dan gerak dan lagu.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian kedua tersebut terletak pada kesamaan meneliti tentang pengaruh metode pembelajaran dan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian kedua terletak pada variabel penelitian. Dalam penelitian ini meneliti tentang seberapa besar pengaruh metode pembelajaran audio dan audio-visual sedangkan penelitian kedua meneliti tentang seberapa besar pengaruh metode pembelajaran melalui gerak dan lagu. Perbedaan selanjutnya terdapat pada tempat penelitian.

C. Kerangka Berfikir

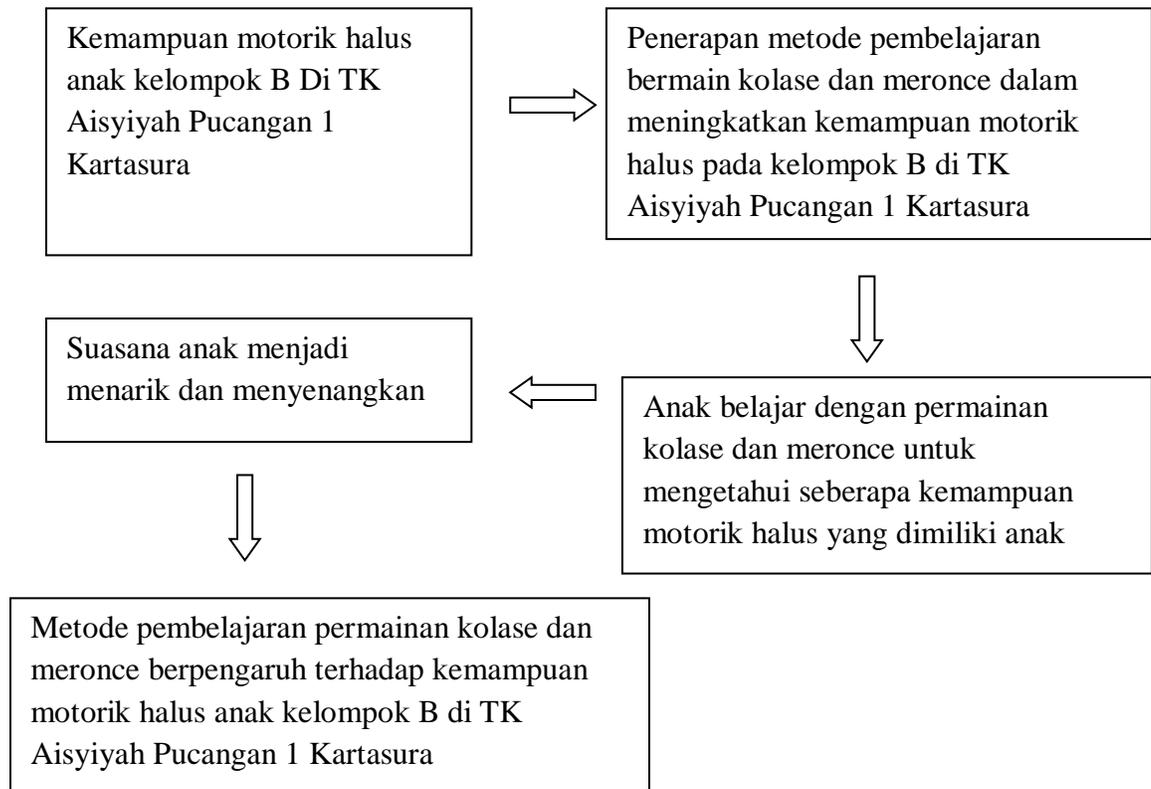
Kemampuan motorik halus yaitu aspek yang berhubungan dengan kegiatan anak yang melibatkan kemampuan anak untuk melakukan gerakan-gerakan pada tubuh tertentu yang melibatkan otot kecil, pergerakan tangan dan koordinasi mata. Oleh karena itu dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak juga harus mendapatkan dukungan ketrampilan fisik serta ketrampilan mental. Pada masa anak usia dini ini adalah masa emas dimana masa yang cocok untuk anak mengembangkan kemampuannya. Karena pada dasarnya peningkatan

kemampuan motorik halus sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari seperti menulis, menggenggam, meremas dan gerakan-gerakan lain yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari.

Dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran. Untuk meningkatkan motorik halus anak guru juga menggunakan metode pembelajaran yang begitu banyak dipilih untuk anak usia dini agar meningkatkan minat belajar anak, melibatkan aktifitas dan kreatifitas salah satunya adalah menggunakan metode pembelajaran bermain. Salah satu jenis metode pembelajaran bermain itu sendiri adalah kolase dan meronce. Dengan kolase anak dapat belajar mengkoordinasi gerakan-gerakan jari tangan dengan mata sehingga motorik halus bisa berkembang apabila dilakukan secara berulang-ulang juga dapat meningkatkan kreativitas sekaligus melatih kecerdasan visual spasial anak. Metode pembelajaran bermain meronce anak dapat melatih koordinasi gerakan ke dua jari sekaligus dan meronce dapat juga digunakan sebagai kegiatan mingguan untuk memaksimalkan kemampuan motorik halusnya, guru bisa menggunakan kegiatan meronce ini dengan media yang bervariasi sehingga anak tidak mudah bosan.

Kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura ini bisa dikatakan belum maksimal. Hal ini ditandai dengan anak cenderung masih belum bisa mengikuti pola garis dalam menggunting. Selain itu anak juga masih perlu dilatih lagi dalam mengkoordinasikan gerakan jari dan mata. Untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dibutuhkan metode yang sesuai dengan tingkat pencapaian anak. Kemampuan motorik halus dapat

dikembangkan melalui metode pembelajaran bermain sehingga anak lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Untuk itu, peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran bermain meronce dan kolase kepada anak kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura. Metode pembelajaran bermain kolase dan meronce digunakan untuk melihat pengaruh metode tersebut terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura. Berikut kerangka berfikir pada penelitian ini dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut:



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015:64) yang berpendapat bahwa hipotesis sebagai dugaan

sementara terhadap rumusan masalah dari penelitian. Rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pendapat tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₀= Tidak ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolase dan meronce dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura

H_a= Ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolase dan meronce dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura

Yaitu dengan kolase menghasilkan kemampuan motorik halus anak yang lebih baik dibandingkan dengan bermain meronce karena kolase lebih efisien.

BAB III

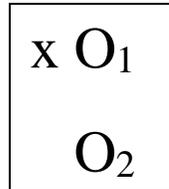
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian tentang pengaruh penggunaan kolase dan meronce kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura dirancang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan data dan hasil dari penelitian yang berupa data statistik sehingga penelitian yang sejalan dengan ini adalah kuantitatif. Sedangkan jenis desain untuk penelitian ini adalah menggunakan penelitian eksperimen. Desain ini dipilih guna untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel yaitu metode pembelajaran bermain kolase dan meronce. Menurut Sugiyono (2015:72) metode eksperimen merupakan metode penelitian yang mencari suatu pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dimana dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen itu sendiri mempunyai beberapa desain, sedangkan penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental* dengan menggunakan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Pemilihan desain ini sendiri sudah disesuaikan dengan keadaan di kelompok B TK Aisyiyah Pucangan 1 dimana dengan menggunakan desain ini maka dapat digunakan untuk melihat hasil perbandingan diantara dua kelas tersebut. Eksperimen dengan menggunakan desain ini bertujuan untuk memberikan hasil penilaian sebelum diberi treatment dan sesudah diberi treatment dengan adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari konsep yang telah diberikan maka dapat dilihat perbedaan hasil dari kelompok yang diberi perlakuan dan yang

diberi perlakuan lain. Berdasarkan tinjauan diatas maka dapat dipaparkan gambaran sebagai berikut



Keterangan :

O₁ = nilai post test (setelah diberi treatment) pada kelompok eksperimen (kolase)

O₂ = nilai post test (setelah diberi treatment) pada kelompok kontrol (meronce)

X = perlakuan atau treatment

Desain dapat digambarkan O₁ adalah kondisi dimana kelompok eksperimen setelah diberikan treatment yaitu pada kelompok bermain kolase, sedangkan X itu sendiri adalah melambangkan treatment. O₂ itu sendiri adalah kondisi pada kelompok kontrol yang diberikan permainan meronce.

Untuk mengetahui kondisi awal pada metode permainan kolase di kelompok B TK Aisyiyah Pucangan 1 baik itu dikelompok eksperimen dan kelompok kontrol peneliti meminta dokumen penilaian hasil nilai pencapaian siswa. Treatment yang diberikan adalah dengan percobaan kolase. Sedangkan post test digunakan untuk mengetahui hasil akhir pada kelompok yang diberikan treatment atau tidak diberi treatment. Dengan demikian maka dapat menunjukkan hasil perbedaan kemampuan motorik halus terhadap dua kelompok tersebut. Berdasarkan perbedaan tersebut akan menunjukkan pengaruh metode pembelajaran bermain kolase dan meronce terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Adapun tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura yang beralamat di Pucangan Kartasura Sukoharjo. Sekolah ini sendiri berstatus terakreditasi dengan nilai sertifikasi A yang berada didalam pimpinan yayasan Aisyiyah wilayah Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan karena sesuai dengan materi yang diberikan dengan kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan. Pemilihan lembaga untuk penelitian ini didasarkan dalam pertimbangan sebagai berikut:

- a. Adanya masalah dari beberapa anak dalam kemampuan motorik halusnya
- b. Adanya masalah pengembangan kemampuan motorik halus dari lembaga tersebut
- c. Meskipun guru sudah mengajarkan kolase dan meronce namun ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam melakukan permainan tersebut sehingga kemampuan motorik halusnya terhambat.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang akan dilakukan untuk melakukan penelitian ini dilaksanakan pada semester I Tahun ajaran 2019/2020. Adapun jadwal penelitian ini dapat dijabarkan sesuai tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1
Waktu Penelitian

No	Keterangan	Bulan									
		Nov	Des	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agst
1	Pengajuan Judul	■									
2	BAB 1		■								
3	BAB II			■	■						
4	BAB III & Seminar					■	■				
5	Instrumen							■			
6	Uji Coba Instrumen							■			
7	Eksperimen								■		
8	Analisis Data									■	
9	BAB IV-V									■	
10	Munaqosyah										■

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono,

2015:80). Jadi didalam populasi ini tidak ahanya orang melainkan obyek dan benda-benda alam lainnya. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah obyek atau subyek yang akan dipelajarannya melainkan mencakup seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B di TK Asiyah Pucangan 1 Kartasura dengan jumlah keseluruhan terdapat 65 anak yang terdiri dari 3 kelas B pada tahun ajaran 2019/2020. Peneliti menggunakan dua kelas tersebut karena kondisi dan kemampuan yang sama juga pemberian kolase dan meronce diberikan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 5-6 tahun. Dalam kelas kontrol akan diberikan permainan kolase sebagai kelompok pembanding. Sedangkan pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa permainan meronce. Berdasarkan pengertian tersebut maka penelitian ini dapat dijabarkan melalui tabel sebagai berikut

Tabel 1.2

Jumlah siswa kelompok B TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	B1	24
2	B2	17
3	B3	24
	Total	65

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari suatu populasi yang menjadi objek dalam penelitian atau secara harfiah berarti contoh. Dalam pengambilan atau penetapan suatu sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu representatif atau mewakili terhadap populasi itu sendiri (Syahrudin dan Salim, 2014:114) hal ini sejalan dengan pendapat Bailey (dalam Priyono, 2016:104) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti oleh karena itu sampel harus dilihat dari pradugaan terhadap populasi bukan populasi itu sendiri. Maka dari hasil pendapat dua ahli dapat disimpulkan bahwa sampel adalah beberapa bagian kecil dari populasi yang diambil sesuai dengan karakteristik untuk diuji. Sampel dalam penelitian ini adalah anak di kelompok B1 yang diberikan permainan kolase dan B3 yang diberikan meronce di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura yang berjumlah 48 anak.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel (Sugiyono, 2015:62) untuk menentukan sampel penelitian digunakan berbagai teknik sampling. Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah cluster random sampling. Cluster random sampling atau area sampling adalah teknik yang mengambil anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Sampel dalam

penelitian ini adalah diperoleh secara diundi sehingga mendapatkan kelas B1 dan B3.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian dikenal adanya beberapa teknik pengumpulan data, pengumpulan data itu sendiri adalah cara yang ditempuh peneliti untuk mengumpulkan data secara objektif. Adapun teknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Tes

Pada dasarnya tes merupakan suatu instrumen atau alat ukur untuk mengukur suatu kemampuan seseorang. Menurut Mc. Millian dan Schumacer (dalam Syahrudin dan Salim, 2014:141) tes adalah berupa alat ukur yang dikemas dalam rangkaian-rangkaian pertanyaan atau tugas yang diajukan kepada anak. Respon yang diberikan oleh anak tersebut dapat dinilai agar dapat menentukan ukuran sejauh mana kemampuannya, sedangkan menurut Arifin (2011:1) tes adalah serangkaian proses pertanyaan dan tugas untuk diajukan pada responden. Jadi kesimpulannya adalah pengumpulan data menggunakan tes adalah tugas yang berisi pertanyaan yang diajukan untuk responden dengan tujuan untuk menilai seberapa besar kemampuan yang dimiliki. Pada penelitian ini pengumpulan data dengan tes bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan1 Kartasura.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variable adalah peneliti sebuah variabel yang bersifat hipotetikal karena definisi konseptual didefinisikan dengan referensi konseptual yang lain (Sarwono, 2006:68).

