



**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KOLASE TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK ARNI KALIWATES JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Oleh

**MAYANK RAHMAWATI
NIM 160210205004**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2020



**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KOLASE TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK ARNI KALIWATES JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Oleh

**MAYANK RAHMAWATI
NIM 160210205004**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2020

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Puji syukur alhamdulillah karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati karya ilmiah ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda Parwadi, Ibunda Titik Hermawati dan Nenek Hj. Tumiatus beserta keluarga besar saya yang telah mendukung, mendo'akan, memberikan bimbingan dan semangat, serta kasih sayang yang tiada hentinya, sehingga saya dapat menyelesaikan karya ilmiah ini;
2. Bapak dan Ibu Guru yang telah membimbing saya sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi;
3. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (QS Al-Nahl [16]: 78)¹

¹Departemen Agama Republik Indonesia 2004. Al-Qur'an dan terjemahannya, Bandung: CV Jummanatu'Ali-Art (J-ART)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mayank Rahmawati

NIM : 160210205004

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun serta bersedia untuk mendapatkan sanksi akademik apabila ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 Juli 2020

yang menyatakan,

Mayank Rahmawati

NIM 160210205004

SKRIPSI

**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KOLASE TERHADAP
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ARNI
KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Oleh

Mayank Rahmawati

NIM 160210205004

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Khutobah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KOLASE TERHADAP
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ARNI
KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan
mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Mayank Rahmawati
NIM : 160210205004
Angkatan : 2016
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 18 Juni 1998
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Dra. Khutobah, M.Pd

Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd

NIP. 19561003198212 2 001

NIP. 19800718201504 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 24 Juli 2020

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Khutobah, M.Pd

Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd

NIP. 19561003198212 2 001

NIP. 19800718201504 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.

Luh Putu Indah B., S.Pd., M.Pd

NIP. 19610729 198802 2 001

NIP. 19871211201504 2 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D.

NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase terhadap Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Mayank Rahmawati, 160210205004; 55 halaman. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan yang menitikberatkan pada dasar perkembangan sosial emosional, seni, bahasa, kognitif, moral agama, dan fisik motorik. Perkembangan fisik motorik pada anak terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Adapun kegiatan yang dilakukan pada perkembangan motorik kasar yaitu berlari, menendang bola, memanjat, dan lain-lain, sedangkan kegiatan yang dapat menunjang perkembangan motorik halus pada anak yaitu menggambar, melukis, menempel, dan lain-lain. Kegiatan menempel bisa dikembangkan dengan kegiatan bermain kolase. Bermain kolase merupakan suatu permainan yang menggunakan media bertekstur kemudian ditempelkan pada suatu gambar, bahan yang digunakan cukup mudah ditemui bisa dari bahan bekas, alam, atau dari kertas.

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh sebuah data terkait dengan perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember, yang memberikan hasil bahwa adanya kegiatan bermain kolase dapat mengembangkan motorik halus anak, sehingga hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain kolase memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motorik halus anak. Hal ini dikarenakan kegiatan bermain kolase dalam motorik halus anak dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan yang meliputi kecermatan dan kerapian serta kemampuan dalam menggerakkan tangan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan

pemberian tugas. Analisis data yang digunakan adalah SPSS versi 24 dengan rumus Independent Sample T-test. Langkah awal penelitian ini menggunakan kegiatan *pretest* yaitu berupa pemberian tugas mencap untuk mengetahui kemampuan awal pada anak sebelum diberikan perlakuan atau treatment. Langkah kedua yaitu peneliti melakukan kegiatan treatment dengan pemberian tugas bermain kolase, dan selanjutnya peneliti melakukan *posttest* dengan kegiatan yang sama yang digunakan pada saat *pretest* yaitu mencap. Dari hasil penelitian dapat diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 0,021 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 0,218 kedua kelas tersebut mengalami perubahan nilai perkembangan motorik halus anak lebih mengalami perkembangan yang signifikan dari pada kelompok kontrol. Apabila dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 maka $0,021 > 0,05$ dan $0,218 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Selain itu hasil dari uji statistik independent sample test menggunakan SPSS 24.0 diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,667 > 0,339$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran untuk guru yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, dan memberikan kesempatan anak untuk dapat melakukan kegiatan yang sebelumnya belum pernah dilakukan.

PRAKATA

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta dosen pembimbing I;
5. Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II;
6. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing selama menempuh pendidikan di Universitas Jember serta dosen penguji I
7. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II;
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia;
9. Farida Ariani, S.Pd selaku kepala sekolah TK Arni Kaliwates dan jajaran guru yang telah memberi kesempatan dan membantu dalam kelancaran pelaksanaan penelitian, dan selaku pembimbing validasi dari TK Arni Kaliwates;
10. Resky Yulina Widiastuti, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing validasi yang telah membantu dalam kelancaran pelaksanaan peneliti;
11. Dra, Any Junaidah Alfiani, S.Pd selaku pembimbing validasi dari TK ABA Kaliwates;
12. Seluruh guru saya tanpa terkecuali yang telah mendidik saya, terimakasih untuk setiap ilmu yangtelah diajarkan;
13. Terimakasih untuk Mama, Bapak, dan Nenek yang tidak pernah lelah menjaga, mendukung dan memberi semangat;

14. Adikku Igna Feronika yang selalu memberi semangat;
15. Terimakasih untuk Pakdhe yang selalu memberikan perhatian dan keluarga besar yang saya sangat sayangi;
16. Sahabat dan teman-teman terbaik, utamanya Trista, Zofindri, Ilvia, Aini, Dinda Andreanti, Dinda Okta, Sifa, Intan, Zida, Tutut Maimunnah, Selli, Friska, Alfin, Berliana, Avinda, Didin terimakasih untuk segala bantuan dan dorongan yang diberikan, yang telah meluangkan waktu membantu dan sebagai tempat mengadu suka dan duka selama saya menempuh pendidikan di Universitas Jember;
17. Seluruh teman-teman PG PAUD angkatan 2016 utamanya kelas A. Terimakasih untuk segala pengalaman dan kenangan yang telah kalian berikan dalam setiap cerita perjalanan selama perkuliahan;
18. Terimakasih untuk seluruh penghuni kost pondokku, utamanya Ibu Wulan, Dellya Noven Berliani dan Mbak Della sudah menjadi teman dan keluarga selama di Jember;
19. Semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan tugas akhir/skripsi ini yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terimakasih untuk kalian semua. Semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi seluruh pembaca, Aamiin.

Sangat disadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga diharapkan kritik serta saran yang membantu dalam kesempurnaan skripsi ini.

Jember, 24 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Bagi Anak.....	4
1.4.2 Manfaat Bagi Guru	5
1.4.3 Manfaat Bagi Lembaga.....	5

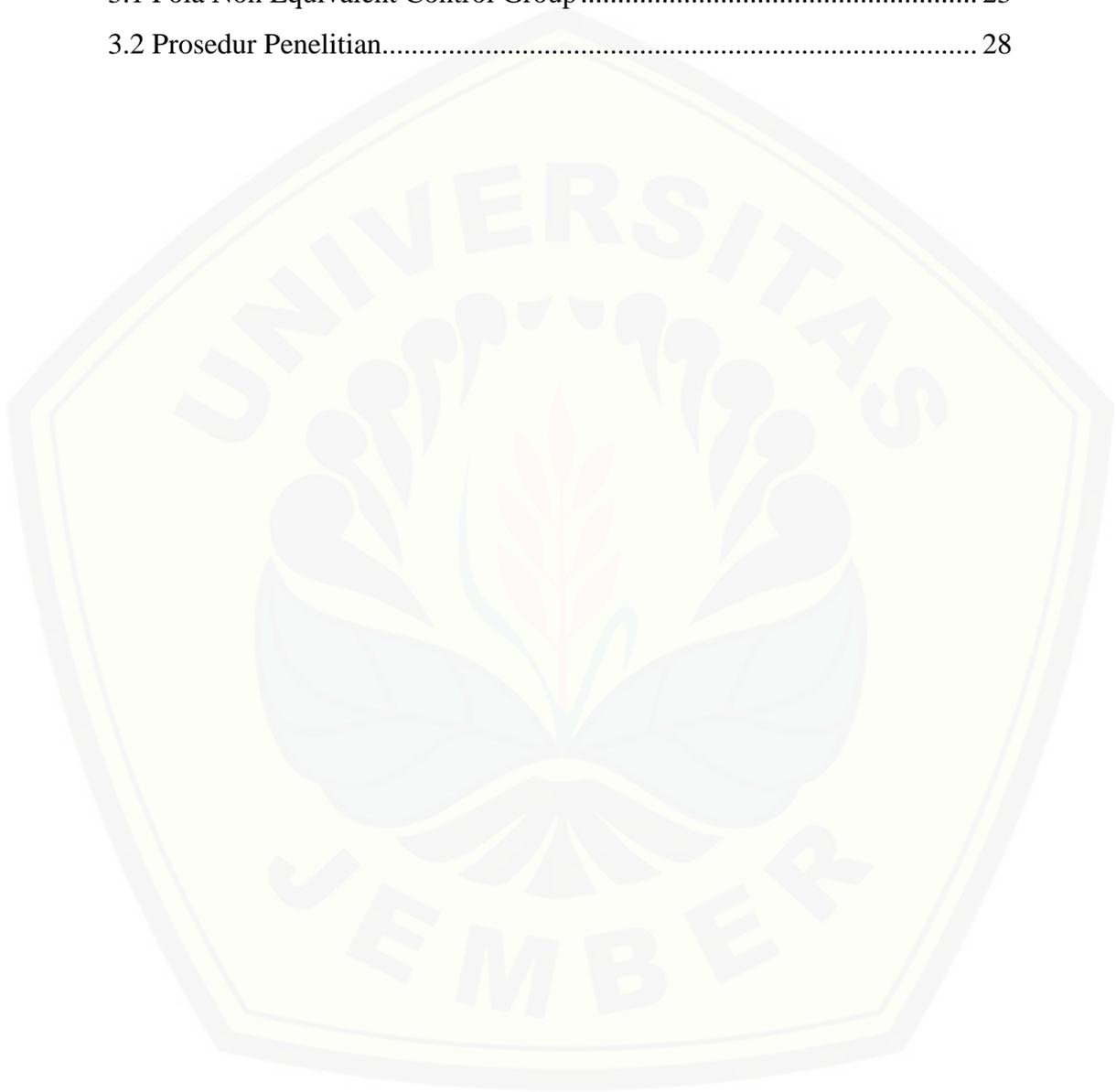
	Halaman
1.4.4 Manfaat Bagi Orang Tua.....	5
1.4.5 Manfaat Bagi Peneliti.....	5
1.4.6 Manfaat Bagi Peneliti Lain	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	6
2.1.1 Motorik Halus Anak.....	6
2.1.2 Fungsi Perkembangan Motorik Halus.....	7
2.1.3 Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	8
2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini	9
2.2 Bermain Kolase.....	11
2.2.1 Pengertian Bermain	11
2.2.2 Pengertian Bermain Kolase	12
2.2.3 Fungsi Bermain	13
2.2.4 Manfaat Bermain Kolase.....	14
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Kolase	15
2.2.6 Langkah-langkah Pembelajaran Kolase	16
2.3 Penelitian yang Relevan.....	18
2.4 Kerangka Berpikir	19
2.5 Hipotesis Penelitian	20
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	22
3.1.1 Jenis Penelitian.....	22
3.1.2 Desain Penelitian.....	22

	Halaman
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	23
3.2.1 Tempat Penelitian.....	23
3.2.2 Waktu Penelitian	24
3.2.3 Subjek Penelitian.....	24
3.3 Definisi Operasional	25
3.3.1 Bermain Kolase	25
3.3.2 Perkembangan Motorik Halus.....	25
3.4 Populasi dan Sampel	25
3.4.1 Populasi	25
3.4.2 Sampel.....	26
3.5 Prosedur Penelitian	26
3.6 Sumber Data	29
3.7 Metode Pengumpulan Data	29
3.7.1 Observasi	29
3.7.2 Dokumentasi.....	30
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	30
3.8.1 Uji Validitas	30
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	31
3.9 Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	33
3.9.1 Analisis Data	33
3.9.2 Pengujian Hipotesis.....	34
3.10 Instrumen Penelitian	35
BAB 4 Hasil dan PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil Penelitian	36