- a. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran bermain. Metode pembelajaran bermain adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru bertujuan agar anak terlibat langsung dalam pembelajaran namun dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.
- b. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan motorik halus, dimana kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan ketrampilan gerakan otot kecil dengan tangan dan mata sebagai koordinasinya.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah karakteristik yang dapat diobservasi seui dengan apa yang didefinisikan. Apabila seorang peneliti sudah melakukan penelitian terhadap suatu obyek maka peneliti selanjutnya dapat melakukan hal yang sama, meneliti terhadap obyek yang telah diteliti oleh peneliti pertama (Sarwono, 2006:68). Adapun definisi operasional variabel yang ada dalam penelitian ini adalah:

a. Metode Pembelajaran Bermain

Metode pembelajaran bermain adalah pembelajaran dimana anak dibebaskan dalam mengekspresikan inisiatifnya dalam pembelajaran melalui bermain dan diperlukan waktu untuk anak agar dapat menuntaskan apa yang menjadi kegiatannya tersebut (Sujiono, Yuliani dan Bambang 2015:73). Metode pembelajaran bermain ini salah satu kegiatannya meliputi meronce dan kolase. Adapun meronce menurut Barmin (dalam Pambunga, Dorce dan Mega, 2018:49) mengemukakan meronce merupakan suatu bentuk rangkaian yang disusun untuk membentuk rangkaian yang lebih panjang dan terstruktur. Sedangkan kolase dalam pengertian yang sederhana adalah menyusun berbagai macam bentuk kertas potongan atau berbagai macam bahan yang diatur. Anak biasanya memilih dan mengatur sendiri bahan tersebut untuk menempelkan ke tempat yang mereka suka. Sebagian besar anak dapat menentukan sendiri warna, ukuran dan bentuk sesuai dengan yang mereka suka.

b. Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah ketrampilan yang berhubungan dengan ketrampilan fisik yang meliputi gerakan otot kecil dan koordinasi tangan dan mata. Seperti gerakan menggunakan jari dan tangan secara tepat (Kristiani, 2015:1). Kemampuan motorik halus dalam penelitian ini meliputi anak mampu melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah begitu juga anak

mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur dan ciri-ciri lainnya. Yang dapat diukur ketika anak sedang melakukan kegiatan.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Berdasarkan variable operasional yang telah ditentukan diatas dengan varibael yang digunakan diatas adalah menggunakan tes. Adapun kisi-kisi isntrumen dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1.3

Kisi-kisi instrumen penelitian

Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Perkembangan	Indikator yang diamati
Kemampuan Motorik Halus	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk perkembangan motorik kasar dan halus	Anak mampu melakukan gerakan terkoordinasi secara terkendali, seimbang dan lincah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Koordinasi antara mata dan tangan 2. Terampil menggunakan tangan kanan 3. Terampil menggunakan tangan kiri
	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan	<ol style="list-style-type: none"> 4. Kelincahan jari-jari dalam kegiatan berkarya 5. Keseimbangan jari-jari dalam berkarya

	perkembangan motorik kasar dan halus	mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai kegiatan yang teratur	6. Kerapian hasil karya
--	--------------------------------------	--	-------------------------

Tabel 1.4

Rubrik Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus

KD	Indikator	Kriteria
3.3	1. Koordinasi antara mata dan tangan	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Ketika koordinasi antara mata dan tangan anak sudah baik dan mampu melakukan kegiatan lebih dari apa diminta oleh guru - BSH : Ketika koordinasi mata dengan tangan anak sudah berkembang sesuai harapan dan mampu melakukan apa yang diminta oleh guru dengan baik - MB : Ketika koordinasi mata dengan tangan anak sudah berkembang namun kurang maksimal dan kurang dalam melakukan apa yang diminta oleh guru - BB : Ketika koodinasi mata dengan tangan anak belum berkembang dan belum dapat melakukan apa yang diminta

		oleh guru
	2. Terampil menggunakan tangan kanan	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Ketika anak sudah terampil menggunakan tangan kanan dan mampu melakukan kegiatan lebih dari apa diminta oleh guru - BSH : Ketika anak terampil menggunakan tangan kanan sudah berkembang sesuai harapan dan mampu melakukan apa yang diminta oleh guru dengan baik - MB : Ketika anak terampil menggunakan tangan kanan sudah berkembang namun kurang maksimal dan kurang dalam melakukan apa yang diminta oleh guru - BB : Ketika anak belum terampil menggunakan tangan kanan dan belum dapat melakukan apa yang diminta oleh guru
	3. Terampil menggunakan tangan kiri	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Ketika anak sudah terampil menggunakan tangan kiri dan mampu melakukan kegiatan lebih dari apa diminta oleh guru - BSH : Ketika anak terampil

		<p>menggunakan tangan kiri sudah berkembang sesuai harapan dan mampu melakukan apa yang diminta oleh guru dengan baik</p> <ul style="list-style-type: none"> - MB : Ketika anak terampil menggunakan tangan kiri sudah berkembang namun kurang maksimal dan kurang dalam melakukan apa yang diminta oleh guru - BB : Ketika anak belum terampil menggunakan tangan kiri dan belum dapat melakukan apa yang diminta oleh guru
4.3	4. Kelincuhan jari-jari dalam kegiatan berkarya	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Ketika anak sudah lincah dan sangat baik dalam menggunakan jari-jari tangannya dalam berkarya - BSH : Ketika anak sudah berkembang sesuai harapan saat menggunakan kelincuhan jari-jari tangannya dalam berkarya - MB : Ketika anak lincah dalam menggunakan jari-jari tangannya namun kurang maksimal dalam berkarya - BB : Ketika anak tidak lincah dalam menggunakan jari-jari tangannya sehingga kurang

		maksimal dalam berkarya
	5. Keseimbangan jari-jari dalam berkarya	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Ketika anak sudah seimbang dan sangat baik dalam menggunakan jari-jari tangannya dalam berkarya - BSH : Ketika anak sudah berkembang sesuai harapan saat menggunakan keseimbangan jari-jari tangannya dalam berkarya - MB : Ketika anak menggunakan keseimbangan menggunakan jari-jari tangannya namun kurang maksimal dalam berkarya - BB : Ketika anak tidak seimbang dalam menggunakan jari-jari tangannya sehingga kurang maksimal dalam berkarya
	6. Kerapian hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak sudah baik dalam kegiatan berkarya dan mendapat hasil karya yang maksimal - BSH : Anak sudah baik dalam berkarya namun kurang mendapatkan hasil karya yang maksimal - MB : Anak kurang dalam kegiatan berkarya sehingga

		<p>belum maksimal dalam kegiatan maupun kerapian</p> <p>- BB : Anak belum maksimal dalam kegiatan berkarya</p>
--	--	--

Keterangan:

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

4. Uji Coba Instrumen

Uji Instrumen adalah dimaksudkan untuk menguji validitas dan reabilitas pada item-item pertanyaan. Uji coba instrument ini dapat dilakukan pada responden atau kelompok lain diluar responden. Syarat penting yang harus dilalui oleh uji coba instrumen ini adalah uji validitas dan uji reliabel. Dalam penelitian ini uji instrumen akan dilaksanakan di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura dengan jumlah siswa 45 sebagai sampel, TK ini dipilih karena memiliki subyek yang sama.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan suatu kegiatan yang dimana seluruh data responden atau sumber lain sudah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data sesuai data responden atau variabel, mentabulasi data variabel atas responden, menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data

dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan statistik. Berdasarkan hasil analisa maka data diolah dan dirumuskan dalam kesimpulan akhir penelitian. Maka dalam penelitian ini metode pengolahan data dan analisa adalah sebagai berikut

1. Analisis Unit

a. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan yang didasarkan atas nilai yang sedang menjadi mode atau nilai yang sering muncul dalam suatu kelompok tersebut (Sugiyono, 2015:47). Modus dapat dijabarkan dengan rumus sebagai berikut

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan:

Mo = modus

b = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = panjang kelas interval dengan frekuensi terbanyak

b_1 = frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelum

b_2 = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

b. Median

Median adalah suatu teknik penjelasan kelompok yang didasari atas nilai tengah dari kelompok data yang sudah disusun urutannya mulai dari yang terkecil hingga terbesar, ataupun sebaliknya

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

(Sugiyono, 2015:48). Adapun rumus median adalah sebagai berikut

Keterangan:

Md = median

b = batas bawah di mana median terletak

p = pandangan kelas interval dengan frekuensi terbanyak

n = banyak data

F = jumlah semua frekuensi sebelum median

f = frekuensi kelas median

c. Mean

Mean adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan pada nilai rata-rata dari kelompok itu sendiri, rata-rata nilai kelompok ini dapat dijabarkan dengan menjumlahkan nilai dari kelompok itu sendiri (Sugiyono, 2015:49). Adapun rumus mean dapat dijabarkan sebagai berikut

$$\text{Me} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

Me = mean (rata-rata)

$\sum f_i$ = jumlah data/ sampel

x_i = data ke-i

$f_i x_i$ = produk perkalian antara f_i pada tiap kelas interval data dengan tanda kelas (x_i)

d. Standar Deviasi

Standar deviasi adalah nilai rata-rata kelompok kepada individual yang sudah terjumlah kuadratnya (Sugiyono 2006:50). Maka dapat dirumuskan sebagai berikut

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

Keterangan:

S = simpangan baku populasi

n = jumlah sampel

X_i = nilai X ke 1 sampai ke n

\bar{x} = rata-rata X

2. Uji Prasyarat

a. 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:

$$\chi^2 = \sum (f_o - fh) f$$

Dimana:

χ^2 : Chi kuadrat

f_o : frekuensi observasi

fh : frekuensi harapan

Kriteria:

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

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian terhadap varian kelompok yang bertujuan untuk menentukan apakah homogen atau tidak (Sugiyono, 2011:276). Uji homogenitas perlu diuji dengan rumus F sebagai berikut

$$F (\max) = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Kriteria:

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

3. Uji Hipotesis

Pada suatu penelitian analisis data digunakan setelah data sudah terkumpul. Disetiap penelitian yang dilakukan analisis data yang digunakan berbeda dimana dipengaruhi oleh variabel yang pilih oleh peneliti. Pada penelitian ini variabel yang dipilih adalah Kolase (X1), meronce (X2) dan kemampuan motorik halus (Y). Untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak maka dapat menggunakan teknik analisis komparasi dimana menggunakan t-test inde pendent sample 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 control

S_1^2 = varian populasi kelompok eksperimen

S_2^2 = varian populasi kelompok control

n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampelkelompok control (Sugiyono, 2007:138).

Kriteria uji: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya kolase menghasilkan kemampuan motorik halus anak yang lebih baik pada kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi statistik adalah metode yang berkaitan dengan pengumpulan data dari keadaan responden berdasarkan hasil kuisioner atau tes yang dikembalikan. Data hasil penelitian diperoleh dari 24 siswa pada kelompok B1 yang digunakan sebagai kelompok sampel eksperimen dan 24 siswa pada kelompok B3 yang digunakan sebagai kelompok kontrol. Adapun penjabaran pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura masing-masing dilakukan dalam 2 pertemuan

Pertemuan pertama pada kelompok eksperimen kolase di kelas B1, dilaksanakan pada hari Senin, 19 September 2019. Anak mengikuti upacara bendera terlebih dahulu selama kurang lebih 30 menit. Lalu dipersilahkan masuk ke kelas masing-masing duduk seperti biasa dan membaca doa sebelum belajar dan hafalan doa-doa pendek. Guru kelas memperkenalkan peneliti dan memberitahu tujuan masuk ke dalam kelas tersebut. Setelah berkenalan, peneliti memberikan sedikit refreshing dengan bernyanyi “bintang kecil”, memperkenalkan lagu “kura-kura” dan sedikit senam ringan yaitu bernyanyi sambil menari untuk anak. Setelah anak-anak mulai bersemangat, peneliti melakukan apresepsi dengan memperkenalkan anak tentang buah-buahan melalui media gambar dan bernyanyi tentang buah-buahan.

Selanjutnya peneliti mempersiapkan alat dan bahan seperti ketas yang sudah gambar buah buahan, lem, gunting, pensil dan koran. Peneliti memperkenalkan tentang alat dan bahan terhadap anak. Peneliti membagikan alat dan bahan kepada anak dan memberitahukan peraturan yang harus dilakukan anak selama melakukan kegiatan menempel dan mewarnai. Peneliti meminta anak untuk menggunting dan menempel gambar buah-buahan, anak diberikan waktu 20 menit untuk menyelesaikannya, untuk anak yang sudah selesai akan diberikan gambar buah untuk dikolase menggunakan potongan koran yang sudah anak potong-potong sendiri dan anak diberikan waktu 25 menit untuk menyelesaikannya. Disini peneliti menggunakan model pembelajaran klasikal karena keterbatasan tempat dan waktu, namun anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang peneliti berikan, pada awal pembelajaran saat peneliti mengenalkan alat dan bahan, kelas mulai tidak kondusif mengingat 24 anak dijadikan dalam satu kelas namun dengan sedikit bantuan guru kelas mulai kondusif kembali dan ada beberapa anak yang tidak mau ditinggal oleh orang tuanya dan orang tua terpaksa ikut masuk kedalam kelas, sehingga membuat anak kurang percaya diri dan alhasil tugas yang peneliti berikan sedikit dibantu oleh orang tua. Hasil dari pembelajaran pada hari itu ada beberapa anak yang mengerjakan dengan baik, ada beberapa anak yang mengerjakan dengan tidak tuntas namun mendapatkan hasil yang lumayan dan ada juga beberapa anak yang mengerjakan dengan tuntas namun tidak mendapatkan hasil yang maksimal dikarenakan ada yang berebut potongan koran, gunting dan berlari-lari. Tujuan peneliti di hari pertama ini

adalah untuk mengobservasi kemampuan motorik halus anak, mengamati kondisi kelas, mengakrabkan diri dengan anak dan menghafal nama anak.

Untuk pertemuan kedua pada kelompok eksperimen kolase di kelas B1, dilaksanakan pada hari Rabu, 21 September 2019. Anak membaca iqra di masjid terlebih dahulu selama kurang lebih 30 menit. Lalu dipersilahkan masuk ke kelas masing-masing duduk seperti biasa dan membaca doa sebelum belajar dan hafalan doa-doa pendek. Guru mempersilahkan peneliti untuk memimpin kelas, pertama peneliti memberikan sedikit refreshing dengan bernyanyi “topi saya bundar” dan “kura-kura” dan sedikit senam ringan yaitu bernyanyi sambil menari “baby shark” diiringi musik. Setelah anak-anak mulai bersemangat, peneliti melakukan apresepsi dengan mengulang materi pada hari lalu yaitu mengenalkan buah-buahan melalui media gambar dan bernyanyi tentang buah-buahan. Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti memberikan pengenalan tentang kolase. Selanjutnya peneliti mempersiapkan alat dan bahan seperti ketsas yang sudah diberi gambar buah buahan, lem dan bahan-bahan kolase seperti kertas, daun dan biji-bijian. Kemudian memperkenalkan tentang alat dan bahan terhadap anak. Peneliti membagikan alat dan bahan kepada anak dan memberitahukan peraturan yang harus dilakukan anak selama melakukan pembelajaran kolase, yaitu dengan menyelesaikan maksimal 10 menit untuk 1 gambar. Disini anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang peneliti berikan, namun karena anak terlalu bersemangat sehingga kelas mulai tidak kondusif dan pada saat pembagian alat dan bahan anak mulai membubarkan diri masing-masing,

berebut ingin mendapatkan alat dan bahan, juga ada yang merengek karena tidak mendapatkan warna kertas yang tidak ia inginkan, akhirnya guru kelas membantu untuk mengondisikan anak. Hasil dari pembelajaran pada hari itu ada beberapa anak yang mengerjakan dengan baik sesuai dengan perintah yang diberikan yaitu apel dikolase menggunakan potongan daun, jeruk dikolase dengan potongan kertas dan mangga menggunakan biji-bijian, ada juga beberapa anak yang mengerjakan tidak tuntas dan ada juga beberapa anak yang mengerjakan dengan tuntas namun tidak mendapatkan hasil yang maksimal contohnya mengerjakan dengan tuntas namun tidak sesuai perintah misal kolase gambar mangga dengan daun padahal diminta menggunakan biji-bijian. Untuk penilaian dari tes tersebut kelas B1 mendapatkan rata-rata score 31.

Untuk kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran bermain meronce di kelas B3, dilaksanakan pada hari Selasa, 20 September 2019. Anak melakukan kegiatan membaca iqro satu persatu selama 30 menit dan dilakukan di dalam masjid. Setelah selesai anak dipersilahkan masuk ke kelas masing-masing duduk seperti biasa dan membaca doa sebelum belajar dan hafalan doa-doa pendek. Kegiatan selanjutnya yaitu guru kelas memperkenalkan peneliti dan memberitahu tujuan masuk ke dalam kelas tersebut. Setelah berkenalan, peneliti memberikan sedikit refreshing dengan bernyanyi “nama-nama hari”, memperkenalkan lagu “kura-kura” dan sedikit senam ringan yaitu bernyanyi sambil menari untuk anak. Setelah anak-anak mulai bersemangat, peneliti memberikan apresepsi dengan memperkenalkan

anak tentang buah-buahan melalui media gambar dan bernyanyi tentang buah-buahan. Selanjutnya peneliti mempersiapkan alat dan bahan seperti ketsas yang sudah gambar buah buahan, krayon, potongan sedotan dan benang. Peneliti memperkenalkan tentang alat dan bahan terhadap anak. Peneliti membagikan alat dan bahan kepada anak dan memberitahukan peraturan yang harus dilakukan anak selama melakukan kegiatan meronce dan mewarnai. Sama seperti kelas B1 peneliti meminta anak untuk menggunting dan menempel gambar buah-buahan, anak diberikan waktu 20 menit untuk menyelesaikannya, untuk anak yang sudah selesai akan diberikan sedotan dan benang untuk meronce dan anak diberikan waktu 25 menit untuk menyelesaikannya. Disini peneliti menggunakan model pembelajaran klasikal karena keterbatasan tempat dan waktu, peneliti melihat anak kelas B3 kurang aktif dalam pembelajaran, hanya satu dua anak saja yang aktif. Pada awal pembelajaran saat peneliti mengenalkan alat dan bahan, ada satu anak yang berebut mainan, namun sudah mampu dikondisikan oleh bantuan guru kelas. Hasil dari pembelajaran pada hari itu ada beberapa anak yang mengerjakan dengan baik, ada beberapa anak yang mengerjakan dengan tidak tuntas namun mendapatkan hasil yang lumayan dan ada juga beberapa anak yang mengerjakan dengan tuntas namun tidak mendapatkan hasil yang maksimal dikarenakan ada yang berebut krayon, gunting dan berlari-lari ada juga yang menangis karena bertengkar dengan temannya, kondisi saat mengerjakan tugas lumayan kondusif dan masih bisa dikontrol. Tujuan peneliti di hari kedua ini adalah untuk mengobservasi kemampuan motorik halus anak,

mengamati kondisi kelas, mengakrabkan diri dengan anak dan menghafal nama anak.

Untuk pertemuan kedua pada kelompok kontrol meronce di kelas B3, dilaksanakan pada hari Kamis, 22 September 2019 anak melakukan sholat dhuha dan menghafalkan asmaul khusna terlebih dahulu dilakukan di masjid selama kurang lebih 30 menit. Lalu dipersilahkan masuk ke kelas masing-masing duduk seperti biasa dan membaca doa sebelum belajar dan hafalan doa-doa pendek. Guru mempersilahkan peneliti untuk memimpin kelas, pertama peneliti memberikan sedikit refreshing dengan bernyanyi “paman datang” dan “kura-kura” dan sedikit senam ringan yaitu bernyanyi sambil menari “baby shark” diiringi musik. Setelah anak-anak mulai bersemangat, peneliti melakukan apresepsi dengan mengulang materi pada hari lalu yaitu mengenalkan buah-buahan melalui media gambar dan bernyanyi tentang buah-buahan. Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti memberikan pengenalan tentang meronce. Kemudian peneliti mempersiapkan alat dan bahan seperti benang dan manik-manik, selanjutnya memperkenalkan alat dan bahan kepada anak beserta warna dan ukuran manik-manik. Peneliti membagikan alat dan bahan secara bergantian kepada anak sesuai absen 1 sampai 5, dan anak yang belum mendapatkan giliran diberikan gambar dan krayon untuk mewarnai. Disini anak antusias dalam mengikuti pembelajaran yang peneliti berikan, namun pada saat pembagian alat dan bahan untuk meronce, anak yang belum mendapat giliran ada beberapa yang tidak sabar sehingga kelas harus dikondisikan kembali, ada yang menangis karena tidak mendapatkan warna

yang dia inginkan dan ada yang menangis karena tidak mau ditinggal oleh orang tuanya, akhirnya guru kelas membantu untuk mengondisikan anak. Hasil dari pembelajaran pada hari itu ada beberapa anak yang mengerjakan dengan baik, ada beberapa anak yang mengerjakan tidak tuntas dan ada juga beberapa anak yang mengerjakan dengan tuntas namun tidak mendapatkan hasil yang maksimal contohnya peraturannya adalah memasukkan manik-manik berukuran besar dengan warna hijau namun anak memasukkan dengan warna kuning dan biru. Untuk penilaian yang dari tes tersebut kelas B3 mendapatkan rata-rata score 28.

Hasil penskoran lebih daitail dapat diperoleh dari deskripsi sebagai berikut :

1. Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Kolase

Data dari bermain kolase menggunakan angket tipe pilihan sebanyak 6 butir pertanyaan tes. Kategori kemampuan motorik halus dengan metode pembelajaran bermain kolase terbagi menjadi tiga yaitu tinggi, sedang dan rendah. Setelah dihitung diperoleh mean sebesar 20.3, median pada angka 20.75, modus pada angka 20.64 dan standar deviasi sebesar 2,7.

Tabel 2.1

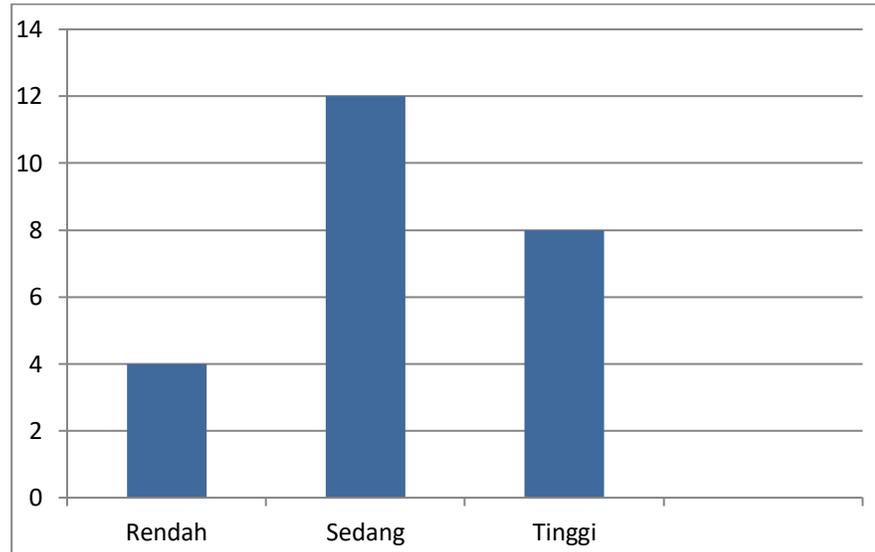
Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Halus Dengan
Metode Pembelajaran Bermain Kolase

No	Interval	Frek	Presentase (%)	Kategori
1	14-15	1	4.1	Rendah
2	16-17	3	12.5	
3	18-19	4	16.7	Sedang
4	20-21	8	33.4	
5	22-23	5	20.8	Tinggi
6	24-25	3	12.5	
Jumlah		24	100	

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran bermain kolase di kelompok B2 TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura pada interval 14-15 sebanyak 1 anak atau 4.1%. Interval 16-17 sebanyak 3 anak atau 12.5%. Interval 18-19 sebanyak 4 anak atau 16.7%. Interval 20-21 sebanyak 8 anak atau 33.4%. Interval 22-23 sebanyak 5 anak atau 20.8%. Interval 24-25 sebanyak 3 anak atau 12.5%.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran bermain kolase terhadap kelompok eksperimen dikategorikan rendah sebanyak 4 anak atau 16.6%, dikategorikan sedang sebanyak 12 orang atau 50.1%, dikategorikan tinggi sebanyak 8 anak atau 33.3%. Presentase penerapan metode pembelajaran bermain kolase dapat dijelaskan pada diagram dibawah ini :

Gambar 1.1
Diagram Batang Kemampuan Motorik Halus Dengan
Metode Pembelajaran Bermain Kolase



2. Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Meronce

Data dari bermain meronce menggunakan tes tipe pilihan sebanyak 6 butir pertanyaan tes. Kategori metode pembelajaran bermain meronce terbagi menjadi tiga yaitu tinggi, sedang dan rendah. Setelah dihitung diperoleh mean sebesar 18.8 median pada angka 19.5, modus pada angka 17 dan standar deviasi sebesar 2.9.