	Halaman
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah	36
4.1.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	36
4.1.3 Analisis Data	37
4.2 Pembahasan	48
BAB 5 PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	50
5.2.1 Saran untuk Guru	50
5.2.2 Saran untuk Sekolah.....	51
5.2.3 Saran untuk Peneliti Lain	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	20
3.1 Pola Non Equivalent Control Group	23
3.2 Prosedur Penelitian.....	28



DAFTAR TABEL

	Halaman
3.3 Hasil Uji Validasi Instrumen	31
3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	32
4.1 Jadwal Penelitian.....	37
4.2 Hasil Uji Normalitas	38
4.3 Nilai Uji Pretest Eksperimen	39
4.4 Nilai Uji Posttest	40
4.5 Distribusi Frekuensi Skor Pretest.....	41
4.6 Distribusi Frekuensi Skor Posttest	43
4.7 Perbandingan Data Pretest dan Posttest	44
4.8 Hasil Uji Homogenitas	45
4.9 Hasil Uji Hipotesis	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN	55
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	57
B1. Kisi-kisi Lembar Validasi.....	57
B2. Kisi-kisi Lembar Observasi	57
B3. Pedoman Dokumentasi	58
B4. Pedoman Tes.....	58
LAMPIRAN C. INSTRUMEN	58
C1. Instrumen Penilaian	58
C2. Rubrik Instrumen Penelitian	59
LAMPIRAN D. INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI	61
LAMPIRAN E. LEMBAR KERJA SISWA	62
LAMPIRAN F. CHECKLIST KEGIATAN BERMAIN KOLASE	63
LAMPIRAN G. CHECKLIST KEGIATAN MENGECAP	64
LAMPIRAN H. INSTRUMEN PENELITIAN VALIDASI	66
H1. Lembar Validasi Ahli Dosen FKIP PG PAUD	66
H2. Lembar Validasi Ahli Guru Pembelajaran TK ABA 1	68
H3. Lembar Validasi Ahli Guru Pembelajaran TK Arni	70
LAMPIRAN I. DOKUMENTASI	72
I1. Profil Lembaga	72
I2. Data Peserta Didik	73
LAMPIRAN J. ANALISIS DATA	74

	Halaman
J1. Analisis Data Uji Validasi	74
J2. Analisis Data Uji Reabilitas	78
J3. Analisis Data Hasil Penelitian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
LAMPIRAN K. DOKUMENTASI KEGIATAN	85
LAMPIRAN L. LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI PEMBIMBING.....	88
L1. Lembar Konsultasi Pembimbing I.....	88
L1. Lembar Konsultasi Pembimbing II	89
LAMPIRAN M. BIODATA PENELITI.....	90

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini di paparkan mengenai alasan memilih topik yang akan dijadikan peneliti dan dijelaskan tentang (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian. Berikut masing-masing sub bab, di bawah ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak usia lahir sampai 6 tahun, dimana dalam usia tersebut anak membutuhkan banyak sekali stimulus yang sangat mereka butuhkan dalam tahap perkembangannya. Dapat dikatakan juga sebagai masa keemasan bagi anak atau yang biasa disebut dengan *golden age*. Mereka yang memiliki karakteristik yang unik, khas dan berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, antusias, bereksplorasi, aktif dan kreatif. Ada pendapat ahli mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2009:6).

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu motorik halus, motorik halus merupakan gerakan yang membutuhkan otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu dan dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih (Sumartini,2011). Perkembangan motorik halus pada anak usia dini sangat penting dan dapat berpengaruh besar terhadap kecermatan, ketelitian, dan mengkoordinasikan mata dan tangannya. Menurut Sumantri (2005:143) motorik halus adalah sebuah pengoorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, ketrampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek. Dalam STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) usia 5-6 tahun untuk perkembangan motorik halus anak mampu menggambar sesuai dengan ide atau gagasannya, dan

dapat meniru sebuah bentuk, mengeksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan yang menarik, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, dan dapat mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik halus pada anak, pendidik dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan salah satu caranya dengan bermain. Bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan untuk anak, dengan bermain anak dapat memperoleh pengalaman baru. Bermain juga memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005) bermain adalah suatu aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak, bermain memberikan efek yang memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai-nilai dan sikap hidup. Menurut Graham (dalam Simatupang, 2005) menjelaskan bahwa bermain sebagai tingkah laku untuk motivasi intrinsik yang dapat dipilih secara bebas, berorientasi pada sebuah proses yang menyenangkan. Bermain juga merupakan tempat bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman baru. Dengan bermain anak juga dapat melatih untuk menyeimbangkan motorik kasar dan motorik halus, dengan bermain juga anak bisa menyeimbangkan kedua hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologisnya, anak juga dapat berusaha dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

Bermain dapat didukung dengan sebuah alat permainan edukatif yang memiliki banyak manfaat bagi anak. Permainan yang bisa membantu mengembangkan motorik halus yaitu permainan kolase. Depdiknas (2007:1) bahwa motorik halus mempunyai peranan yang penting karena motorik halus hanya melakukan gerakan-gerakan yang tidak membutuhkan banyak tenaga tetapi hanya bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja dan membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Dengan permainan kolase anak dapat mengkoordinasikan mata dengan tangan, kecermatan serta ketelitian pada anak. Secara tidak langsung dengan beberapa teknik menempel yang diajarkan kepada anak.

Adapun pengertian kolase yaitu berasal dari bahasa Perancis “*Collage*” yang artinya merekat. Kolase adalah sebuah aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan beberapa teknik melukis dengan merekatkan atau menempelkan bahan-bahan tertentu Sumanto (2005:93). Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (2010:5.39) bahwa bahan pembuatan kolase dapat berupa kertas, kain, biji-bijian, gabus, lem, potongan kayu, sendok plastik, karet, benang manik-manik dan masih banyak bahan yang ada di lingkungan sekitar yang digunakan untuk kolase.

Bermain kolase merupakan suatu permainan yang menggunakan media bertekstur kemudian ditempelkan pada suatu gambar yang dapat mengembangkan motorik halus pada anak. Terdapat beberapa indikator dari perkembangan motorik halus anak yaitu dapat mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, kecermatan dan kerapian serta kemampuan menggerakkan tangan. Melalui bermain kolase, anak dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional, kognitif, bahasa, seni, motorik halus anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Arni Kaliwates Jember tahun ajaran 2019/2020 ini menggunakan kelas sentra sehingga pembelajaran yang dilakukan harus menyesuaikan dengan kelas sentra secara bergiliran. Adapun masalah yang ditemukan pada saat melakukan pengamatan yaitu pembelajaran yang dilakukan terkait kemampuan motorik halus anak hanya menggunakan krayon atau menggambar. Anak kurang antusias dalam menyelesaikan hasil karya yang dibuat. Penyebab anak kurang antusias dalam menyelesaikan hasil karya yang dibuat yaitu kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Adapun solusi dari masalah tersebut yaitu dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dengan sebuah kegiatan bermain untuk menstimulus kemampuan motorik halus bagi anak. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan adalah kegiatan bermain kolase.

Bermain kolase dapat mengembangkan motorik halus anak terutama untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan, kerapian, dan kecermatan serta kemampuan menggerakkan tangan. Selain itu hambatan yang dialami guru dalam

mengembangkan motorik halus pada anak adalah kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan bermain kolase pada anak usia dini diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan motorik halus anak. Dengan demikian, maka diangkat judul “Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Ajaran 2019-2020”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas diuraikan masalah penelitian yakni “Adakah Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Ajaran 2019/2020?”

1.3 Tujuan Penelitian

Terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Ajaran 2019/2020”

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagi anak

- a. Dapat mengembangkan motorik halus anak;
- b. Dapat mengembangkan kecermatan, kerapian, dan koordinasi mata dan tangan;
- c. Dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk anak melalui permainan kolase.

1.4.2 Bagi guru

- a. Membantu guru untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran motorik halus anak;
- b. Dapat menyediakan media yang menarik dan menyenangkan untuk anak;
- c. Dapat mengembangkan potensi kreativitas guru.

1.4.3 Bagi lembaga sekolah

- a. Dapat memberikan motivasi untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan dalam memberikan pelayanan yang terbaik untuk peserta didik;
- b. Sebagai masukan yang positif bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

1.4.4 Bagi orang tua

- a. Dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan mengasah perkembangan motorik halus anak melalui sebuah permainan kolase.

1.4.5 Bagi peneliti

- a. Dapat membantu mengatasi permasalahan anak terkait perkembangan motorik halus;
- b. Dapat mengembangkan motorik halus anak melalui permainan kolase;
- c. Dapat menambah pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan motorik halus anak melalui permainan kolase.

1.4.6 Bagi peneliti lain

- a. Memberikan informasi bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti motorik halus;
- b. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti lain yang tertarik dengan kegiatan permainan kolase;
- c. Sebagai acuan untuk mengadakan penelitian selanjutnya

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini terdapat: (1) kemampuan motorik halus, (2) permainan kolase, (3) penelitian yang relevan, (4) kerangka berpikir, (5) hipotesis penelitian. Berikut ini masing-masing urainnya.

2.1 Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Dalam kemampuan motorik halus anak usia dini membahas tentang : (1) pengertian motorik halus anak, (2) tahapan perkembangan motorik halus anak, (3) tahapan perkembangan motorik halus anak kelompok B, (4) fungsi perkembangan motorik halus, (5) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

2.1.1 Motorik Halus Anak

Menurut Sujiono (2015:1.14) gerakan motorik halus merupakan sebuah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak membutuhkan banyak tenaga atau gerakan. Motorik halus anak hanya membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang membutuhkan kecermatan dan kerapian serta kemampuan dalam menggerakkan tangan. Sehingga kemampuan anak dari perkembangan motorik halus dapat diukur dengan beberapa indikator yang telah disesuaikan.

Sumantri (2005:143) perkembangan motorik halus adalah keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil untuk dapat melakukan keterampilan yang berhasil. Pendapat dari Sumantri dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus hanya memerlukan otot kecil dan sebagian dari anggota tubuh untuk dapat melakukan sebuah keterampilan. Adapun pembelajaran motorik halus anak di sekolah adalah pembelajaran yang berhubungan dengan fisik serta melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata dan tangan (Decaprio, 2013:20). Pembelajaran motorik halus tidak membutuhkan

banyak tenaga dan tidak membutuhkan gerakan yang melibatkan semua anggota tubuh. Kemampuan motorik halus ini hanya menggunakan bagian-bagian tertentu saja seperti halnya pergerakan jari-jemari anak yang melibatkan otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa motorik halus merupakan sebuah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan meliputi kecermatan dan kerapian serta kemampuan menggerakkan tangan. Adapun beberapa gerakan yang dapat mengembangkan motorik halus anak yaitu menggambar, menulis, melipat, membentuk, mewarnai, merobek, menempel dan lain sebagainya.

2.1.2 Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor terpenting dalam sebuah perkembangan individu secara keseluruhan hal ini di kemukakan oleh Hurlock (dalam Yuniarti,2015:15). Perkembangan motorik halus terhadap konstelasi perkembangan individu menurut Hurlock (1978:151-152) yaitu:

- a. Melalui keterampilan motorik seorang anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang dan bahagia, seperti halnya seorang anak akan merasa senang ketika memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap sebuah bola, atau dengan memainkan sebuah alat mainan yang lain.
- b. Melalui keterampilan motorik anak juga dapat beranjak dari sebuah kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama di kehidupannya lalu ke kondisi yang bebas tidak terikat atau tidak bergantung. Anak dapat mengekspresikan dan bergerak dari satu tempat ke tempat yang lainnya serta dapat berbuat sendiri untuk dirinya, dalam kondisi ini akan dapat menunjang rasa percaya diri pada anak.
- c. Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah atau pada usia kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih untuk melakukan sebuah gerakan seperti menggambar, melukis, dan persiapan menulis.

Menurut Sumantri (2005:146) fungsi perkembangan motorik halus yaitu untuk mendukung aspek perkembangan lainnya seperti kognitif, bahasa, dan

sosial emosional. Karena setiap aspek perkembangan pada anak tidak dapat terpisah satu sama lain. Dengan demikian pembelajaran yang diberikan kepada anak hendaknya dapat mencakup semua aspek perkembangan seperti aspek perkembangan motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, moral agama dan seni.