Tabel 2.2

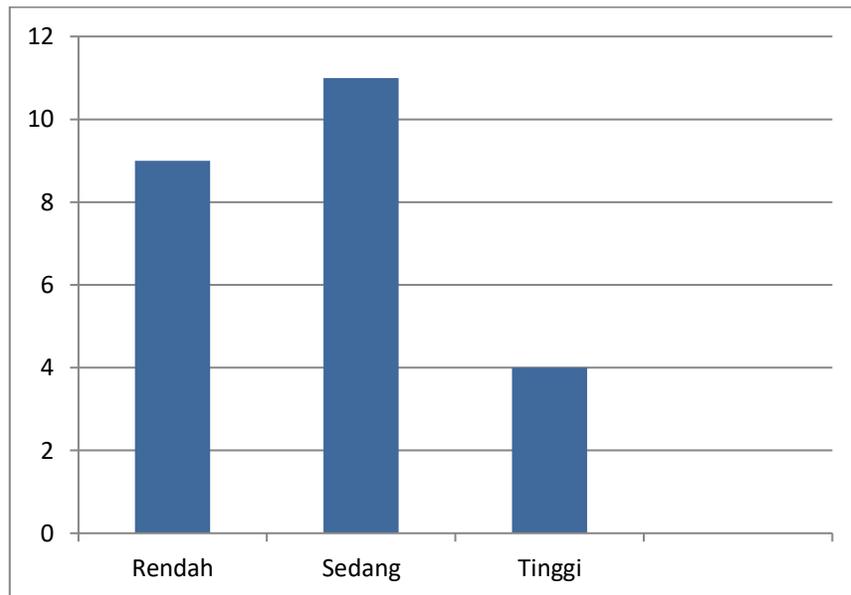
Distribusi Frekuensi Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Halus
Dengan Metode Pembelajaran Bermain Meronce

No	Interval	Frek	Presentase (%)	Kategori
1	14-15	3	12.5	Rendah
2	16-17	6	25	
3	18-19	5	20.9	Sedang
4	20-21	6	25	
5	22-23	2	8.3	Tinggi
6	24-25	2	8.3	
i	Jumlah	24	100	

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran bermain meronce di kelompok B3 TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura pada interval 14-15 sebanyak 3 anak atau 12.5%. Interval 16-17 sebanyak 6 anak atau 25%. Interval 18-19 sebanyak 5 anak atau 20.9%. Interval 20-21 sebanyak 6 anak atau 25%. Interval 22-23 sebanyak 2 anak atau 8.3%. Interval 24-25 sebanyak 2 anak atau 8.3%.

Berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran bermain meronce terhadap kelompok kontrol dikategorikan rendah sebanyak 9 anak atau 37.5%, dikategorikan sedang sebanyak 11 orang atau 45.9%, dikategorikan tinggi sebanyak 4 anak atau 16.6%. Presentase penerapan metode pembelajaran bermain dapat dijelaskan pada diagram dibawah ini :

Gambar 1.2
Diagram Batang Kemampuan Motorik Halus Dengan
Metode Pembelajaran Bermain Meronce



B. Analisis Unit Hasil Penelitian

Analisis data hasil dari penelitian ini didasarkan pada skor tes yang digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain kolase atau meronce terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok B TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Tahun Ajaran 2019/2020 dengan 48 sampel responden. Hal ini ditampilkan dalam bentuk mean, median, modus dan standar deviasi. Dan hasil yang diperoleh sebagai berikut:

1. Analisis Unit Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Kolase

Berdasarkan hasil perhitungan data dari metode pembelajaran bermain kolase nilai terendah adalah 14 dan nilai tertinggi adalah 24. Nilai rata-rata

(mean) yang diperoleh adalah 20.3, median 20.75, modus 20.64 dan standar deviasi 2.7 sebagaimana terdapat dalam tabel sebagai berikut ini yang perhitungannya terdapat dalam lampiran 9 halaman 100.

Tabel 2.3

Tabel Uji Analisis Unit Kemampuan Motorik Halus
Dengan Metode Pembelajaran Kolase

No	Uji Statistik	Nilai
1	Mean	20.3
2	Median	20.75
3	Modus	20.64
4	Standar Deviasi	2.7

2. Analisis Unit Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Meronce

Berdasarkan hasil perhitungan data dari metode pembelajaran bermain meronce nilai terendah adalah 14 dan nilai tertinggi adalah 24. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 18.8, median 19.5, modus 19 dan standar deviasi 2.9 sebagaimana terdapat dalam tabel sebagai berikut ini yang perhitungannya terdapat dalam lampiran 10 halaman 101.

Tabel 2.4

Tabel Uji Analisis Unit Unit Kemampuan Motorik Halus
Dengan Metode Pembelajaran Meronce

No	Uji Statistik	Nilai
1	Mean	18,8
2	Median	19.5
3	Modus	17
4	Standar Deviasi	2.9

C. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran distribusi data yang dipergunakan dalam penelitian atau menilai sebaran data pada sebuah data atau variabel kelompok. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan chi kuadrat dengan taraf signifikansi 5%. Data dikatakan berdistribusi normal apabila χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel. Uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut ini

1. Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain
Kolase

Tabel 2.5

Tabel penolong untuk pengujian normalitas data dengan chi kuadrat

No	Interval	fo	Fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
1	14-15	1	1	0	0	0
2	16-17	3	3	0	0	0
3	18-19	4	8	-5	25	3.125
4	20-21	8	8	0	0	0
5	22-23	5	3	2	4	1.3
6	24-25	3	1	2	4	4
	Jumlah	24	24			8.425

Berdasarkan tabel diatas pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga χ^2 tabel 11.070 adapun χ^2 hitung sebesar 8.425 sehingga dapat disimpulkan χ^2 hitung < χ^2 tabel, artinya sebaran data variabel metode pembelajaran bermain kolase dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain

Meronce

Tabel 2. 6

Tabel penolong untuk pengujian normalitas data dengan chi kuadrat

No	Interval	fo	Fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
1	14-15	3	1	2	4	4
2	16-17	6	3	2	4	1.3
3	18-19	5	8	-3	9	1.125
4	20-21	6	8	-2	4	0.5
5	22-23	2	3	-1	1	0.3
6	24-25	2	1	1	1	1
	Jumlah	24	24			8.225

Berdasarkan tabel diatas pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga χ^2 tabel 11.070 adapun χ^2 hitung sebesar 2.425 sehingga dapat disimpulkan χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel, artinya sebaran data variabel metode pembelajaran bermain kolase dalam penelitian ini berdistribusi normal.

D. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogen atau tidak dari dua sampel, maka perlu terlebih dahulu diuji homogenitas variannya, dalam penelitian ini pengujian homogenitas menggunakan rumus uji F.

$$F (\max) = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}} = \frac{7.29}{8.41} = 0.0086$$

Dari perhitungan diatas diperoleh F_{hitung} dan dari grafik daftar distributor F dengan dk pembilang $24 - 1 = 23$. Dk penyebut $24 - 1 = 23$. Dan taraf kesalahan 0,05 dan F_{tabel} 2,00. Dapat ditarik kesimpulan bahwa F_{hitung}

$0.0086 < F_{tabel} 2,00$. Hal ini membuktikan bahwa data variabel X dan Y homogen.

E. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan uji teknis analisis komparasi yaitu dengan menggunakan rumus t-independent sample. Untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran bermain kolase dan meronce terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Sukoharjo.

Berdasarkan pada pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus t-test, maka hasil yang diperoleh bahwa nilai t_{hitung} 1.875, sedangkan nilai t_{tabel} pada tingkat signifikansi 5% adalah 1.711 sehingga $t_{hitung} 1.875 > t_{tabel} 1.711$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan metode pembelajaran bermain kolase dan meronce. Namun dengan kolase menghasilkan kemampuan motorik halus anak yang lebih baik dibandingkan dengan bermain meronce karena nilai tertinggi yang dihasilkan lebih dominan pada metode pembelajaran bermain kolase di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020. Hipotesis penelitian ini dapat dibuktikan dengan hitungan dalam lampiran

F. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran kolase dan meronce terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil analisis data pada kelompok kontrol yang diterapkan metode pembelajaran bermain meronce nilai rata-rata kebanyakan dari siswa berada dalam katagori sedang yaitu 45.9%, sedangkan nilai yang sering muncul dan nilai tengah diperoleh kelompok kontrol dalam katagori sedang dengan nilai modus 17 sedangkan nilai tengah atau median sebesar 19.5 dan standar deviasi sebesar 2.9.

Sedangkan hasil analisis data pada kelompok eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran bermain kolase nilai rata-rata kebanyakan dari siswa berada dalam katagori sedang yaitu 50.1%, sedangkan nilai yang sering muncul dan nilai tengah diperoleh kelompok kontrol dalam katagori sedang dengan nilai modus 20.64 sedangkan nilai tengah atau median sebesar 20.75 dan standar deviasi sebesar 2.7. Walaupun sama-sama dalam katagori sedang, penilaian kelompok eksperimen mempunyai nilai lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Berdasarkan perhitungan diatas rata-rata kelompok yang diterapkan metode kolase lebih berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak dari pada menggunakan metode pembelajaran bermain meronce.

Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain kolase dan meronce terhadap kemampuan motorik halus menggunakan uji t-test independent sampel. Hasil dari perhitungan diperoleh nilai $t = 1.875$ sehingga nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,711. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain kolase dan meronce berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini

kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura tahun Ajaran 2019/2020. Dengan demikian kemampuan motorik halus dapat dilihat dari kelompok yang menggunakan metode pembelajaran bermain kolase lebih tinggi dari pada kelompok yang menggunakan metode bermain meronce. Untuk mengetahui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2.7

Tabel Pembanding Hasil Tes Kemampuan Motorik Halus Dengan Metode Pembelajaran Bermain Kolase dan Meronce

No	Uji Statistik	Kolase	Meronce
1	Presentase Kategori Rendah	16.6%	37.5%
2	Presentase Kategori Sedang	50.1%	45.9%
3	Presentase Kategori Tinggi	33.3%	16.6%
4	Mean	20.3	18.8
5	Median	20.75	19.5
6	Modus	20.64	17
7	Standar Deviasi	2.7	2.9

Dari hasil penelitian tersebut dapat membuktikan bahwa metode pembelajaran bermain kolase dan meronce dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus terutama saat menjemput dan nilai rata-rata kolase lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata meronce. Seperti halnya yang dikatakan oleh Dwi Nomi pada penerapannya anak dapat belajar berfikir dengan cara

terlibat langsung dalam permainan dalam kegiatan bermain kolase dan bermanfaat dalam pengembangan kemampuan motorik halus. Metode pembelajaran bermain kolase ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran lainnya sesuai dengan tema pembelajaran dan kebutuhan anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan tentang pengaruh metode kolase dan meronce terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Tahun Ajaran 2019/2020, maka di peroleh beberapa kesimpulan seperti berikut :

1. Gambaran hasil penelitian pada kelompok eksperimen bahwa kemampuan motorik halus di kelas B1 dengan menggunakan metode kolase di TK Aisyiyah Pucangan 1 mendapatkan nilai rata-rata 20.3, dengan penjabaran 16.6% berkategori rendah, 50.1% berkategori sedang dan 33.3% berkategori tinggi.
2. Gambaran hasil penelitian pada kelompok kontrol kemampuan motorik halus anak di kelas B3 dengan menggunakan metode meronce di TK Aisyiyah Pucangan 1 mendapatkan nilai rata-rata 18.8, dengan penjabaran 37.5% berkategori rendah, 45.9% berkategori sedang dan 16.6% berkategori tinggi.
3. Dari hasil perhitungan statistik dengan menggunakan rumus t-test, maka hasil analisis yang diperoleh bahwa nilai t hitung 1.875 sedangkan nilai t tabel pada tingkat signifikansi 5% adalah 1,711 sehingga $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $1.875 > 1,711$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan

motorik halus pada penggunaan metode pembelajaran bermain kolase dan meronce, namun dengan kolase menghasilkan kemampuan motorik halus anak yang lebih baik dibandingkan dengan bermain meronce karena nilai tertinggi yang dihasilkan lebih dominan pada metode pembelajaran bermain kolase anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Guru sebaiknya melakukan pendekatan kepada siswa dan memberikan ruang pembelajaran yang menyenangkan juga kondusif. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah dengan menggunakan metode kolase dan meronce

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepada kepala sekolah disarankan untuk dapat meningkatkan sarana dan prasarana agar tujuan pembelajaran yang dirancancang oleh guru dapat tercapai dengan maksimal.

3. Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini lebih luas, serta hasil yang dapat di generalisasikan secara mendalam. Penelitian ini juga dapat menjadikan referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan metode atau media lainnya dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

4. Bagi Anak

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

DAFTAR PUSTAKA

- Abarua, H. 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menempel di Kelompok Bermain*. 1(2):137
- Abubakar, Sitti Rahmani., Asni. 2019. *Kegiatan Membuat Kolase dengan Pasir Berwarna Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak*. Jurnal Smart Paud. 2(1): 77-79.
- Afandi, Muhammad., Evi Chamalah., Oktarina Puspita Wardani. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unnisula Press
- Amiran Salmon. 2016. Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa. Jurnal Pendidikan Anak. 5(1): 712.
- Aprianto, Iwan. 2017. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal PAI. 1(2): 39.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Ayu, Winda Suciati., Rudi Sumiharsono. 2018. *Pengaruh Penggunaan Keterampilan Meronce terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunanetra Kelas V*. 1(2):31
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2010. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*, Dirjen PNFI Kementerian Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Fauziddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran Paud Bermain Cerita dan Menyayangi Secara Alami*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Jonathan, Sarwono. 2006. *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV Mandar Maju
- Kristiani, Ayuk. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Kolase Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal PAUD: 1-2.
- Marliza. 2012. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Melukis Dengan Kuas di TK Jamaliyah*. Jurnal Pesona PAUD. 1(1): 3.

- Maryatun, Ika Budi. 2016. *Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak*. 5(1):748.
- Mukrimah, Sifa Siti. 2014. *Metode Belajar Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan. 11(1): 9.
- Nina Astria, Made Sulastri., Mutiara Magta. 2015. *Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus*. Jurnal Pendidikan Guru PAUD. 3(1): 2.
- Nurlaili. 2017. *Optimalisasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Raudhah. 5(2): 12.
- Nurmadiyah. 2015. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Al Afkar. 2(1): 21.
- Pambunga, Dorce Banne., Mega Adjumeilati. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Meronce Manik-Manik Pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Kec. Moramo Kab. Konawe Selatan*. Jurnal Smart PAUD. 1(1): 49.
- Priyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing
- Roestiyah NK. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Rumini, Sri dan Siti, Sundari. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rosalyn, Citra., Karta Jayadi, Arifin. 2018. *Kolase Barang Bekas Untuk Kreativitas Anak*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran. 1(2):58.
- Santrock, John W. 2007. *Child Development (Alih Bahasa Oleh Mila Rahmawati Dan Anna Kuswandi) Edisi Kesebelas*. Jakarta: Erlangga.
- Sriwahyuni, Eci., Nofialdi. 2016. *Metode Pembelajaran Yang Digunakan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Permata Bunda. 4(1): 49.
- Subar Junanto, Tri Utami. *Evaluation Model of Expertise Practice Program for Early Childhood Educator Teachers*. 1(13):129

- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani., Bambang Sujiono. 2015. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Sujiono, Bambang. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syahrum., Salim. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media
- Yuriastien, Effiana,dkk. 2009. *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi & Balita*. Jakarta: Wahyu Media.

Lampiran 1

**DAFTAR NAMA SISWA KELOMPOK B1 TK AISYIYAH PUCANGAN 1
KARTASURA SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2019/2020**

No	Nama	P/L	No	Nama	P/L
1	Abyan Al Ghifari	L	13	Fathur Rohman Hanafi	L
2	Adelia Salsabila Nadita	P	14	Hafizh Wijdan	L
3	Ady Wira Yudha	L	15	HK Raihan Althafandra	L
4	Alfath Hanif Habibi	L	16	M. Lukman Mustofa	L
5	Anindya Queena Al	P	17	Ma'ruf Nur Hafiz	L
6	Aqila Rizky A.E	P	18	Malika Diba Mahendra	L
7	Arkaan Auliya Abdillah Ayaad	L	19	Muhammad Ahsan Tsaqofi	L
8	Calista Veta Wibowo	P	20	Nafisah Sakhi Askona	P
9	Dimas Putra Pratama	L	21	Nilam Cahya D.H	P
10	Dzakyra Feliciya L	P	22	Nur Rukmi Nanda Ramadhani	P
11	Ellyaxandra S.C.P	P	23	Nuzaila Aquinina	P
12	Fakhra Azzahro K	L	24	Zahir Salman Al Fauzi	L

Lampiran 2

**DAFTAR NAMA SISWA KELOMPOK B3 TK AISYIYAH PUCANGAN 1
KARTASURA SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2019/2020**

No	Nama	P/L	No	Nama	P/L
1	Aqqila Nayla Setya Putri	P	13	Hasna Nada Al Kayun	P
2	Aretha Rizky Enggal	P	14	Intan Khalisa Azzahra	P
3	Arnez Adliano Putra	L	15	Ken Cordoba Hayam W.	L
4	Atika Zahra Ratifa	P	16	Kichie Nathaniela E.	P
5	Attala Imam Wahyu M	L	17	Muh. Egdar Al Farizi	L
6	Ayla Jasmin Az Zahra	P	18	Mutiara Nur Aviqa	P
7	Azzam Arganta Yuda	L	19	Naufal Fauzi	L
8	Betrand Zaidan W.A	L	20	Qiara Iren Zanaya	P
9	Bilqis Zahra Salsabila	P	21	Sabina Sekar Syauqia	P
10	Clara Afiannisa Fuad	P	22	Salsabila Nadhifa	P
11	Fadly Bima Darmawan	L	23	Satrio Nugraha	L
12	Febriyansyah M. Nizar	L	24	Syamil Ibrahim Arrayyan	L

Lampiran 3

Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak (Kolase)

Nama Anak :

Tema/SubTema :

Hari/ Tanggal :

Topik :

Indikator	Skala Capaian Perkembangan Anak			
	1	2	3	4
1. Koordinasi antara mata dan tangan				
2. Terampil menggunakan tangan kiri				
3. Terampil menggunakan tangan kanan				
4. Kelincahan jari-jari dalam kegiatan berkarya				
5. Keseimbangan jari-jari dalam berkarya				
6. Kerapian hasil karya				
Jumlah Score				

Kriteria Penilaian :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Lampiran 4

Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak (Meronce)

Nama Anak :

Tema/SubTema :

Hari/ Tanggal :

Topik :

Indikator	Skala Capaian Perkembangan Anak			
	1	2	3	4
1. Koordinasi antara mata dan tangan				
2. Terampil menggunakan tangan kiri				
3. Terampil menggunakan tangan kanan				
4. Kelincahan jari-jari dalam kegiatan berkarya				
5. Keseimbangan jari-jari dalam berkarya				
6. Kerapian hasil karya				
Jumlah Score				

Kriteria Penilaian :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DENGAN METODE PEMBELAJARAN
BERMAIN (KOLASE)

Kelompok : B1 Sentra :
Minggu : 5 Tema : Tanaman
Hari/Tanggal : Senin, 19 September 2019 Sub Tema : Tanaman buah-buahan

A. Materi

1. Materi dalam pembiasaan
 - a. Bersyukur atas ciptaan Allah
 - b. Percaya diri dalam melakukan kegiatan
 - c. Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan
 - d. Mengucap salam
 - e. Berdoa belajar
 - f. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Materi dalam kegiatan
 - a. Bernyanyi buah-buahan
 - b. Mengenal buah “mangga, jeruk dan apel”
 - c. Kolase gambar mangga dengan potongan koran
 - d. Mewarnai gambar jeruk
3. Alat dan Bahan
 - a. Gambar buah mangga
 - b. Gambar buah jeruk
 - c. Krayon
 - d. Koran
 - e. Lem

f. Pensil

B. Pelaksanaan

1. Pembukaan (20 Menit) sesuai SOP pembukaan
 - a. Salam
 - b. Berdoa sebelum belajar
 - c. Menyanyi “bintang kecil”
 - d. Tepuk anak sholeh
 - e. Mengenalkan aturan bermain
 - f. Tanya jawab tentang buah-buahan “mangga, apel, jeruk”
 - g. Bercakap cakap dan berdiskusi tentang buah-buahan “mangga, apel, jeruk”
 - h. Bercakap-cakap dan berdiskusi tentang tanaman buah-buahan sebagai ciptaan Allah SWT
2. Inti (45 menit)
 - a. Memperkenalkan kepada anak tentang kolase dan mewarnai
 - b. Mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang akan digunakan
 - c. Menjelaskan kepada anak bagaimana cara mengerjakan kegiatan dan memberitahukan aturan mainnya
 - d. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan perintah
 - e. Membereskan alat dan bahan bersama-sama
3. Istirahat (15 menit)
4. Penutup (30 menit)
 - a. Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 - c. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan
 - d. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 - e. Berdoa setelah belajar
 - f. Doa penutup majelis, salam

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DENGAN METODE PEMBELAJARAN
BERMAIN (KOLASE)

Kelompok	: B1	Sentra	:
Minggu	: 5	Tema	: Tanaman
Hari/Tanggal	: Rabu, 21 September 2019	Sub Tema	: Tanaman buah-buahan

A. Materi

1. Materi dalam pembiasaan
 - a. Bersyukur atas ciptaan Allah
 - b. Percaya diri dalam melakukan kegiatan
 - c. Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan
 - d. Mengucapkan salam
 - e. Berdoa belajar
 - f. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Materi dalam kegiatan
 - a. Bernyanyi buah-buahan
 - b. Mengenal buah “mangga, jeruk dan apel”
 - c. Kolase gambar mangga dengan biji-bijian
 - d. Kolase gambar jeruk dengan potongan daun
 - e. Kolase gambar apel dengan potongan kertas
 - f. Alat dan Bahan
 - g. Gambar buah mangga, jeruk, apel
 - h. Biji-bijian
 - i. Daun
 - j. Kertas

- k. Lem
- l. Pensil

C. Pelaksanaan

1. Pembukaan (20 Menit) sesuai SOP pembukaan
 - a. Salam
 - b. Berdoa sebelum belajar
 - c. Menyanyi “buah-buahan”
 - d. Tepuk anak sholeh
 - e. Mengenalkan aturan bermain
 - f. Tanya jawab tentang buah-buahan “mangga, apel, jeruk”
 - g. Bercakap cakap dan berdiskusi tentang buah-buahan “mangga, apel, jeruk”
 - h. Bercakap-cakap dan berdiskusi tentang tanaman buah-buahan sebagai ciptaan Allah SWT
2. Inti (45 menit)
 - a. Memperkenalkan kepada anak tentang kolase
 - b. Mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang akan digunakan
 - c. Menjelaskan kepada anak bagaimana cara mengerjakan kegiatan dan memberitahukan aturan mainnya
 - d. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan perintah
 - e. Membereskan alat dan bahan bersama-sama
3. Istirahat (15 menit)
4. Penutup (30 menit)
 - a. Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 - c. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan
 - d. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 - e. Berdoa setelah belajar

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DENGAN METODE PEMBELAJARAN
BERMAIN (MERONCE)

Kelompok : B3 Sentra :
 Minggu : 5 Tema : Tanaman
 Hari/Tanggal : Selasa, 20 September 2019 Sub Tema : Tanaman buah-buahan

A. Materi

1. Materi dalam pembiasaan
 - a. Bersyukur atas ciptaan Allah
 - b. Percaya diri dalam melakukan kegiatan
 - c. Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan
 - d. Mengucap salam
 - e. Berdoa belajar
 - f. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Materi dalam kegiatan
 - a. Bernyanyi buah-buahan
 - b. Mengenal buah “nama-nama hari”
 - c. Meronce dengan potongan sedotan
 - d. Mewarnai gambar apel
3. Alat dan Bahan
 - a. Sedotan
 - b. Benang
 - c. Gambar apel
 - d. Krayon