Menurut Mutahir dan Gusril (2004:51) fungsi utama motorik adalah mengembangkan kesanggupan dari keterampilan setiap individu yang berguna untuk dapat mempertinggi daya kerja. Berdasarkan fungsi dari motorik halus diatas dapat di simpulkan bahwa melalui sebuah keterampilan motorik anak dapat memperoleh pengalaman baru yang berkesan dan bermanfaat untuk dirinya dan orang lain. Sehingga anak dapat memperoleh perasaan senang atau bahagia, anak dapat bergerak bebas dan bereksplorasi, bersosialisasi dengan temannya, melatih kecermatan pada anak, melatih kerapian pada anak dan melatih kemampuan menggerakkan tangan.

2.1.3 Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Permendikbud No 137 (2014:22) standar tahap pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- a. Menggambar sesuai dengan gagasannya
- b. Meniru bentuk
- c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
- d. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
- e. Menggunting sesuai dengan pola
- f. Menempel gambar dengan tepat
- g. Mengekspresikan diri melalui gambar secara rinci

Adapun menurut Suryana (2016:165) memiliki pendapat keterampilan gerak motorik halus menyangkut koordinasi gerak jari tangan dalam melakukan beberapa aktivitas, diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat menggunakan gunting untuk memotong sebuah kertas sesuai dengan pola
- b. Dapat memasang dan membuka kancing dan resleting
- c. Dapat menahan kertas dengan satu tangan, sementara tangan yang lainnya digunakan untuk menggambar, menulis, menempel atau kegiatan lainnya

- d. Dapat memasukkan ke dalam jarum
- e. Dapat meronce manik-manik
- f. Dapat melipat kertas dan dijadikan sebuah bentuk
- g. Dapat menggambar sesuai dengan pengetahuannya
- h. Dapat menggunakan alat makan dan alat tulis dengan baik dan benar.

Permendiknas No 58 (2009:9) tahap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun yaitu:

1. Menggambar sesuai gagasan
2. Meniru bentuk
3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
4. Menggunakan alat tulis dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari)
5. Menggunting sesuai dengan pola
6. Menempel gambar yang tepat
7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas mengenai tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun salah satunya dapat menempel dengan tepat. Kemampuan motorik halus ini memenuhi beberapa indikator yaitu diantaranya koordinasi mata dan tangan yang meliputi kecermatan dan kerapian serta kemampuan menggerakkan tangan.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.

Menurut Hapsari (2016:205-206) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak yaitu:

a. Lingkungan

Dalam sebuah lingkungan yang baik dan mendukung maka anak akan sangat terbantu dalam aspek perkembangannya salah satunya yaitu keterampilan motorik pada anak. Misalnya dalam sebuah lingkungan yang memfasilitasi anak untuk dapat mengembangkan motorik halusnya baik itu dari tempat bermain anak atau lingkungan sekitar yang mengarahkan dan mendukung sehingga anak akan lebih cepat berkembang kemampuan motoriknya.

b. Stimulasi

Adanya sebuah dukungan, dorongan, rangsangan dan kesempatan pada anak untuk menggerakkan semua bagian anggota tubuh akan berdampak baik untuk perkembangan anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan motorik, baik itu motorik kasar atau motorik halus.

c. Pola Asuh

Pola asuh orang tua yang terlalu melindungi bahkan membantu apapun yang anak lakukan dalam melakukan aktivitas sehari-hari justru dapat melumpuhkan perkembangan motorik anak. Sebaliknya melatih anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari yang melibatkan kemampuan fisik motorik yang memadai atau anak sudah memiliki kesiapan untuk melakukan hal tersebut maka sebagai orang tua hendaknya cukup mengawasi biarkan anak beresplorasi untuk kematangan motoriknya.

Menurut Rumini dan Sundari (2004:24-26) mengatakan bahwa faktor yang mempercepat dan memperlambatkan motorik halus adalah:

- a. Faktor genetik individu yang dapat menunjang perkembangan motorik misalkan otot yang kuat, kecerdasan penyebab kembangan motorik individu menjadi baik dan cepat atau sebaliknya dan syaraf baik.
- b. Faktor kesehatan periode prenatal janin pada saat didalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu perkembangan motorik anak.
- c. Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya ada bantuan alat *vacuum*, tang, dan alat lainnya yang menyebabkan bayi mengalami kerusakan pada otak dan memperlambat perkembangan motorik bayi.
- d. Faktor kesehatan dan gizi yang diberikan kepada anak memenuhi kebutuhan sehingga dari awal ehidupan setelah melahirkan akan lebih mempercepat perkembangan motorik pada bayi.
- e. Faktor rangsangan adanya rangsangan bimbingan dan kesempatan pada anak untuk dapat menggerakkan seluruh bagian tubuh dan akan mempercepat perkembangan motorik pada anak.

- f. Faktor perlindungan, adanya perlindungan yang berlebih pada anak justru akan membuat anak mengalami kesulitan dalam bergerak.
- g. Faktor melahirkan sebelum waktunya atau bisa disebut dengan *premature*, biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- h. Kelainan individu, anak mengalami kelainan pada fisik maupun psikis, sosial, mental hal ini dapat menyebabkan anak mengalami hambatan dalam perkembangan motorik.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak adalah lingkungan, pola asuh, dan stimulasi.

2.2 Bermain Kolase

Permainan kolase membahas tentang: (1) pengertian bermain, (2) pengertian bermain kolase, (3) fungsi bermain, (4) manfaat bermain kolase, (5) kelebihan dan kekurangan bermain kolase, (6) langkah-langkah dalam pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut:

2.2.1 Pengertian Bermain

Menurut Fli Zulki (dalam Yuniarti, 2015:162) “bermain merupakan sebuah kesibukan yang dapat dipilih sendiri tanpa didesak rasa tanggung jawab, tanpa adanya unsur paksaan dan tidak mempunyai sebuah tujuan tertentu melainkan dari permainan itu sendiri”.

Ismail (2009:17) menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang murni hanya untuk mencari kesenangan seseorang tanpa mencari sebuah kemenangan atau kekalahan. Adang Ismail juga menyatakan bahwa bermain merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang dalam mencari sebuah kesenangan atau kepuasan batin meskipun didalamnya ditandai dengan adanya proses untuk mencari sebuah kemenangan atau kekalahan.

Menurut Daeng (2009:19) menyatakan bahwa bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan bermain juga bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Semiawan (2002:21) juga menyatakan bahwa permainan adalah alat bagi seorang anak untuk dapat menjelajahi dunianya, dari

dunia yang sebelumnya tidak dikenal hingga sudah dapat diketahuinya, dan dari yang tidak dapat melakukannya hingga anak dapat membuatnya.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah proses belajar anak melalui sebuah kegiatan menjelajah dan belajar tentang hal baru sehingga anak mendapat kesenangan dan pengalaman baru.

2.2.2 Pengertian Bermain Kolase

Kolase merupakan sebuah kreasi yang dapat dibuat dengan cara menggabungkan teknik melukis tangan dengan menempelkan bahan tertentu seperti bahan buatan, bahan alam, bahan jadi, bahan sisa atau bekas hal ini di kemukakan oleh Sumanto (2005:93). Menurut Nancy Beal (2003:93) menempel merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk dapat mengembangkan sebuah keterampilan motorik halus pada anak. Kolase merupakan sebuah kegiatan menempel, kegiatan yang dapat menarik minat anak karena hal ini berkaitan dengan meletakkan atau merekatkan benda sesuka mereka.

Menurut kamus besar Bahasa Indoneisia, kolase merupakan sebuah komposisi artistik yang dapat dibuat dengan menggunakan berbagai bahan seperti kayu, kain, kertas yang ditempelkan pada permukaan sebuah gambar Depdiknas (2001:580). Ada pendapat lain yang hampir sama bahwa kolase adalah sebuah karya seni rupa dua dimensi dimana menggunakan bahan bermacam-macam yang dapat menyatu menjadi sebuah karya yang utuh mewakili perasaan estetis dari orang yang membuatnya hal ini dikemukakan oleh Hajar Pamadhi (2008:5.4).

Ada beberapa jenis kolase menurut Kamaril (2003:4.60) yaitu sebagai berikut:

a. Kolase dari bahan buatan

Bahan buatan merupakan bahan yang diolah dari bahan yang sudah ada seperti kertas, platik, kapas, yang sebelum digunakan untuk bermain atau di tempelkan di bentuk terlebih dahulu.

b. Kolase dari bahan alam.

Bahan yang mudah di temui di lingkungan sekitar seperti halnya biji-bijian, daun kering, batu, kerang, pasir dan lain-lain. Bahan alami ini selain memiliki bentuk yang bagus dan unik juga mempunyai warna-warna alami.

c. Kolase dari bahan bekas

Bahan bekas ini dapat digunakan untuk bermain kolase dengan cara memanfaatkan sisa barang yang tidak terpakai dan mudah dicari yang ada di lingkungan sekitar kita. Misalnya botol bekas plastik, tutup botol, kardus, kaleng, kulit telur dan lain-lain. Bahan bekas yang baik digunakan yaitu bahan yang berwarna, mudah dibentuk dan dilem dan juga mudah untuk bahan bermain kolase.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas bahwa bermain kolase merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena menggunakan teknik merekatkan dan menempelkan benda sesuka mereka, seperti menggunakan bahan dari biji-bijian, plastik, kertas kulit telur dan lain sebagainya. Bermain kolase ini merupakan sebuah kegiatan yang dapat mengembangkan motorik halus anak.

2.2.3 Fungsi Bermain

Menurut Hetherington & Parke dalam (Mar'at, 2015:141) menyebutkan ada tiga fungsi utama dari sebuah bermain, yaitu:

- a. Fungsi sosial, bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, dalam permainan fantasi anak akan memerankan suatu peran dimana dia belajar memahami perasaan orang lain dan peran yang akan dimainkan dikemudian hari setelah menjadi orang dewasa.
- b. Fungsi Emosi, bermain dapat memungkinkan anak untuk memecahkan sebuah masalah yang dia hadapi terutama masalah emosionalnya, belajar mengatasi konflik batin dan kegelisahan.
- c. Fungsi kognitif, melalui bermain anak akan menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek disekitarnya, dan memecahkan masalah yang sedang dia hadapi.

Yuniarti (2015:164) ada beberapa fungsi alat permainan edukatif dalam bermain yakni sebagai berikut:

- a. Melatih konsentrasi
- b. Membangkitkan emosi
- c. Menambah daya ingat
- d. Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan
- e. Mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat
- f. Memberikan kesempatan kepada anak untuk sosialisasi, berinteraksi dengan teman sebaya dan orang lain
- g. Mengajarkan anak agar cepat dan mudah menerima informasi.

Menurut Hartley, Fank, dan Goldenson yang dikutip dari Moeslichatoen (2004:33), ada beberapa fungsi dari bermain untuk anak yaitu:

- a. Memainkan apa yang dilakukan orang dewasa
- b. Melakukan kegiatan atau berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata
- c. Menyalurkan perasaan yang kuat
- d. Melepaskan dorongan yang tidak dapat diterima
- e. Mencerminkan pertumbuhan
- f. Memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari bermain yaitu dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini, diantaranya adalah perkembangan motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan seni, perkembangan moral agama, perkembangan bahasa, dan perkembangan kognitif.

2.2.4 Manfaat Bermain Kolase

Menurut Nancy Beal (2003:99) bahwa kolase merupakan kegiatan menempel, kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, mengembangkan kreativitas diri, mengembangkan imajinasi, mampu membantu memecahkan masalah, dan dapat mengembangkan kemampuan komunikasi anak. Sumanto (2006:94) manfaat kolase yaitu meningkatkan perkembangan bahasa, otak, serta dapat melatih kemampuan motorik halus anak. Yohana (2013:23) manfaat bermain kolase yaitu dapat meningkatkan kreatifitas anak, meningkatkan

pemahaman anak melalui penglihatannya, dan dapat meningkatkan daya pikir, daya serap, emosi, dan cita rasa keindahan menempel kolase.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa manfaat bermain kolase yaitu dapat melatih kemampuan motorik halus pada anak dan juga dapat mengembangkan beberapa kemampuan pada anak.