D. Pelaksanaan

1. Pembukaan (20 Menit) sesuai SOP pembukaan
 - a. Salam
 - b. Berdoa sebelum belajar
 - c. Menyanyi “nama-nama hari”
 - d. Tepuk anak sholeh
 - e. Mengenalkan aturan bermain
 - f. Tanya jawab tentang buah-buahan “mangga, apel, jeruk”
 - g. Bercakap cakap dan berdiskusi tentang buah-buahan “mangga, apel, jeruk”
 - h. Bercakap-cakap dan berdiskusi tentang tanaman buah-buahan sebagai ciptaan Allah SWT
2. Inti (45 menit)
 - a. Memperkenalkan kepada anak tentang meronce dan mewarnai
 - b. Mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang akan digunakan
 - c. Menjelaskan kepada anak bagaimana cara mengerjakan kegiatan dan memberitahukan aturan mainnya
 - d. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan perintah
 - e. Membereskan alat dan bahan bersama-sama
3. Istirahat (15 menit)
4. Penutup (30 menit)
 - a. Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 - c. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan
 - d. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 - e. Berdoa setelah belajar
 - f. Doa penutup majelis, salam

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DENGAN METODE PEMBELAJARAN
BERMAIN (MERONCE)

Kelompok : B3 Sentra :
Minggu : 5 Tema : Tanaman
Hari/Tanggal : Kamis, 22 September 2019 Sub Tema : Tanaman buah-buahan

A. Materi

1. Materi dalam pembiasaan
 - a. Bersyukur atas ciptaan Allah
 - b. Percaya diri dalam melakukan kegiatan
 - c. Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan
 - d. Mengucap salam
 - e. Berdoa belajar
 - f. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Materi dalam kegiatan
 - a. Bernyanyi buah-buahan
 - b. Mengenal buah “mangga, jeruk dan apel”
 - c. Meronce dengan manik-manik berukuran besar
 - d. Meronce dengan manik-manik berukuran sedang
 - e. Meronce dengan manik-manik berukuran kecil
3. Alat dan Bahan
 - a. Manik-manik
 - b. Benang

E. Pelaksanaan

1. Pembukaan (20 Menit) sesuai SOP pembukaan

- a. Salam
 - b. Berdoa sebelum belajar
 - c. Menyanyi “buah-buahan”
 - d. Tepuk anak sholeh
 - e. Mengenalkan aturan bermain
 - f. Tanya jawab tentang buah-buahan “mangga, apel, jeruk”
 - g. Bercakap cakap dan berdiskusi tentang buah-buahan “mangga, apel, jeruk”
 - h. Bercakap-cakap dan berdiskusi tentang tanaman buah-buahan sebagai ciptaan Allah SWT
4. Inti (45 menit)
- a. Memperkenalkan kepada anak tentang meronce
 - b. Mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang akan digunakan
 - c. Menjelaskan kepada anak bagaimana cara mengerjakan kegiatan dan memberitahukan aturan mainnya
 - d. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan perintah
 - e. Membereskan alat dan bahan bersama-sama
5. Istirahat (15 menit)
6. Penutup (30 menit)
- a. Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 - c. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan
 - d. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 - e. Berdoa setelah belajar
 - f. Doa penutup majelis, salam

Lampiran 9

PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK (KOLASE)

No	Nama Anak (Responden)	Butir Item						Total Score
		1	2	3	4	5	6	
1	Abyan Al Ghifari (Abyan)	2	3	3	4	2	3	17
2	Adelia Salsabila Nadita (Adel)	3	4	4	3	4	4	22
3	Ady Wira Yudha (Ady)	4	2	4	3	4	4	21
4	Alfath Hanif Habibi (Alfath)	3	4	4	3	4	4	22
5	Anindya Queena Al (Anindy)	4	4	4	4	4	4	24
6	Aqila Rizky A.E (Aqila)	4	3	4	4	4	4	23
7	Arkaan Auliya Abdillah Ayaad (Arkaan)	4	3	4	4	3	3	21
8	Calista Veta Wibowo (Veta)	3	4	3	3	2	3	18
9	Dimas Putra Pratama (Dimas)	3	3	2	3	4	4	19
10	Dzakyra Feliciya L (Felys)	4	3	4	3	4	3	21
11	Ellyaxandra S.C.P (Eysha)	3	3	4	3	3	3	19
12	Fakhra Azzahro K (Fakhra)	3	3	3	3	3	4	19
13	Fathur Rohman Hanafi (Fathur)	4	4	4	3	4	4	23
14	Hafizh Wijdan (Hafiz W)	3	2	3	2	2	3	15
15	HK Raihan Althafandra (Raihan)	4	4	3	3	3	4	21
16	M. Lukman Mustofa (Lukman)	3	4	3	4	4	3	21
17	Ma'ruf Nur Hafiz (Hafiz)	2	3	3	3	2	3	16
18	Malika Diba Mahendra (Malika)	4	4	4	4	4	4	24
19	Muhammad Ahsan Tsaqofi (Ahsan)	3	3	3	2	3	3	17
20	Nafisah Sakhi Askona (Nafisah)	3	3	4	2	3	4	19
21	Nilam Cahya D.H (Nilam)	3	4	4	4	4	4	23
22	Nur Rukmi Nanda Ramadhani (Rukmi)	4	3	3	4	4	3	21
23	Nuzaila Aquinina (Nuzaila)	3	3	3	2	2	4	17
24	Zahir Salman Al Fauzi (Salman)	4	4	4	4	4	4	24
Total Score								487

Lampiran 10

PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK (MERONCE)

No	Nama Anak (Responden)	Butir Item						Total Score
		1	2	3	4	5	6	
1	Aqgila Nayla Setya Putri (Aqgila)	4	4	4	4	4	4	24
2	Aretha Rizky Enggal (Aretha)	3	3	2	3	3	2	16
3	Arnez Adliano Putra (Arnez)	3	3	2	3	4	4	19
4	Atika Zahra Ratifa (Atika)	4	2	3	3	3	4	19
5	Attala Imam Wahyu M (Attala)	3	2	3	2	2	2	14
6	Ayla Jasmin Az Zahra (Ayla)	3	4	3	4	3	4	21
7	Azzam Arganta Yuda (Azzam)	4	2	2	3	3	3	17
8	Betrand Zaidan W.A (Betrand)	3	3	3	4	3	4	20
9	Bilqis Zahra Salsabila (Bilqis)	3	4	3	3	3	2	18
10	Clara Afiannisa Fuad (Clara)	2	3	3	2	2	3	15
11	Fadly Bima Darmawan (Fadly)	3	4	3	2	3	2	17
12	Febriyansyah M. Nizar (Febri)	4	3	3	4	4	3	21
13	Hasna Nada Al Kayun (Hasna)	4	4	4	4	4	4	24
14	Intan Khalisa Azzahra (Intan)	2	3	2	2	3	3	15
15	Ken Cordoba Hayam W. (Hayam)	3	4	3	4	4	3	21
16	Kichie Nathaniela E. (Kichi)	3	4	4	4	4	4	23
17	Muh. Egdar Al Farizi (Edgar)	3	2	3	3	2	3	16
18	Mutiara Nur Aviqa (Aviqa)	3	3	3	3	3	3	18
19	Naufal Fauzi (Naufal)	3	3	4	4	4	4	22
20	Qiara Iren Zanaya (Qiara)	4	2	2	2	3	3	16
21	Sabina Sekar Syauqia (Sabina)	3	4	3	3	4	4	21
22	Salsabila Nadhifa (Salsa)	4	3	3	4	3	4	21
23	Satrio Nugraha (Satrio)	3	2	3	3	3	4	18
24	Syamil Ibrahim Arrayyan (Syamil)	3	2	2	3	4	3	17
Total Score								453

Lampiran 11

Analisis Unit Metode Pembelajaran Bermain Kolase

A. Menyusun Interval Kelas

1. Jumlah Kelas Interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 24$$

$$K = 1 + 3,3 \cdot 1,38$$

$$K = 1 + 4,554$$

$$K = 5,556 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

2. Rentang Data

$$R = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 24 - 14 = 10$$

3. Panjang Interval

$$P = R : K$$

$$= 10 : 6 = 1,6 \text{ dibulatkan menjadi } 2$$

B. Analisis Unit

Tabel Pembantu Pencarian Mean, Median, Modus dan Standar Deviasi

No	Interval	f	Xi	fxi	xi- \bar{X}	(xi- \bar{X}) ²	f(xi- \bar{X}) ²
1	14-15	1	14.5	14.5	-5.8	33.64	33.64
2	16-17	3	16.5	49.5	-3.8	14.44	43.32
3	18-19	4	18.5	74	-1.8	3.24	12.96
4	20-21	8	20.5	164	0.2	0.04	0.32
5	22-23	5	22.5	112.5	2.2	4.84	24.2
6	24-25	3	24.5	73.5	4.2	17.64	52.92
	Jumlah	24		488			167.36

1. Mean

$$\begin{aligned}\text{Me} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{488}{24} = 20.3\end{aligned}$$

2. Median

$$\begin{aligned}\text{Md} &= \mathbf{b} + \mathbf{p} \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ \text{Md} &= 19,5 + 2 \left(\frac{\frac{1}{2}24 - 7}{8} \right) \\ \text{Md} &= 19,5 + 2 \frac{5}{8} \\ \text{Md} &= 19,5 + 1.25 = 20.75\end{aligned}$$

3. Modus

$$\begin{aligned}\text{Mo} &= \mathbf{b} + \mathbf{p} \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ \text{Mo} &= 19,5 + 2 \left(\frac{4}{4 + 3} \right) \\ \text{Mo} &= 19,5 + 2 \frac{4}{7} \\ \text{Mo} &= 19,5 + 1.14 \\ \text{Mo} &= 20.64\end{aligned}$$

4. Standar Deviasi

$$\begin{aligned}\mathbf{S} &= \sqrt{\frac{\sum f (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\ \mathbf{S} &= \sqrt{\frac{167.36}{(24-1)}} \\ \mathbf{S} &= 2.7\end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas, diperoleh tabel sebagai berikut:

Mean	20.3
Median	20.75
Modus	20.64
Standar Deviasi	2.7

C. Uji Normalitas Metode Pembelajaran Bermain Kolase

Tabel penolong untuk pengujian normalitas data dengan chi kuadrat

No	Interval	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
1	14-15	1	1	0	0	0
2	16-17	3	3	0	0	0
3	18-19	4	8	-5	25	3.125
4	20-21	8	8	0	0	0
5	22-23	5	3	2	4	1.3
6	24-25	3	1	2	4	4
	Jumlah	24	24			8.425

Cara menghitung fh

$$Fh 1 \quad 2,27\% \times 24 = 0,5448 = 1$$

$$Fh 2 \quad 13,53\% \times 24 = 3,2472 = 3$$

$$Fh 3 \quad 34,13\% \times 24 = 8,1912 = 8$$

$$Fh 4 \quad 34,13\% \times 24 = 8,1912 = 8$$

$$Fh 5 \quad 13,53\% \times 24 = 3,2472 = 3$$

$$Fh 6 \quad 2,27\% \times 24 = 0,5448 = 1$$

Berdasarkan tabel diatas pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga χ^2 tabel 11.070 adapun χ^2 hitung sebesar 8.425 sehingga dapat disimpulkan χ^2 hitung < χ^2 tabel, artinya sebaran data variabel metode pembelajaran bermain kolase dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Lampiran 12

Analisis Unit Metode Pembelajaran Bermain Meronce

A. Menyusun Interval Kelas

1. Jumlah Kelas Interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 24$$

$$K = 1 + 3,3 \cdot 1,38$$

$$K = 1 + 4,554$$

$$K = 5,556 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

2. Rentang Data

$$R = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 24 - 14 = 10$$

3. Panjang Interval

$$P = R : K$$

$$= 10 : 6 = 1,6 \text{ dibulatkan menjadi } 2$$

B. Analisis Unit

Tabel Pembantu Pencarian Mean, Median, Modus dan Standar Deviasi

No	Interval	f	Xi	fxi	xi- \bar{X}	(xi- \bar{X}) ²	f(xi- \bar{X}) ²
1	14-15	3	14.5	43.5	-4.3	18.49	55.47
2	16-17	6	16.5	99	-2.3	5.29	31.74
3	18-19	5	18.5	92.5	-0.3	0.09	0.45
4	20-21	6	20.5	123	1.7	2.89	17.34
5	22-23	2	22.5	45	3.7	13.69	27.38
6	24-25	2	24.5	49	5.7	32.49	64.98
	Jumlah	24		452			197.36