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Kolase

Ramdhansyah (2010:30) ada beberapa kelebihan dari bermain kolase dalam sebuah pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Bahan yang dibuat untuk bermain kolase mudah didapatkan seperti halnya kertas bekas, biji-bijian, atau barang yang sudah tidak terpakai.
- 2) Media kolase merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.
- 3) Dengan menggunakan media kolase dapat menyampaikan sasaran pendidikan kepada anak.
- 4) Dengan media kolase dapat mengembangkan kreativitas anak, pembelajaran tidak membosankan dan anak akan lebih mudah bereksplorasi menggunakan ide-ide kreatif mereka dengan hasil karya kolase yang unik.
- 5) Anak dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat menjadikan anak didik yang memiliki keterampilan kreatif dan inovatif.
- 6) Pemanfaatan bahan di lingkungan sekitar yang dapat dijadikan material pembuatan kolase dengan ditata semenarik mungkin.
- 7) Bermain kolase dapat melatih daya konsentrasi pada anak.
- 8) Dengan bermain kolase dapat melatih koordinasi mata dan tangan, kecermatan, dan kerapian.
- 9) Dapat melatih anak memecahkan masalah dan memperkuat anak untuk keluar permasalahan.
- 10) Mengembangkan rasa percaya diri pada anak apabila anak dapat menyelesaikan kolase. Anak mendapat kepuasan tersendiri dalam dirinya.
- 11) Kemudahan dalam media kolase guru dapat mentransfer tujuan pembelajaran yang akan dicapai, media berbentuk kongkrit dan menarik perhatian siswa.

Adapun kekurangan dalam permainan kolase yaitu anak-anak kurang rapi dalam menempel dan juga anak kurang cermat dalam menempel sebuah objek di dalam gambar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan kolase adalah bahan yang didapat mudah, melatih perkembangan motorik halus anak, melatih daya konsentrasi anak. Sedangkan kekurangan dalam kolase yaitu anak-anak kurang rapi dalam menempel, dan juga kurang cermat dalam menempel sebuah objek di dalam gambar.

2.2.6 Langkah-langkah Pembelajaran Kolase

Sumanto (2005:96) langkah-langkah guru dalam pembelajaran membuat karya kolase adalah:

- 1) Guru menyiapkan kertas gambar sesuai dengan ukuran yang diinginkan, menyiapkan bahan, lem, dan peralatan lainnya.
- 2) Bahan mudah didapatkan dan menyesuaikan lingkungan sekitar. Misalnya di lingkungan pedesaan terdapat daun kering, biji-bijian, batang pisang kering dan lain-lain. Untuk lingkungan kota gunakan bahan buatan seperti sisa plasti, kertas, botol plastik dan lain-lain.
- 3) Guru memandu langkah kerja membuat kolase, dari menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, memberi lem pada kertas gambar dan menempelkan bahan yang disiapkan.
- 4) Guru diharapkan juga meningkatkan pada anak agar dapat melakukan dengan baik, tertib dan setelah selesai belajar merapikan atau membersihkan tempat belajarnya.

Menurut Muharrar (2013:31) , langkah-langkah dalam membentuk kolase adalah

- 1) Merencanakan gambar yang akan dibuat
- 2) Menyediakan alat atau bahan
- 3) Menjelaskan nama dan alat yang digunakan untuk keterampilan kolase dan cara penggunaannya.

- 4) Membimbing anak untuk menempel pola gambar dengan cara memberi perekat dengan lem, lalu menempelkannya pada sebuah gambar
- 5) Menjelaskan posisi untuk menempelkan pola gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar dan mendemonstrasikan, sehingga hasil menempelkannya tidak keluar garis
- 6) Latihan hendaknya diulang-ulang agar motorik halus anak dapat terlatih karena keterampilan kolase mencakup gerakan-gerakan kecil seperti menjimpit, mengelem, dan menempel benda yang kecil sehingga koordinasi jari-jari tangannya dapat terlatih.

Fauzi dan Mulyadi (2015:10) langkah-langkah dalam membuat kolase sebagai berikut:

- 1) Pikirkan dan tentukan gagasan yang dapat diterapkan kedalam bentuk kolase
- 2) Pilihlah bahan yang akan dibuat kolase, seperti kertas, kulit telur, biji-bijian dan sebagainya.
- 3) Temukan media yang akan digunakan dalam membuat kolase, menggunakan kanvas, triplek, kertas atau media lainnya.
- 4) Tentukan peralatan yang akan digunakan sesuai dengan bahan yang telah dipilih.
- 5) Gambarlah pola bentuk yang akan dibuat pada permukaan media yang digunakan.
- 6) Mulailah menempel bentuk dasar secara global pada permukaan media.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran bermain kolase sebagai berikut: (a) menyiapkan anak untuk melakukan proses belajar, (b) menyiapkan bahan yang digunakan untuk bermain kolase, (c) memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan, (d) memberikan contoh kepada anak cara bermain kolase, (e) anak melakukan kegiatan bermain kolase sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru, (f) melakukan observasi.

2.3 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, diantara yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Fazira, dkk (2018:65) yang berjudul “Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini” menyimpulkan bahwa kegiatan bermain kolase mempunyai pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak karena *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan *post test* ini sesuai dengan buku yang dikeluarkan oleh Depdiknas tahun 2007 kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus anak dilakukan dengan gerakan tangan. Penelitian dari Fazira, dkk memiliki relevansi yang sama terkait dengan pengaruh bermain kolase, dan ada pengaruh yang signifikan dari penelitian sebelumnya. Adapun perbedaan dari penelitian Fazira dengan apa yang diteliti oleh peneliti yaitu dari subjek penelitiannya. Subjek penelitian yang dilakukan Fazira kelompok A, sedangkan subjek penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan kelompok B.

Penelitian ini juga didukung oleh Duhitha (2017:18) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Kolase di Kelompok Bermain Ibnu Khaldun Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” disimpulkan bahwa melalui permainan kolase, kemampuan motorik halus anak kelompok B di Kelompok Bermain Ibnu Khaldun Kabupaten Jember mengalami peningkatan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Duhitha memiliki relevansi yang sama terkait dengan meningkatkan kemampuan halus melalui kegiatan bermain kolase pada anak kelompok B. Adapun yang membedakan dengan peneliti sebelumnya yaitu dari jenis penelitiannya, peneliti yang sebelumnya menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Hal ini juga di dukung penelitian dari Kumala Sari (2012:3) yang berjudul “Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase dari Bahan Bekas di TK Aisyiyah Simpang IV Agam” dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan kolase yang menggunakan bahan bekas mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Penelitian yang

dilakukan oleh Kumala Sari memiliki relevansi yang sama dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan kegiatan bermain kolase, yang membedakan hanya dari bahan yang digunakan.

Penelitian yang berikutnya penelitian dari Zulfa (2018:11) dengan judul “Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 01 Watukebo Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfa memiliki relevansi yang sama yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama meneliti perkembangan motorik halus anak. Namun ada perbedaan dari kegiatan bermainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfa menggunakan Plastisin, sedangkan penulis menggunakan kegiatan bermain kolase.

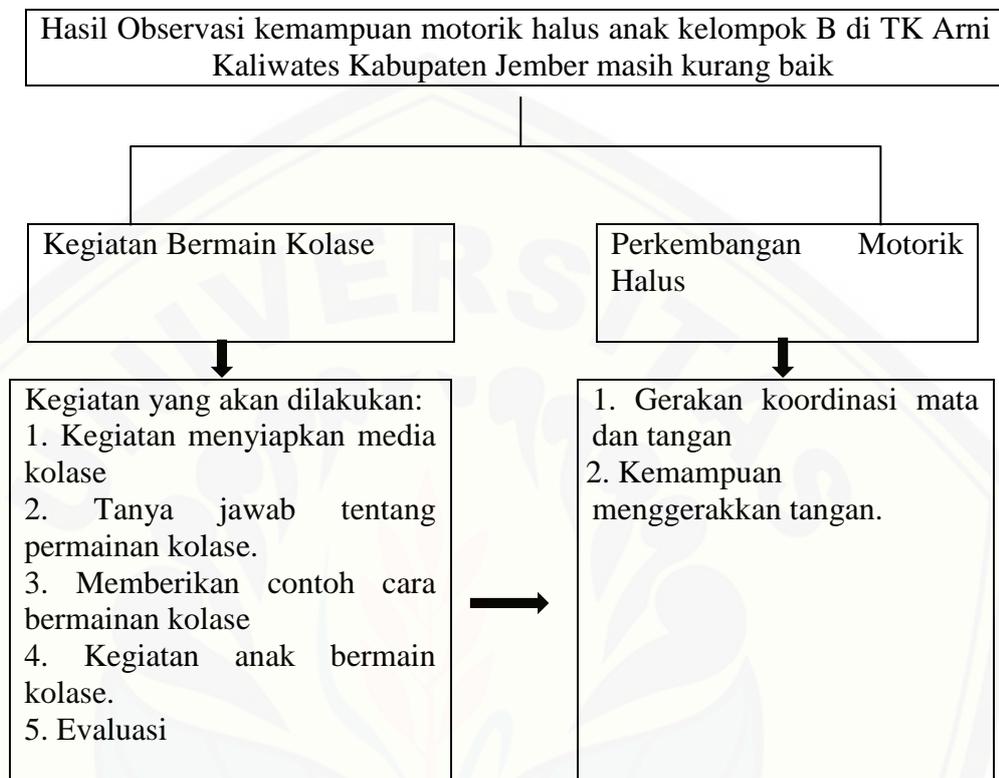
Berdasarkan keempat penelitian yang melakukan penelitian sebelumnya diatas yang berkaitan dengan permainan kolase, bahwa penelitian diatas menjelaskan adanya pengaruh dan peningkatan perkembangan motorik halus pada anak. Ketiga penelitian di atas menggunakan dua jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen dan penelitian tindakan kelas (PTK).

2.4 Kerangka Berpikir

Perkembangan motorik halus adalah sebuah perkembangan gerak anak yang memerlukan otot kecil atau sebagian dari anggota tubuh tertentu yang dapat dipengaruhi oleh anak untuk belajar dan berlatih. Untuk dapat mengembangkan motorik halus anak ada beberapa kegiatan yang mendukung perkembangan tersebut yaitu menempel, menggambar, menulis, melipat, dan lain sebagainya. Mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak dapat dilakuka salah satunya yaitu dengan bermain kolase.

Permainan Kolase adalah kegiatan bermain yang dilakukan anak untuk dapat mengembangkan sebuah keterampilan motorik halus. Kegiatan bermain kolase ini dapat menarik minat anak karena berkaitan dengan melatakkkan atau merekatkan benda sesuka mereka. Selain dapat menstimulus motorik halus, permainan ini juga dapat juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, seni, dan sosial emosional pada anak usia dini.

Kerangka Berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Untuk dapat mengetahui pengaruh permainan kolase terhadap perkembangan motorik halus anak, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (Ha)

“Terdapat pengaruh positif kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Arni Kaliwates Kabupaten Jember tahun ajaran 2019/2020”.

2. Hipotesis Nol (Ho)

“Tidak terdapat pengaruh positif yang signifikan dari kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak 5-6 tahun di TK Arni Kaliwates Kabupaten Jember tahun ajaran 2019/2020”.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode penelitian yang dapat digunakan dalam sebuah pedoman penelitian. Adapun pedoman yang dimaksud yaitu: (1) Jenis dan Desain Penelitian; (2) Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian; (3) Definisi Operasional; (4) Populasi dan Sampel; (5) Prosedur Penelitian; (6) Sumber Data; (7) Metode Pengumpulan Data; (8) Uji Validitas dan Uji Reliabilitas; (9) Analisis Data; (10) Instrumen Penelitian.

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimental. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak maka jenis eksperimen ini yang dapat dipilih. Penelitian eksperimen adalah untuk dapat mengetahui ada atau tidaknya dampak atau pengaruh dari sebuah *treatment* terhadap perubahan kondisi tertentu hal ini dikemukakan oleh Masyhud (2016:138-166). Sugiyono (2008:107) metode penelitian eksperimen adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mencari sebuah perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendali.

Jenis penelitian ini menggunakan pola eksperimental semu (*quasi experimental design*). Jenis penelitian ini dapat memudahkan peneliti dalam memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengambilan subjek dalam penelitian ini tidak dilakukan secara acak atau random, karena secara ilmiah populasi telah terbentuk dalam sebuah kelompok atau kelas. Dan desain kuasi eksperimental ini seluruh subjek dalam sebuah kelompok belajar diberikan treatment dan tidak dapat diambil secara acak atau random.

3.1.2 Desain Penelitian

Menurut Dantes (2007: 12) desain eksperimen disebut dengan desain subjek acak sederhana, ditandai dengan dilakukannya randomisasi. Desain eksperimen juga menentukan hasil kerja untuk menjawab masalah peneliti,

sehingga data yang diperoleh benar-benar meyakinkan tanpa ada keraguan untuk dapat dijadikan bahan merumuskan kesimpulan dan suatu kejadian.

Desain yang digunakan adalah rancangan *non-equivalent control group*. Masyhud (2016:165) desain ini menggunakan penelitian (behavioral), misalnya pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak dan diambil dua kelompok B2 dan B3, yang selanjutnya satu kelompok B2 diberi perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok B3 tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol) sesudah itu kedua kelompok diberikan tugas atau tes lagi, yaitu tes akhir (post test) untuk mengetahui kemampuan akhir dalam perlakuan yang telah diberikan, setelah itu mencari tahu ada atau tidak pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap motorik halus anak. Dan untuk mengetahui desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut ini:

	Pretest	Treatment	Posttest
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol	O ₁		O ₂

3.1 Pola non-Equivalent control group design

Keterangan :

- E = Kelompok Eksperimen
- C = Kelompok Kontrol
- O₁ = Observasi atau tes awal (*Pretest*) yang diberikan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum di berikan sebuah perlakuan atau treatment
- X = Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperiment
- O₂ = Observasi atau tes akhir (*Posttest*) yang dapat diberikan pada kelompok eksperimental dan kontrol sesudah dilakukan perlakuan atau treatment.

3.2 Waktu dan Tempat dan Subjek Penelitian

3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Arni Kaliwates Jember yang beralamat di Jl. KH Shiddiq Kelurahan Jember Kidul Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Dengan adanya pertimbangan sebagai berikut:

- a. Adanya kesediaan dari kepala sekolah dan guru untuk melakukan penelitian di TK Arni Kaliwates Jember.
- b. Judul penelitian ini belum pernah diteliti di TK Arni Kaliwates Jember.

3.2.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini di TK Arni Kaliwates Jember yang beralamat di Jl. KH Shiddiq Kelurahan Jember Kidul Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember yang akan dilakukan kurang lebih selama 1 bulan dengan 8 kali pertemuan.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B3 kelompok kontrol TK Arni Kaliwates Jember. Kelompok B2 berjumlah 18 dengan jumlah laki-laki sebanyak 11 anak dan perempuan sebanyak 7 anak. Sedangkan untuk kelompok B3 jumlah keseluruhan 18 anak dengan jumlah laki-laki sebanyak laki-laki 8 anak dan 10 anak untuk jumlah siswa perempuan.

Untuk dapat menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang pertama dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah kelompok tersebut berdistribusi normal yang datanya diambil dari hasil tes awal (*pretest*). Dalam Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16.0 melalui langkah-langkah dengan menu *Analyze-Descriptive Statistik Explore*. Dengan ketentuan hasil signifikan menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05 (5%) maka hasil distribusi dapat dikatakan normal. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* dikarenakan sampel yang diteliti lebih dari 30. Selain melakukan uji normalitas juga dilakukan dengan uji homogenitas untuk dapat mengetahui kemampuan awal anak yang datanya diperoleh dari hasil *pre-test*. Uji homogenitas dianalisis dengan taraf signifikan 0,05 dengan adanya ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika hasil signifikansi $\geq 0,05$ maka bernilai homogen karena menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.

- b. Jika hasil signifikansi $\leq 0,05$ maka bernilai tidak homogen atau tidak sama karena menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.

Dapat disimpulkan apabila dikatakan homogen hasil signifikansi $\geq 0,05$ setelah mengetahui hasil yang homogen maka akan ditentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan apabila kedua kelompok tidak homogen maka dapat dilakukan pendekatan silang yang artinya kedua kelompok akan berperan baik sebagai kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Bermain Kolase

Bermain kolase adalah kegiatan menempel dan merekatkan benda sesuka mereka pada sebuah kertas atau papan yang dilakukan oleh anak kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember. Kegiatan bermain kolase yang akan diterapkan dalam penelitian ini menggunakan bahan berupa biji-bijian seperti beras, kacang hijau, jagung, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan kecermatan, kerapian, dan koordinasi mata dan tangan pada saat menempel.

3.3.2 Perkembangan Motorik Halus

Motorik halus merupakan sebuah keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan yang meliputi kecermatan dan kerapian serta kemampuan menggerakkan tangan yang dinilai menggunakan skala penilaian kemampuan motorik halus yang dilakukan oleh anak kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Hikmat (2011:160) populasi adalah sebuah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dapat dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Jadi populasi tidak hanya orang, tetapi juga benda-benda alam

lainnya yang dapat digunakan atau dapat dijadikan sebagai sebuah objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh murid kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiono (2018:118) sampel merupakan sebuah bagian dari karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi atau bagian kecil dari anggota populasi yang dapat diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang diteliti dan juga dianggap mampu menggambarkan sebuah populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Dengan demikian sampel penelitian ini yaitu anak kelompok B2 dan B3 di TK Arni Kaliwates Jember.

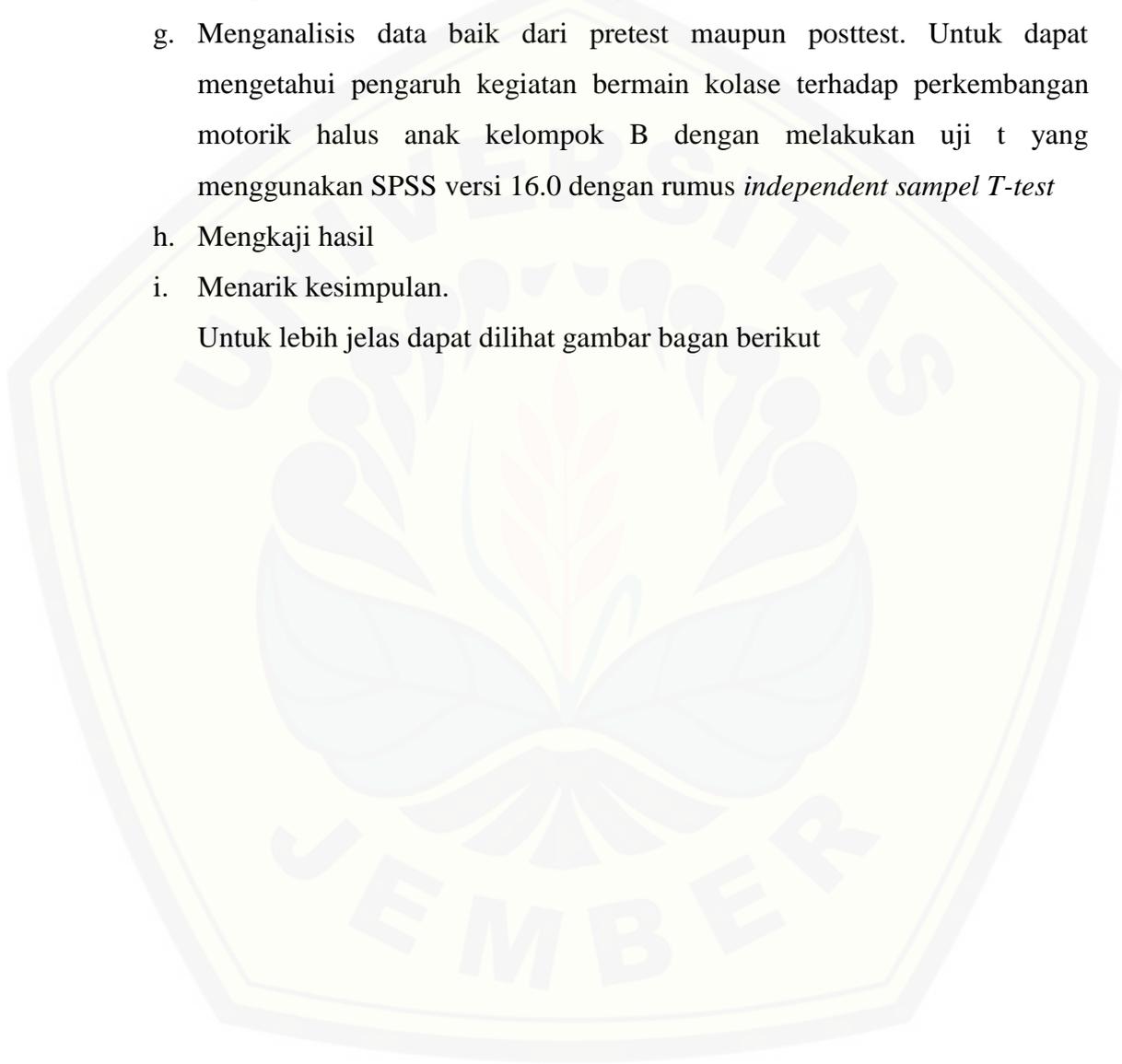
3.5 Prosedur Penelitian

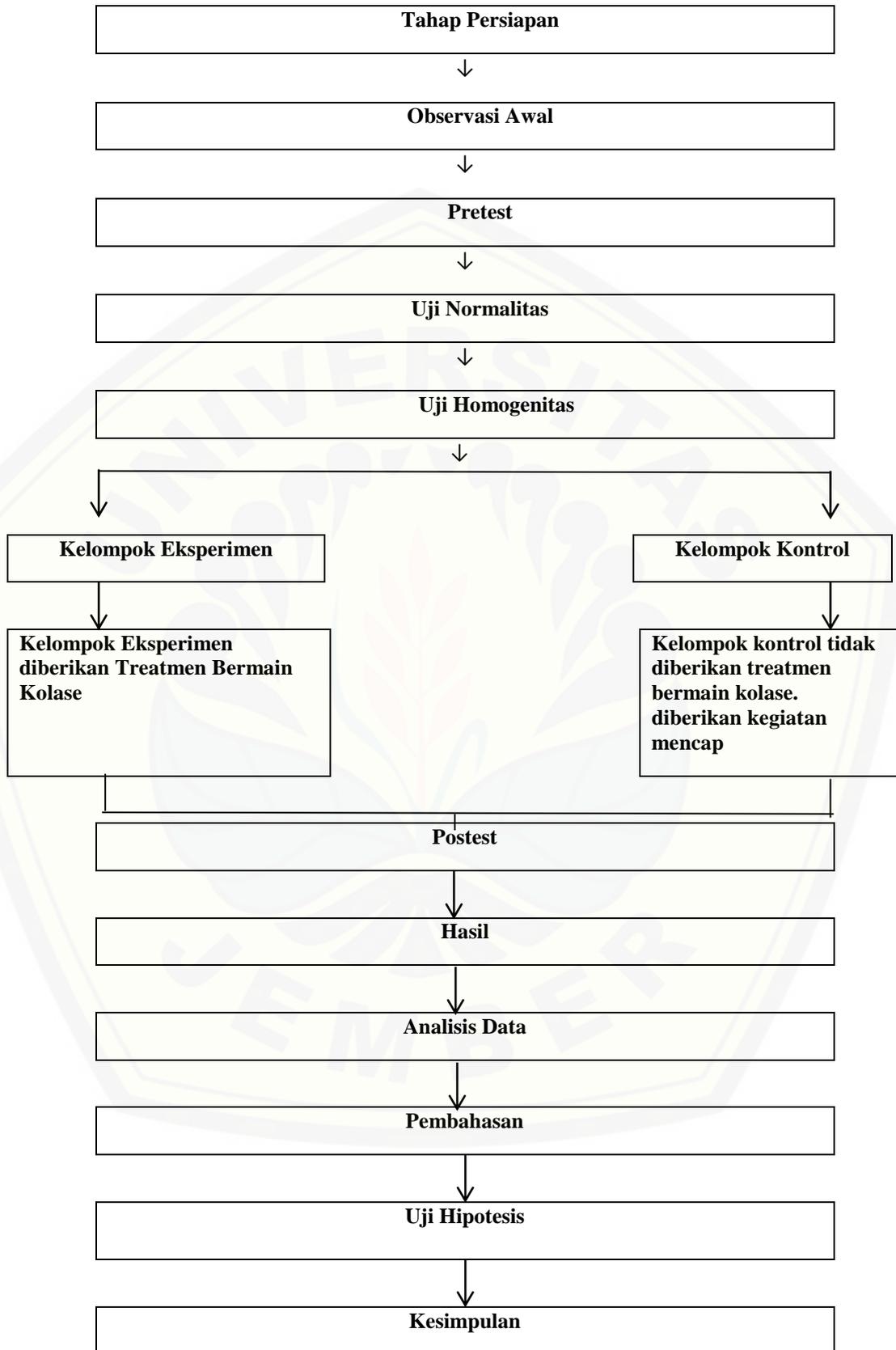
- a. Melakukan observasi awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus anak di TK Arni Kaliwates Jember.
- b. Menentukan subjek penelitian yaitu kelompok B2 dan B3 di TK Arni Kaliwates Jember
- c. Memberikan pretest dengan kegiatan mengecap dengan menggunakan bahan alam sebelum diberikan perlakuan, tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelompok tersebut, hasil yang diperoleh digunakan untuk uji normalitas untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak.
- d. Melakukan uji homogenitas yang datanya diperoleh dari hasil pretest. Uji homogenitas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan dari kedua kelompok tersebut homogen atau tidak, sehingga dapat menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen
- e. Memberikan treatment untuk kelompok eksperimen dengan menggunakan kegiatan bermain kolase dengan biji-bijian, dan untuk kelompok kontrol

tidak menggunakan kegiatan bermain kolase melainkan menempel bentuk gambar.