1. Mean

$$\begin{aligned}\text{Me} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{452}{24} = 18.8\end{aligned}$$

2. Median

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

$$\text{Md} = 17.5 + 2 \left(\frac{\frac{1}{2}24 - 5}{7} \right)$$

$$\text{Md} = 17.5 + 2 \frac{7}{7}$$

$$\text{Md} = 17.5 + 2 = 19.5$$

3. Modus

$$\text{Mo} = \mathbf{b} + \mathbf{p} \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$\text{Mo} = 15.5 + 2 \left(\frac{3}{3 + 1} \right)$$

$$\text{Mo} = 15.5 + 2 \frac{3}{4}$$

$$\text{Mo} = 15.5 + 1.5 = 17$$

4. Standar Deviasi

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

$$S = \sqrt{\frac{197.36}{(24-1)}}$$

$$S = 2.9$$

Dari perhitungan diatas, diperoleh tabel sebagai berikut:

Mean	18.8
Median	19.5
Modus	17
Standar Deviasi	2.9

C. Uji Normalitas Metode Pembelajaran Bermain Meronce

Tabel penolong untuk pengujian normalitas data dengan chi kuadrat

No	Interval	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
1	14-15	3	1	2	4	4
2	16-17	6	3	2	4	1.3
3	18-19	5	8	-3	9	1.125
4	20-21	6	8	-2	4	0.5
5	22-23	2	3	-1	1	0.3
6	24-25	2	1	1	1	1
	Jumlah	24	24			8.225

Cara menghitung fh

$$Fh_1 \quad 2,27\% \times 24 \quad = 0,5448 \quad = 1$$

$$Fh_2 \quad 13,53\% \times 24 \quad = 3,2472 \quad = 3$$

$$Fh_3 \quad 34,13\% \times 24 \quad = 8,1912 \quad = 8$$

$$Fh_4 \quad 34,13\% \times 24 \quad = 8,1912 \quad = 8$$

$$Fh_5 \quad 13,53\% \times 24 \quad = 3,2472 \quad = 3$$

$$Fh_6 \quad 2,27\% \times 24 \quad = 0,5448 \quad = 1$$

Berdasarkan tabel diatas pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga χ^2 tabel 11.070 adapun χ^2 hitung sebesar 8.225 sehingga dapat disimpulkan χ^2 hitung < χ^2 tabel, artinya sebaran data variabel metode pembelajaran bermain kolase dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Lampiran 13

UJI HOMOGENITAS DAN UJI HIPOTESIS

1. Mencari Homogenitas

a. Mencari Varian Variabel X dan Y

$$S_x^2 = (2.7)^2 = 7.29$$

$$S_y^2 = (2.9)^2 = 8.41$$

$$F(\max) = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{7.29}{8.41} = 0.0086$$

Dari perhitungan diatas diperoleh F hitung 1,03 dan dari grafik daftar distribusi F dengan dk pembilang $24 - 1 = 23$. Dk penyebut $24 - 1 = 23$. Dan taraf kesalahan 0,03 dan F tabel 2,00. Dapat ditarik kesimpulan bahwa $F \text{ hitung } 0.0086 < F \text{ tabel } 2,00$. Hal ini berarti data variabel metode pembelajaran bermain kolase (X) dan metode pembelajaran bermain meronce (Y) adalah homogen.

2. Uji Hipotesis

Tabel penolong hitung uji hipotesis

Metode Pembelajaran Bermain Kolase			
Sampel	Xi	Xi-Xrat	(Xi-Xrat)²
1	17	-3.3	10.89
2	22	1.7	2.89
3	21	0.7	0.49
4	22	1.7	7.29

5	24	3.7	13.69
6	23	2.7	7.29
7	21	0.7	0.49
8	18	-2.3	5.29
9	19	-1.3	1.69
10	21	0.7	0.49
11	19	-1.3	1.69
12	19	-1.3	1.69
13	23	2.7	7.29
14	15	-5.3	28.09
15	21	0.7	0.49
16	21	0.7	0.49
17	16	-4.3	18.49
18	24	3.7	13.69
19	17	-3.3	10.89
20	19	-1.3	1.69
21	23	2.7	7.29
22	21	0.7	0.49
23	17	-3.3	10.89
24	24	3.7	13.69
Jumlah			167.36

Metode Pembelajaran Bermain Meronce

Metode Pembelajaran Bermain Meronce			
Sampel	Xi	Xi-Xrat	(Xi-Xrat)²
1	24	5.2	27.04
2	16	-1.8	7.84

3	19	0.2	0.04
4	19	0.2	0.04
5	14	-4.8	23.04
6	21	2.2	4.84
7	17	-1.8	3.24
8	20	1.2	1.44
9	18	-0.8	0.64
10	15	-3.8	14.44
11	17	-1.8	3.24
12	21	2.2	4.84
13	24	5.2	27.04
14	15	-3.8	14.44
15	21	2.2	4.84
16	23	4.2	17.64
17	16	-2.8	7.84
18	18	-0.8	0.04
19	22	3.2	10.24
20	16	-2.8	7.84
21	21	2.2	4.84
22	21	2.2	4.84
23	18	-0.8	0.04
24	17	-1.8	3.24
Jumlah			193.56

Keterangan :

X_i = nilai perolehan siswa

X_{rat} = Rata-rata nilai (Mean)

Mencari t hitung menggunakan rumus t test independent sample

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

a. Menghitung Variasi Kolase

$$S_1^2 = \sum(Xi - Xrat)^2 / (n - 1)$$

$$S_1^2 = \frac{167.36}{24-1}$$

$$S_1^2 = 7.27$$

b. Menghitung Variasi Meronce

$$S_2^2 = \sum(Xi - Xrat)^2 / (n - 1)$$

$$S_2^2 = \frac{193.56}{24-1}$$

$$S_2^2 = 8.41$$

c. Menghitung hipotesis

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

$$t = \frac{20.3 - 18.8}{\sqrt{\frac{7.27}{24} + \frac{8.41}{24}}} = \frac{1.5}{0.8} = 1.875$$

Berdasarkan pada pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus t-test, maka hasil analisis yang diperoleh bahwa nilai t hitung 1.875 sedangkan nilai t tabel pada tingkat signifikansi 5% adalah 1.711 sehingga t hitung > t tabel atau 1.875 > 1.711. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

pada penggunaan metode pembelajaran bermain kolase dan meronce. Namun dengan kolase menghasilkan kemampuan motorik halus anak yang lebih baik dibandingkan dengan bermain meronce karena nilai tertinggi yang dihasilkan lebih dominan pada metode pembelajaran bermain kolase di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020.

Lampiran 14

dk	Taraf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

Lampiran 15

Penyebut	$V_1 = dk$ pembilang																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	0
1	161 4,062	200 4,999	216 5,403	225 5,625	230 5,764	234 5,859	237 5,928	239 5,981	241 6,022	242 6,056	243 6,082	244 6,106	245 6,142	246 6,169	248 6,208	249 6,234	250 6,258	251 6,286	252 6,302	253 6,323	253 6,334	254 6,352	254 6,361	254 6,366
2	18,51 98,49	19,00 99,00	19,16 99,17	19,25 99,25	19,30 99,30	19,33 99,33	19,36 99,34	19,37 99,36	19,38 99,38	19,39 99,40	19,4 99,41	19,41 99,42	19,42 99,43	19,43 99,44	19,44 99,45	19,45 99,46	19,46 99,47	19,47 99,48	19,47 99,48	19,48 99,49	19,49 99,49	19,49 99,49	19,50 99,50	19,50 99,50
3	10,13 34,12	9,56 30,81	9,28 29,46	9,12 28,71	9,01 28,24	8,94 27,91	8,88 27,67	8,84 27,49	8,81 27,34	8,78 27,23	8,76 27,13	8,74 27,05	8,71 26,92	8,69 26,83	8,66 26,69	8,64 26,60	8,62 26,50	8,60 26,41	8,58 26,35	8,57 26,27	8,56 26,23	8,54 26,18	8,54 26,14	8,53 26,12
4	7,71 21,20	6,94 18,00	6,59 16,69	6,39 15,98	6,26 15,52	6,16 15,21	6,09 14,98	6,04 14,80	6,00 14,66	5,96 14,54	5,93 14,45	5,91 14,37	5,87 14,24	5,84 14,15	5,80 14,02	5,77 13,93	5,74 13,83	5,71 13,74	5,70 13,69	5,68 13,61	5,66 13,57	5,65 13,52	5,64 13,48	5,63 13,46
5	6,61 16,26	5,79 13,27	5,41 12,06	5,19 11,39	5,05 10,97	4,95 10,67	4,88 10,45	4,82 10,27	4,78 10,15	4,74 10,05	4,70 9,96	4,68 9,89	4,64 9,77	4,60 9,68	4,56 9,55	4,53 9,47	4,50 9,38	4,46 9,29	4,44 9,24	4,42 9,17	4,40 9,13	4,38 9,07	4,37 9,04	4,36 9,02
6	5,99 13,74	5,14 10,92	4,76 9,78	4,53 9,15	4,39 8,75	4,28 8,47	4,21 8,26	4,15 8,10	4,10 7,98	4,06 7,87	4,03 7,79	4,00 7,72	3,96 7,60	3,92 7,52	3,87 7,39	3,84 7,31	3,81 7,23	3,77 7,14	3,75 7,09	3,72 7,02	3,71 6,99	3,69 6,94	3,68 6,90	3,67 6,88
7	5,59 12,25	4,74 9,55	4,35 8,45	4,14 7,85	3,97 8,46	3,87 8,19	3,79 7,00	3,73 6,84	3,68 6,71	3,63 6,62	3,60 6,54	3,57 6,47	3,51 6,35	3,49 6,27	3,44 6,15	3,41 6,07	3,38 5,98	3,34 5,90	3,32 5,85	3,29 5,78	3,28 5,75	3,25 5,70	3,24 5,67	3,23 5,65
8	5,32 11,25	4,46 8,65	4,07 7,59	3,84 7,01	3,69 6,63	3,58 6,37	3,50 6,19	3,44 6,03	3,39 5,91	3,34 5,82	3,31 5,74	3,28 5,67	3,23 5,56	3,20 5,48	3,15 5,36	3,12 5,28	3,08 5,20	3,05 5,11	3,03 5,06	3,00 5,00	2,98 4,96	2,96 4,91	2,94 4,88	2,93 4,86
9	5,12 10,56	4,26 8,02	3,86 6,96	3,63 6,42	3,48 6,06	3,37 5,80	3,29 5,62	3,23 5,47	3,18 5,35	3,13 5,26	3,10 5,18	3,07 5,11	3,02 5,00	2,98 4,92	2,93 4,80	2,90 4,73	2,86 4,64	2,82 4,56	2,80 4,51	2,77 4,45	2,76 4,41	2,73 4,36	2,72 4,33	2,71 4,31
10	4,96 10,04	4,10 7,56	3,71 6,56	3,48 5,99	3,33 5,64	3,22 5,39	3,14 5,21	3,07 5,06	3,02 4,95	2,97 4,85	2,94 4,78	2,91 4,71	2,86 4,60	2,82 4,52	2,77 4,41	2,74 4,33	2,70 4,25	2,67 4,17	2,64 4,12	2,61 4,05	2,59 4,01	2,56 3,96	2,55 3,93	2,54 3,91
11	4,84 9,65	3,98 7,20	3,59 6,22	3,36 5,67	3,20 5,32	3,09 5,07	3,01 4,88	2,95 4,74	2,90 4,63	2,86 4,54	2,82 4,46	2,79 4,40	2,74 4,29	2,70 4,21	2,65 4,10	2,61 4,02	2,57 3,94	2,53 3,86	2,50 3,80	2,47 3,74	2,45 3,70	2,42 3,66	2,41 3,62	2,40 3,60