- f. Memberikan *posttest* berupa mengecap dengan menggunakan bahan alam baik untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk dapat mengetahui hasil setelah diberikan perlakuan.
- g. Menganalisis data baik dari pretest maupun posttest. Untuk dapat mengetahui pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B dengan melakukan uji t yang menggunakan SPSS versi 16.0 dengan rumus *independent sampel T-test*
- h. Mengkaji hasil
- i. Menarik kesimpulan.

Untuk lebih jelas dapat dilihat gambar bagan berikut





3.2 Prosedur Penelitian

3.6 Sumber Data

Adapun sumber data yang diperoleh dari beberapa sumber diantaranya sebagai berikut:

- a) Hasil observasi digunakan untuk melihat aspek perkembangan motorik halus kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember
- b) Informasi diperoleh dari kepala sekolah dan guru kelompok B mengenai perkembangan motorik halus anak dan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas.
- c) Dokumen dan arsip TK Arni Kaliwates Jember terkait hasil penilaian dari aspek perkembangan motorik halus anak dan rencana kegiatan harian yang digunakan dalam pembelajaran mengenai motorik halus anak.

3.7 Metode Pengumpulan Data

3.7.1 Observasi

Menurut Widoyoko (2017:46-47) observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dimana dilakukan dengan mengamati secara visual gejala yang dapat diamati dan menginterpretasikan hasil pengamatan tersebut kedalam sebuah bentuk catatan sehingga validitas data sangat tergantung pada observer. Bungin (2006: 133) observasi adalah untuk mengetahui perbedaan suatu kejadian yang ada dilapangan atau situasi yang peneliti selidiki. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh sebuah data mengenai kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember. Metode observasi ini dilakukan dengan cara mengamati kemampuan motorik halus mengenai koordinasi mata dan tangan yang meliputi kecermatan dan kerapian serta kemampuan menggerakkan tangan. Tahap penilaian ini memberikan tanda ceklis (✓) pada skor penialaian sesuai dengan kegiatan yang diamati. Kriteria Indikator yang diamati dan untuk dinilai dalam motorik halus yaitu koordinasi mata dan tangan meliputi kecermatan dan kerapian serta kemampuan dalam menggerakkan tangan.

3.7.2 Dokumentasi

Menurut Yusuf (2014:391) dokumen adalah catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang terjadi dan sudah berlalu. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat berguna dalam sebuah penelitian. Dokumen dapat berupa gambar, foto maupun teks tertulis. Dalam metode pengumpulan data dokumentasi ini dapat digunakan untuk memperoleh sebuah data yang berkaitan dengan lembaga sekolah yang diteliti, data yang akan diperoleh dalam dokumentasi ini adalah profil lembaga TK Arni Kaliwates Jember, data peserta didik kelompok B2 dan B3, data tenaga pendidik, dan nilai *pretest* dan *posttest* anak, serta foto pelaksanaan penelitian.

3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006:168) validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau sebuah kebenaran suatu instrumen. Instrumen dapat dikatakan memenuhi syarat validitas apabila instrumen tersebut dapat mengukur semua yang dapat diukur, sehingga instrumen tersebut benar sudah cocok untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur. Penelitian ini menggunakan rumus Tata Jenjang atau *spearman*.

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

(Masyhud, 2016:372)

Keterangan:

Rho = koefisien korelasi skor butir dengan skor total

D = beda, yaitu selisih ranking variabel 1 dengan variabel 2. Nilai D dapat dicari dengan mengurangi bilangan yang besar dengan bilangan yang kecil.

N = banyaknya subjek.

Hasil perhitungan Rho_{xy} untuk mengetahui valid atau tidak suatu instrumen pada penelitian ini yang menggunakan taraf signifikansi 0,05 atau untuk taraf kepercayaan 95%. Pada setiap butir instrumen dapat dinyatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05. Sedangkan dinyatakan tidak valid apabila r_{hitung} kurang dari nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05.

Uji validitas instrumen ini dilakukan di TK Pertiwi 24 Kradenan Kab. Banyuwangi yang anak didiknya berjumlah 18 anak dalam satu kelas. Permainannya menggunakan kegiatan mengecap untuk mengetahui kevalidan dari instrumen. Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen

Indikator	Nomor Item	R-hitung	R-tabel Taraf Signifikansi		Keterangan
			5%	1%	
Kecermatan	1	0,909	0,468	0,590	Valid
Ketelitian	2	0,914	0,468	0,590	Valid
Kemampuan Menggerakkan Tangan	3	0,932	0,468	0,590	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen bernilai valid karena hasil R_{hitung} lebih besar dari R_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% maupun 1% $N=18$ yang masing-masing bernilai 0,468 dan 0,590 dilihat dari tabel ditribusi.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat kestabilan suatu alat ukur (instrumen) hal ini dikemukakan menurut Kurniawan dan Puspitasningtyas (2016:97). Menurut Bungin (2006:96) reliabilitas merupakan kesesuaian alat ukur dengan yang diukur, sehingga alat ukur tersebut dapat dipercaya dan diandalkan. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi tata jenjang sebagai berikut:

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

(Masyhud, 2016:372).

Keterangan:

Rho = koefisien korelasi skor butir dengan skor total

D = beda, yaitu selisih ranking variabel 1 dengan variabel 2. Nilai D dapat dicari dengan mengurangi bilangan yang besar dengan bilangan yang kecil.

N = banyaknya subjek.

Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Realibilitas	Kategori Realibilitas
0,00-0,79	Tidak Reliabel
0,80-0,84	Relibilitas Cukup
0,85-0,89	Reliabilitas Tinggi
0,90-1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikoreksi menggunakan teknik belah dua (*split-half*) rumus Spearman Brown sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}}$$

(Masyhud, 2016:372).

Keterangan :

R_{11} = koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ split-half}}$ = hasil korelasi belah dua.

Berikut ini hasil perhitungan menggunakan rumus korelasi tata jenjang:

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum 117}{18(18^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 117}{18 (324 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{702}{18 (323)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{702}{5814}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,121$$

$$Rho_{xy} = 0,879$$

Dari hasil korelasi tata jenjang tersebut kemudian diolah kembali menggunakan rumus Spearman Brown sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}}$$

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,879}{1 + 0,879}$$

$$R_{11} = \frac{1,758}{1,879}$$

$$R_{11} = 0,93$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel untuk dapat digunakan dalam penelitian.

3.9 Analisis data dan Pengujian Hipotesis

3.9.1 Analisis Data

Dalam proses analisis data dapat dimulai dengan memilih seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang ada yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah ditulis terlebih dahulu dalam catatan lapangan dokumen resmi, dokumen pribadi, foto, gambar, dan sebagainya, hal ini dikemukakan oleh

Sugiyono (2018:207). Peneliti ini menggunakan SPSS versi 16.0 dengan rumus Independent Sample T-test dalam menghitung uji t. Langkah-langkah yang digunakan sebagai yang pertama memilih menu *Analyze=>Compare Mean=>Independent Sample T test*. Uji t dapat dianalisis menggunakan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 dengan adanya ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka bernilai signifikan
- b. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka tidak bernilai signifikan.

3.9.2 Pengujian

a. Hipotesis

Hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat diuraikan sebagai berikut:

H_a : ada pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

H_0 : tidak ada pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan membandingkan sebuah hasil uji T test dengan T tabel pada taraf signifikansi 5% melalui ketentuan berikut:

- 1) Apabila hasil $t_{test} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- 2) Apabila hasil $t_{test} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

3.10 Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi dan pemberian tugas. Lembar observasi berkaitan dengan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui sebuah penilaian yang dilakukan pada kegiatan bermain kolase menempelkan bahan berupa biji-bijian pada sebuah gambar yang telah disediakan. Indikator-indikator yang akan dinilai pada kemampuan motorik halus anak pada kegiatan bermain kolase adalah kemampuan koordinasi mata dan tangan yang meliputi kecermatan dan kerapian pada saat menempelkan biji-bijian pada sebuah gambar di kelompok B2. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pemberian tugas bermain kolase yaitu:

- a. Mempersiapkan bahan-bahan bermain kolase, bahan yang digunakan berupa biji-bijian seperti beras yang diberi warna, dan biji kacang hijau. Alat yang digunakan seperti lem, spons berisi air, lembar kerja.
- b. Membentuk kelompok satu kelas 18 anak dibagi menjadi 4 kelompok
- c. Membagikan lembar kerja pada anak dengan tema “profesi”
- d. Guru mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan
- e. Anak mulai bermain kolase
- f. Anak mengumpulkan lembar kerja
- g. Penilaian pada lembar kerja anak
- h. Guru melakukan evaluasi.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari kegiatan bermain kolase terhadap anak kelompok B di TK Arni Kaliwates Jember. Pengambilan kesimpulan tersebut didasarkan pada uji Independent T-test dan perhitungan uji keefektifan relatif. Adapun perhitungan uji Independent T-test pada perkembangan motorik halus anak menunjukkan jumlah t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Perhitungan uji efektif relatif (ER) menunjukkan perkembangan motorik halus anak kelompok B2 yang diberikan treatment menggunakan kegiatan bermain kolase lebih efektif dibandingkan dengan kelompok B3 yang tanpa diberikan treatment menggunakan kegiatan bermain kolase. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh kegiatan bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dapat dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

5.2.1. Saran untuk Guru

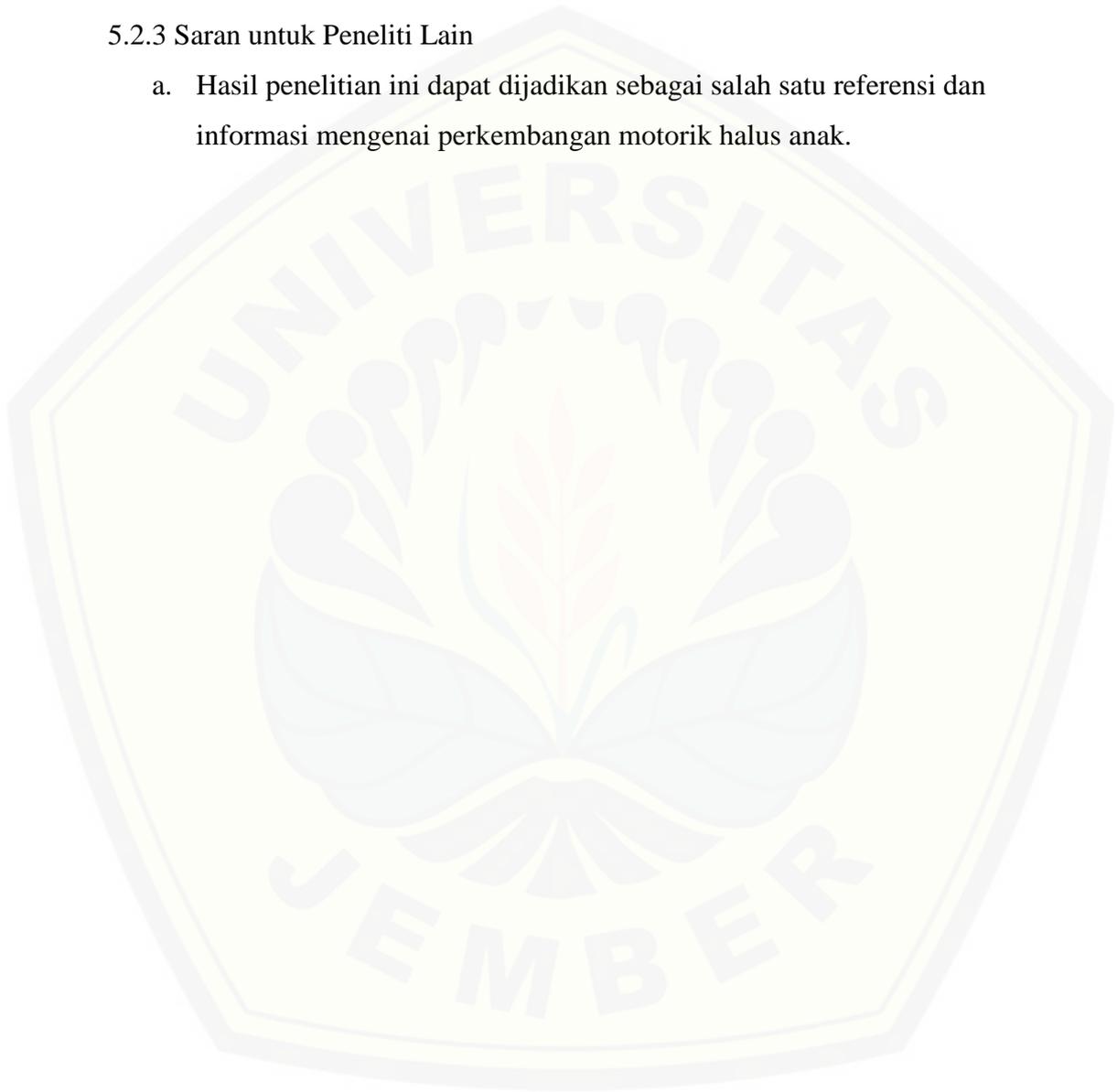
- a. Hendaknya memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
- b. Hendaknya memberikan kegiatan kolase dengan bahan-bahan yang variatif, seperti bahan alam yang ada dilingkungan sekitar anak.

5.2.2 Saran untuk Sekolah

- a. Hendaknya memanfaatkan kegiatan bermain kolase menggunakan bahan yang ada dilingkungan sekitar.

5.2.3 Saran untuk Peneliti Lain

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dan informasi mengenai perkembangan motorik halus anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Halaman 168.
- Beal, Nancy. (2003). *Rahasia mengajarkan seni pada anak*. Yogyakarta: Pripoenbooks
- Bungin, B. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikas, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Kencana Prenada Media Group
- Cut Kamaril, dkk. 2003. *Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Daeng, Hans (2009). Metode Pembelajaran dan Permainan. (online). Diakses dari <http://belajarpsikologis.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran>.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Bidang Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Duhitha, Rahmaniar. 2017. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Kolase Tahun Pelajaran 2016/2017. <http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/82995/Rahmaniar%20Duhitha%20%23.pdf?sequence=1>. (Diakses pada 18 Oktober 2019)
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga
- Fazira, dkk. 2018. https://www.researchgate.net/publication/330200481_Pengaruh_Bermain_Kolase_Terhadap_Kemampuan_Motorik_Halus_Anak_Usia_Dini (Diakses pada 28 Oktober 2019)
- Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Hikmat, Mahi. (2011). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu Kumala Sari
2012. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1615/1389>.
(Diakses 13 November 2019)
- Kurniawan, Agung W. Dan Z. Puspitaningtyas. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Mar'at, Samsunuwijayati. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Masyhud, Sulthon. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. <https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvNnJHUmU0MIZaSU0/view>. (Diakses tanggal 10 Oktober 2019)
- Ramadhansyah, Rully. 2010. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Semiawan, Conny. R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Sujiono, B. Dkk. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sumantri, MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas-Dirjen PT.
- Sumanto, 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Sukardi , 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Universitas Terbuka
- Suryana, Dadan. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana
- Sri Rumini dan Sri Sundari, (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT.Asdi Mahasatya

Yuniarti, Sri. 2015. *Asupan Tumbuh Kembang Neonatus Bayi-Balita dan Anak Pra Sekolah, dilengkapi Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Melalui Bermain*. Bandung: PT Refika Aditama

Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: KENCANA



Lampiran A

MATRIKS PENELITIAN

Nama : Mayank Rahmawati
 NIM : 160210205004
 Kelompok Riset : Pembelajaran
 Judul penelitian : Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Arni Kaliwates Kabupaten Jember

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
Apakah kegiatan bermain kolase berpengaruh terhadap pengembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun?	Mengetahui pengaruh perkembangan motorik halus pada anak usia dini melalui kegiatan bermain kolase.	Variabel bebas : Bermain Kolase	Langkah-langkah Kegiatan Bermain Kolase: a. Kegiatan menyiapkan media bermain kolase b. Tanya jawab tentang kegunaan kegiatan bermain	Subjek data primer: Anak Usia 5-6 Tahun Sumber data sekunder (jika ada): Kepustakaan/Literatur yang relevan • Dokumen	Desain penelitian: Eksperimen Lokasi penelitian: TK Arni Kaliwates Kabupaten Jember

		<p>Variabel terkait: Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun.</p>	<p>kolase c. Memberikan contoh kegiatan bermain kolase d. Kegiatan anak bermain kolase.</p> <p>Perkembangan Motorik Halus: a. Kecermatan b. Kerapian c. Kemampuan dalam menggerakkan tangan.</p>	<p>Metode pengumpulan data:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Dokumentasi - Tes <p>Teknik analisis data:</p> <ul style="list-style-type: none"> - SPSS versi 24.0 dengan rumus indeendenr sample T-test - Uji Validasi
--	--	--	---	---

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

B1 Kisi-kisi Lembar Validasi

Aspek yang diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Kegiatan Bermain Kolase	Stimulasi Motorik Halus Anak: 1. Koordinasi Mata dan Tangan - Kecermatan - Kerapian 2. Kemampuan Menggerakkan Tangan	1	Responden
	Cukup mudah untuk anak-anak	2	Responden
	Sesuai dengan perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun	3	Responden
	Tidak membahayakan untuk anak	4	Responden

B2 Kisi-kisi Lembar Observasi

Aspek yang diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Perkembangan Motorik Halus Anak	Kecermatan		
	Kecermatan di dalam memberikan cap pada pola gambar yang sudah ditentukan	1	Responden
	Kerapian		
	Ketepatan dalam menyusun dan menempatkan hasil mengecap sesuai dengan bentuk pada alat	2	Responden
	Kemampuan dalam menggerakkan tangan		
	Teknik memegang alat yang digunakan	3	Responden

B3. Pedoman Dokumentasi

NO	Data yang hendak diperoleh	Sumber data
1	Profil lembaga TK Arni Kaliwates Jember	Dokumentasi
2	Data guru	Dokumentasi
3	Data peserta didik	Dokumentasi
4	Penilaian hasil kegiatan bermain kolase	Dokumentasi

B4. Pedoman Tes

No	Data yang hendak diperoleh	Sumber data
1	Hasil Penilaian Perkembangan Motorik Halus Anak (<i>pre-tes</i>)	Responden
2	Hasil Penilaian Perkembangan Motorik Halus Anak Sesudah (<i>post-tes</i>)	Responden

LAMPIRAN C. INSTRUMEN

C1. Instrumen Penilaian

Instrumen Penilaian Perkembangan Motorik Halus Anak

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★
I. Kecermatan					
1.	Kecermatan di dalam memberikan cap pada pola gambar yang sudah di tentukan				
II. Kerapian					
1.	Ketepatan dalam menyusun dan menempatkan hasil mengecap sesuai dengan bentuk pada alat				
III. Kemampuan Menggerakkan Tangan					
1.	Teknik memegang alat yang digunakan				

Keterangan:



(Bintang 1) : Belum Berkembang



(Bintang 2) : Mulai berkembang



(Bintang 3) : Berkembang sesuai dengan harapan



(Bintang 4) : Berkembang dengan baik.

C2. Rubrik Instrumen Penilaian

No	Kegiatan	Kegiatan	Skor
I. Kecermatan			
	Kecermatan di dalam memberikan cap pada pola gambar yang sudah ditentukan	Anak belum cermat dalam memberikan cap pada pola gambar yang sudah di tentukan, keluar garis.	1
		Anak mulai cermat dalam memberikan cap pada pola gambar yang sudah di tentukan	2
		anak sudah cermat dalam memberikan cap pada pola gambar yang sudah di tentukan namun masih dengan bimbingan guru	3
		Anak mampu dan cermat dalam memberikan cap pada pola gambar yang sudah di tentukan dan melebihi standart	4

		penilaian	
II. Kerapian			
1.	Ketepatan dalam menyusun dan menempatkan hasil mengecap sesuai dengan bentuk pada alat	Anak belum tepat dalam menyusun dan menempatkan hasil mengecap sesuai dengan bentuk pada alat, tidak melaksanakan atauran yang ditentukan	1
		Anak mulai tepat dalam menyusun dan menempatkan hasil mengecap sesuai dengan bentuk pada alat tetapi masih dengan bantuan guru.	2
		Anak sudah mampu dan tepat dalam menyusun dan menempatkan hasil mengecap sesuai dengan bentuk pada alat tetapi masih perlu diarahkan.	3
		Anak sudah mampu dan tepat dalam menyusun dan menempatkan hasil mengecap sesuai dengan bentuk pada alat tetapi tanpa dengan bantuan dan arahan guru	4
No	Kegiatan	Kegiatan	Skor
III. Kemampuan Menggerakkan Tangan			
1.	Teknik memegang alat yang digunakan	Anak belum mampu memegang alat yang digunakan untuk mengecap dan asal-asalan	1

		dalam menggunakannya	
		Anak mulai mampu memegang alat yang digunakan dan perlu bantuan guru	2
		Anak sudah mampu memegang alat yang di gunakan tetapi perlu arahan dari guru	3
		Anak sudah mampu dan tidak perlu bantuan serta arahan dari guru.	4

Lampiran D.

Instrumen validasi penilaian kegiatan bermain kolase

No	Elemen yang dievaluasi Kegiatan bermain kolase	Kriteria penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Aman digunakan oleh anak		
2.	Memiliki warna yang bervariasi		
3.	Mudah digunakan dan mudah untuk ditemukan		
4.	Mudah ditemukan		
5.	Ekonomis		
6.	Dapat meningkatkan aspek perkembangan anak		
7.	Tidak memerlukan tempat penyimpanan yang luas		
8.	Sesuai dengan kemampuan anak		

Petunjuk penilaian:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah penilaian terhadap kegiatan bermain kolase dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom “Ya” jika pertanyaan sesuai dan “Tidak” apabila pertanyaan tidak sesuai.

Lampiran E.

Lembar kerja siswa



Lampiran F.

Chelist Kegiatan Bermain Kolase

Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Kolase

No	Indikator	Keterlaksanaan Kegiatan	
		Sudah	Belum
1.	Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan belajar		
2.	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan hari ini/ bercakap-cakap		
3.	Guru menyampaikan kegiatan hari ini		
4.	Guru melakukan persiapan sebelum melaksanakan kegiatan bermain kolase		
5.	Guru memastikan kondisi kelas yang sesuai dengan harapan		
6.	Guru menyiapkan bahan bermain kolase		
7.	Guru menyebutkan satu-persatu bahan yang telah disediakan		
8.	Guru melakukan tanya jawab mengenai bahan yang disediakan untuk bermain kolase		
9.	Guru memberikan contoh bagaimana cara memberikan warna pada beras yang berwarna putih dengan pewarna makanan		
10.	Guru memberikan contoh bagaimana memberikan lem pada gambar dan menyiapkan spons basah agar tangan anak tidak lengket setelah memakai lem.		
11.	Guru memberikan contoh meletakkan bahan berupa biji-bijian tersebut ke dalam sebuah gambar yang sudah diberi lem dengan hati-hati		
12.	Guru memberikan contoh merapikan gambar yang sudah ditempel dengan bahan berupa biji-bijian yang disediakan		

13.	Guru memberikan contoh menjemur hasil karya yang sudah di kerjakan		
14.	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan apa yang telah dicontohkan terlebih dahulu dan menilai unjuk kerja anak		
Jumlah			

Keterangan :

Alat dan Bahan

- Lem
- Biji-bijian (Kacang hijau, beras putih, beras jagung)
- Cat warna
- Lembar kerja siswa
- Spons basah

Lampiran G.