V ₂ = dk Penyebut	V ₁ = dk pembilang																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	0
12	4,75	3,88	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,36	2,35	2,32	2,31	2,30
	9,33	6,93	5,95	5,41	5,06	4,82	4,65	4,50	4,39	4,30	4,22	4,16	4,05	3,98	3,86	3,78	3,70	3,61	3,56	3,49	3,46	3,41	3,38	3,36
13	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,28	2,26	2,24	2,22	2,21
	9,07	6,71	5,74	5,20	4,86	4,62	4,44	4,30	4,19	4,10	4,02	3,96	3,85	3,78	3,67	3,59	3,51	3,42	3,37	3,30	3,27	3,21	3,18	3,16
14	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,77	2,70	2,65	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,39	2,35	2,31	2,27	2,24	2,21	2,19	2,16	2,14	2,13
	8,86	6,51	5,56	5,03	4,69	4,46	4,28	4,14	4,03	3,94	3,86	3,80	3,70	3,62	3,51	3,43	3,34	3,26	3,21	3,14	3,11	3,06	3,02	3,00
15	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,08	2,07
	8,68	6,36	5,42	4,89	4,56	4,32	4,14	4,00	3,89	3,80	3,73	3,67	3,56	3,48	3,36	3,29	3,20	3,12	3,07	3,00	2,97	2,92	2,89	2,87
16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,24	2,20	2,16	2,13	2,09	2,07	2,04	2,02	2,01
	8,53	6,23	5,29	4,77	4,44	4,20	4,03	3,89	3,78	3,69	3,61	3,55	3,45	3,37	3,25	3,18	3,10	3,01	2,96	2,89	2,86	2,80	2,77	2,75
17	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97	1,96
	8,40	6,11	5,18	4,67	4,34	4,10	3,93	3,79	3,68	3,59	3,52	3,45	3,35	3,27	3,16	3,08	3,00	2,92	2,86	2,79	2,76	2,700	2,67	2,65
18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,25	2,19	2,15	2,11	2,07	2,04	2,00	1,98	1,95	1,93	1,92
	8,28	6,01	5,09	4,58	4,25	4,01	3,85	3,71	3,60	3,51	3,44	3,37	3,27	3,19	3,07	3,00	2,91	2,83	2,78	2,71	2,68	2,62	2,59	2,57
19	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,02	2,00	1,96	1,94	1,91	1,90	1,88
	8,18	5,93	5,01	4,50	4,17	3,94	3,77	3,63	3,52	3,43	3,36	3,30	3,19	3,12	3,00	2,92	2,84	2,76	2,70	2,63	2,60	2,54	2,51	2,49
20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,28	2,23	2,18	2,12	2,08	2,04	1,99	1,96	1,92	1,90	1,87	1,85	1,84
	8,10	5,85	4,94	4,43	4,1	3,87	3,71	3,56	3,45	3,37	3,30	3,23	3,13	3,05	2,94	2,86	2,77	2,69	2,63	2,56	2,53	2,47	2,44	2,42
21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,93	1,89	1,87	1,84	1,82	1,81
	8,02	5,78	4,87	4,37	4,04	3,81	3,65	3,51	3,40	3,31	3,24	3,17	3,07	2,99	2,88	2,80	2,72	2,63	2,58	2,51	2,47	2,42	2,38	2,36
22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,93	1,91	1,87	1,84	1,81	1,80	1,78
	7,94	5,72	4,82	4,31	3,99	3,76	3,59	3,45	3,35	3,26	3,18	3,12	3,02	2,94	2,83	2,75	2,67	2,58	2,53	2,46	2,42	2,37	2,33	2,31
23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,32	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,91	1,88	1,84	1,82	1,79	1,77	1,76
	7,88	5,66	4,76	4,26	3,94	3,71	3,54	3,41	3,30	3,21	3,14	3,07	2,97	2,89	2,78	2,70	2,62	2,53	2,48	2,41	2,37	2,32	2,28	2,26
24	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,43	2,36	2,30	2,26	2,22	2,18	2,13	2,09	2,02	1,98	1,94	1,89	1,86	1,82	1,80	1,76	1,74	1,73
	7,82	5,61	4,72	4,22	3,90	3,67	3,50	3,36	3,25	3,17	3,09	3,03	2,93	2,85	2,74	2,66	2,58	2,49	2,44	2,36	2,33	2,27	2,23	2,21

Penyebut	V _i = dk pembilang																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	0
25	4,24	3,38	2,99	2,76	2,60	2,49	2,41	2,34	2,28	2,24	2,20	2,16	2,11	2,06	2,00	1,96	1,92	1,87	1,84	1,80	1,77	1,74	1,72	1,71
	7,77	5,57	4,68	4,18	3,86	3,63	3,46	3,32	3,21	3,13	3,05	2,99	2,89	2,81	2,70	2,62	2,54	2,45	2,40	2,32	2,29	2,23	2,19	2,17
26	4,22	3,37	2,98	2,74	2,59	2,47	2,39	2,32	2,27	2,22	2,18	2,15	2,10	2,05	1,99	1,95	1,90	1,85	1,82	1,78	1,76	1,72	1,70	1,69
	7,72	5,53	4,64	4,14	3,82	3,59	3,42	3,29	3,17	3,09	3,02	2,96	2,86	2,77	2,66	2,58	2,50	2,41	2,36	2,28	2,25	2,19	2,15	2,13
27	4,21	3,35	2,96	2,73	2,57	2,46	2,37	2,30	2,25	2,20	2,16	2,13	2,08	2,03	1,97	1,93	1,88	1,84	1,80	1,76	1,74	1,71	1,68	1,67
	7,68	5,49	4,60	4,11	3,79	3,56	3,39	3,26	3,14	3,06	2,98	2,93	2,83	2,74	2,63	2,55	2,47	2,38	2,33	2,25	2,21	2,16	2,12	2,10
28	4,20	3,34	2,95	2,71	2,55	2,44	2,36	2,29	2,24	2,19	2,15	2,12	2,06	2,02	1,96	1,91	1,87	1,81	1,78	1,75	1,72	1,69	1,67	1,65
	7,64	5,45	4,57	4,07	3,76	3,53	3,36	3,23	3,11	3,03	2,95	2,90	2,80	2,71	2,60	2,52	2,44	2,35	2,30	2,22	2,18	2,13	2,09	2,06
29	4,18	3,33	2,93	2,70	2,54	2,43	2,35	2,28	2,22	2,18	2,14	2,10	2,05	2,00	1,94	1,90	1,85	1,80	1,77	1,73	1,71	1,68	1,65	1,64
	7,60	5,42	4,54	4,04	3,73	3,50	3,33	3,20	3,08	3,00	2,92	2,87	2,77	2,68	2,57	2,49	2,41	2,32	2,27	2,19	2,15	2,10	2,06	2,03
30	4,17	3,32	2,92	2,69	2,53	2,42	2,34	2,27	2,21	2,16	2,12	2,09	2,04	1,99	1,93	1,89	1,84	1,79	1,76	1,72	1,69	1,66	1,64	1,62
	7,56	5,39	4,51	4,02	3,70	3,47	3,30	3,17	3,06	2,98	2,90	2,84	2,74	2,66	2,55	2,47	2,38	2,29	2,24	2,16	2,13	2,07	2,03	2,01
32	4,15	3,30	2,90	2,67	2,51	2,40	2,32	2,25	2,19	2,14	2,10	2,07	2,02	1,97	1,91	1,86	1,82	1,76	1,74	1,69	1,67	1,64	1,61	1,59
	7,50	5,34	4,46	3,97	3,66	3,42	3,25	3,12	3,01	2,94	2,86	2,80	2,70	2,62	2,51	2,42	2,34	2,25	2,20	2,12	2,08	2,02	1,98	1,96
34	4,13	3,28	2,88	2,65	2,49	2,38	2,30	2,23	2,17	2,12	2,08	2,05	2,00	1,95	1,89	1,84	1,80	1,74	1,71	1,67	1,64	1,61	1,59	1,57
	7,44	5,29	4,42	3,93	3,61	3,38	3,21	3,08	2,97	2,89	2,82	2,75	2,66	2,58	2,47	2,38	2,30	2,21	2,15	2,08	2,04	1,98	1,94	1,91
36	4,11	3,26	2,86	2,63	2,48	2,36	2,28	2,21	2,15	2,10	2,06	2,03	1,98	1,93	1,87	1,82	1,78	1,72	1,69	1,65	1,62	1,59	1,56	1,55
	7,39	5,25	4,38	3,89	3,58	3,35	3,18	3,04	2,94	2,86	2,78	2,72	2,62	2,54	2,43	2,35	2,26	2,17	2,12	2,04	2,00	1,94	1,9	1,87
38	4,10	3,25	2,85	2,62	2,46	2,35	2,26	2,19	2,14	2,09	2,05	2,02	1,96	1,92	1,85	1,80	1,76	1,71	1,67	1,63	1,6	1,57	1,54	1,53
	7,35	5,21	4,34	3,86	3,54	3,32	3,15	3,02	2,91	2,82	2,75	2,69	2,59	2,51	2,40	2,32	2,22	2,14	2,08	2,00	1,97	1,90	1,86	1,84
40	4,08	3,23	2,84	2,61	2,45	2,34	2,25	2,18	2,12	2,07	2,04	2,00	1,95	1,90	1,84	1,79	1,74	1,69	1,66	1,61	1,59	1,55	1,53	1,51
	7,31	5,18	4,31	3,83	3,51	3,29	3,12	2,99	2,88	2,80	2,73	2,66	2,56	2,49	2,37	2,29	2,20	2,11	2,05	1,97	1,94	1,88	1,84	1,81
42	4,07	3,22	2,83	2,59	2,44	2,32	2,24	2,17	2,11	2,06	2,02	1,99	1,94	1,89	1,82	1,78	1,73	1,68	1,64	1,6	1,57	1,54	1,51	1,49
	7,27	5,15	4,29	3,80	3,49	3,26	3,10	2,96	2,86	2,77	2,70	2,64	2,54	2,46	2,35	2,26	2,17	2,08	2,02	1,94	1,91	1,85	1,80	1,78
44	4,06	3,21	2,82	2,58	2,43	2,31	2,23	2,16	2,10	2,05	2,01	1,98	1,92	1,88	1,81	1,76	1,72	1,66	1,63	1,58	1,56	1,52	1,50	1,48
	7,24	5,12	4,26	3,78	3,46	3,24	3,07	2,94	2,84	2,75	2,68	2,62	2,52	2,44	2,32	2,24	2,15	2,06	2,00	1,92	1,88	1,82	1,78	1,75
46	4,05	3,20	2,81	2,57	2,42	2,30	2,22	2,14	2,09	2,04	2,00	1,97	1,91	1,87	1,80	1,75	1,71	1,65	1,62	1,57	1,54	1,51	1,48	1,46
	7,21	5,10	4,24	3,76	3,44	3,22	3,05	2,92	2,82	2,73	2,66	2,60	2,50	2,42	2,30	2,22	2,13	2,04	1,98	1,90	1,86	1,80	1,76	1,72

Lampiran 16

α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 17





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH**

Jalan Pandawa, Pucangan, Kartasura, Sukoharjo Telepon (0271) 781516 Fax (0271) 782774
Website : www.iaain-surakarta.ac.id E-mail : info@iaain-surakarta.ac.id

Nomor : B- 3996 /In.10/F.III/PP.00.9/9/2019
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura
Di
Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Anisa Wafa Aulia
NIM : 153131048
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : 9
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain (Kolase dan Meronce) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Tahun Ajaran 2019/2020
Waktu Penelitian : Senin, 16 September 2019
Tempat : TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Surakarta, 06 September 2019

[Signature]
Dr. Khuriyah, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19731215 199803 2 002



TAMAN KANAK-KANAK
'AISYIYAH PUCANGAN 1 KARTASURA
 Alamat Sanggrahan RT 02 RW 02 Pucangan Kartasura Sukoharjo

SURAT KETERANGAN

Nomor : 159.1 / 411

Yang bertanda tangan dibawah ini kami :

Nama : Rohmi Juniatin, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Anisa Wafa Aulia

NIM : 153131048

Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian/riset pada tahun pelajaran 2017/2018 untuk penyusunan skripsi dengan judul **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN (KOLASE DAN MENRONCE) UNTUK KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH PUCANGAN 1 KARTASURA TAHUN AJARAN 2019/2020”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukoharjo, 17 Oktober 2019

Kepala TK Aisyiyah Pucangan 1



Rohmi Juniatin, S.Pd

CURICULUM VITAE

Nama : Anisa Wafa Aulia

Tempat/Tanggal Lahir : Boyolali, 7 November 1996

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. Merapi No 46 RT 2 RW 08 Widaran Pulisen
Boyolali

Riwayat Pendidikan

- | | |
|---|------------------|
| 1. TA Muslimat NU 2 Boyolali | Lulus Tahun 2003 |
| 2. MI Negeri Boyolali | Lulus Tahun 2009 |
| 3. SMP Negeri 6 Boyolali | Lulus Tahun 2012 |
| 4. SMA Negeri 1 Cepogo | Lulus Tahun 2015 |
| 5. IAIN Surakarta Fakultas Ilmu Tarbiyah Program Pendidikan Islam Anak
Usia Dini Angkatan 2015 | |