Chelist Kegiatan Mencap

Susunan Pelaksanaan Kegiatan Bermain Kolase

No	Indikator	Keterlaksanaan Kegiatan	
		Sudah	Belum
1.	Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan belajar		
2.	Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan hari ini/ bercakap-cakap		
3.	Guru menyampaikan kegiatan hari ini		
4.	Guru melakukan persiapan sebelum melaksanakan kegiatan mencap		
5.	Guru memastikan kondisi kelas yang sesuai dengan harapan		
6.	Guru menyiapkan bahan untuk kegiatan mencap		
7.	Guru menyebutkan satu-persatu bahan yang telah disediakan		
8.	Guru melakukan tanya jawab mengenai bahan yang disediakan untuk kegiatan mencap		
9.	Guru memberikan contoh bagaimana cara memegang alat dengan benar		

10.	Guru memberikan contoh bagaimana menyelupkan alat kedalam cat warna		
11.	Guru memberikan contoh meletakkan bahan dengan alat sesuai dengan bentuk alat dan pola gambar yang telah disediakan		
12.	Guru memberikan contoh merapikan alat dan bahan yang telah disediakan		
13.	Guru memberikan contoh menjemur hasil karya yang sudah di kerjakan		
14.	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan apa yang telah dicontohkan terlebih dahulu dan menilai unjuk kerja anak		
Jumlah			

Keterangan:

Alat dan bahan mengecap:

- Pelepah pisang
- Cat warna
- Lembar kerja siswa
- Tempat menaruh cat warna

Lampiran H. Instrumen Penelitian Validasi

H1. Lembar validasi ahli dosen FKIP PG PAUD UNEJ

LEMBAR VALIDASI KEGIATAN BERMAIN KOLASE

Judul Penelitian : Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Nama Validator : Reski Yulina Widiastuti, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PG PAUD

Tanggal : 23 Desember 2019

Instansi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Petunjuk

- Berikanlah penilaian Bapak/Ibu terhadap kegiatan bermain kolase dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.
- Pada bagian akhir dimohon Bapak/Ibu memberikan saran-saran untuk perbaikan kegiatan bermain kolase.

No	Elemen yang dievaluasi	Kriteria penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Aman digunakan oleh anak	✓	
2.	Memiliki warna yang bervariasi	✓	
3.	Mudah digunakan dan menarik perhatian anak	✓	
4.	Mudah ditemukan	✓	
5.	Ekonomis	✓	
6.	Dapat meningkatkan aspek perkembangan anak	✓	
7.	Tidak memerlukan tempat penyimpanan yang luas	✓	
8.	Sesuai dengan kemampuan anak	✓	

Kesimpulan:

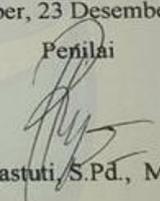
Layak digunakan tanpa revisi	
Layak digunakan dengan revisi	
Tidak layak digunakan	

Kritik dan saran mengenai kegiatan bermain kolase

instrumen diperbaiki

Jember, 23 Desember 2019

Penilai


Reski Yulina Widiastuti, S.Pd., M.Pd.

H2. Lembar validasi ahli guru pembelajaran TK ABA 1 Kaliwates Jember

LEMBAR VALIDASI KEGIATAN BERMAIN KOLASE

Judul Penelitian : Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Nama Validator : Dra. Any Junaidah A, S.Pd
Pekerjaan : Kepala Sekolah
Tanggal : 14 Januari 2020
Instansi : TK ABA 1 Kaliwates

Petunjuk

- Berikanlah penilaian Bapak/Ibu terhadap kegiatan bermain kolase dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.
- Pada bagian akhir dimohon Bapak/Ibu memberikan saran-saran untuk perbaikan kegiatan bermain kolase.

No	Elemen yang dievaluasi	Kriteria penilaian	
		Ya	Tidak
	Kegiatan bermain kolase		
1.	Aman digunakan oleh anak	✓	
2.	Memiliki warna yang bervariasi	✓	
3.	Mudah digunakan dan menarik perhatian anak	✓	
4.	Mudah ditemukan	✓	
5.	Ekonomis	✓	
6.	Dapat meningkatkan aspek perkembangan anak	✓	
7.	Tidak memerlukan tempat penyimpanan yang luas	✓	
8.	Sesuai dengan kemampuan anak	✓	

Kesimpulan:

Layak digunakan tanpa revisi	✓
Layak digunakan dengan revisi	
Tidak layak digunakan	<i>tidak</i>

Kritik dan saran mengenai kegiatan bermain kolase

- waspada untuk keselamatan anak
- gunakan pewarna makanan lebih aman

Jember, 14 Januari 2020



Dina Nurhidayah A, S.Pd

H3. Lembar validasi ahli guru pembelajaran TK Arni Kaliwates Jember

LEMBAR VALIDASI KEGIATAN BERMAIN KOLASE

Judul Penelitian : Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Nama Validator : Farida Ariani., S.Pd.

Pekerjaan : Kepala Sekolah

Tanggal : 23 Desember 2019

Instansi : TK Arni Kaliwates Jember

Petunjuk

- Berikanlah penilaian Bapak/Ibu terhadap kegiatan bermain kolase dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.
- Pada bagian akhir dimohon Bapak/Ibu memberikan saran-saran untuk perbaikan kegiatan bermain kolase.

No	Elemen yang dievaluasi	Kriteria penilaian	
		Ya	Tidak
	Kegiatan bermain kolase		
1.	Aman digunakan oleh anak	✓	
2.	Memiliki warna yang bervariasi	✓	
3.	Mudah digunakan dan menarik perhatian anak	✓	
4.	Mudah ditemukan	✓	
5.	Ekonomis	✓	
6.	Dapat meningkatkan aspek perkembangan anak	✓	
7.	Tidak memerlukan tempat penyimpanan yang luas	✓	
8.	Sesuai dengan kemampuan anak	✓	

Kesimpulan:

Layak digunakan tanpa revisi	✓
Layak digunakan dengan revisi	
Tidak layak digunakan	

Kritik dan saran mengenai kegiatan bermain kolase

Jember, 23 Desember 2019

PTP NUSANTARA (Persero)
TK ARNI
Farida Arini, S.Pd.
Unit Usaha Strategis

Lampiran I. Dokumentasi**II. Profil Lembaga****PROFIL LEMBAGA**

Nama Lembaga : TK Arni
Alamat Lengkap : Jl. KH Shiddiq No.55
RT/RW : 002/032
Desa/Kelurahan : Jember Kidul
Kecamatan : Kaliwates
Kabupaten : Jember
Propinsi : Jawa Timur
Penanggung jawab pengelolaan/kepala
Nama Lengkap : Farida Ariani S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Tanggal SK Pendiri : 30 Mei 1995
SK Izin Operasional : 421.1/4406/413/2014

I2. Data Peserta Didik**DATA ANAK DIDIK****1. Data Kelompok B2**

No	Nama	L	P
1.	Abiziar Ramadhani	L	
2.	Ahmad Zidan Wahyudi	L	
3.	Alif Farisky Ramadhan	L	
4.	Daffa Hafiz Ramadhan	L	
5.	Dzaki Amar Putranto	L	
6.	Hafid Septian Putra Yuda	L	
7.	Hafizah Safaraz Azalia		P
8.	Nabilla Amelia Agustin		P
9.	Naylana Khanza Janeeta		P
10.	Nesya Aulia		P
11.	Quiesha Anya Khairin		P
12.	Rajata Atallah	L	
13.	Satya Shafi	L	
14.	Sena Aditya	L	
15.	Sandrina Keyla		P
16.	Yoriko Felia		P
17.	Zafier Kenzie	L	
18.	Zibril Afgan	L	
	Jumlah	11	7

2. Data Kelompok B3

No	Nama	L	P
1.	Calya ayu		P
2.	Agathan	L	
3.	Nindi		P
4.	Nazila		P
5.	Izar	L	
6.	M. Alif	L	
7.	Daniel Nizam	L	
8.	Naira Maulita		P
9.	M. Ibnu	L	
10	Sabrina		P
11.	Dafa Agrata	L	
12	A. Rafi Zaki	L	
13	Nada		P

14.	Amira Akila		P
15.	Ofi		P
16.	M. Yahya	L	
17.	Ken Abimanyu	L	
18.	Narubi	L	
	Jumlah	10	8

Lampiran J. Analisis Data

J1. Analisis Data Uji Validitas

J. Tabel Persiapan Uji Validitas

No	Nama	SKOR BUTIR INSTRUMEN			
		1	2	3	JUMLAH
1.	Agam Abdillah	3	4	3	10
2.	Ahmad Irsadu	2	3	2	7
3.	Akhmad Syafiq	4	4	4	12
4.	Alvaro Dafa	3	3	4	10
5.	Arjun Priambodo	3	3	3	9
6.	Arvino Destyan	3	4	3	10
7.	Azzahra Nur	4	4	4	12
8.	Bayu Teguh	4	3	3	10
9.	Bilqis Septa	2	2	2	6
10.	Cinta Aqilla	3	3	3	9
11.	Enzelina Adelia	2	2	2	6
12.	Freno Sebastian	3	3	3	9
13.	Galang Garda	4	4	4	12
14.	Jevino Wardana	2	2	2	6
16.	Ratri Rayi	4	4	4	12
17.	Sheyna Sabrina	2	2	2	6
18.	Zhaki Mubarak	2	2	2	6

1. Uji Validitas Nomor Item 1

No	SKOR		RANGKING		D	D2
	X	Y	X	Y		
1.	3	10	6	5	1	1
2.	2	7	13	12	1	1
3.	4	12	1	1	0	0
4.	3	10	6	5	1	1
5.	3	9	6	9	-3	9
6.	3	10	6	5	1	1
7.	4	12	1	1	0	0
8.	4	10	1	5	-4	16
9.	2	6	13	14	-1	1
10.	3	9	6	9	-3	9
11.	2	6	13	14	-1	1
12.	3	9	6	9	-3	9
13.	4	12	1	1	0	0
14.	2	6	13	14	-1	1
15.	3	7	6	12	-6	36
16.	4	12	1	1	0	0
17.	2	6	13	14	-1	1
18.	2	6	13	14	-1	1
Jumlah						88

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum 88}{18(18^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 88}{18(324 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{528}{18(323)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{528}{5814}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,091$$

$$Rho_{xy} = 0,909$$

2. Uji Validitas Nomor Item 2

No	SKOR		RANGKING		D	D2
	X	Y	X	Y		
1.	4	10	1	5	-4	16
2.	3	7	7	12	-5	25
3.	4	12	1	1	0	0
4.	3	10	7	5	2	4
5.	3	9	7	9	-2	4
6.	4	10	1	5	-4	16
7.	4	12	1	1	0	0
8.	3	10	7	5	2	4
9.	2	6	13	14	-1	1
10	3	9	7	9	-2	4
11	2	6	13	14	-1	1
12	3	9	7	9	-2	4
13	4	12	1	1	0	0
14	2	6	13	14	-1	1
15	2	7	13	12	1	1
16	4	12	1	1	0	0
17	2	6	13	14	-1	1
18	2	6	13	14	-1	1
Jumlah						83

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum 83}{18(18^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 83}{18(324 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{498}{18(323)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{498}{5814}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,08$$

$$Rho_{xy} = 0,914$$

III. Uji Validitas Nomor Item 3

No	SKOR		RANGKING		D	D2
	X	Y	X	Y		
1.	3	10	6	5	1	1
2.	2	7	12	12	0	0
3.	4	12	1	1	0	0
4.	4	10	1	5	-4	16
5.	3	9	6	9	-3	9
6.	3	10	6	5	1	1
7.	4	12	1	1	0	0
8.	3	10	6	5	1	1
9.	2	6	12	14	-2	4
10	3	9	6	9	-3	9
11	2	6	12	14	-2	4
12	3	9	6	9	-3	9
13	4	12	1	1	0	0
14	2	6	12	14	-2	4
15	2	7	12	12	0	0
16	4	12	1	1	0	0
17	2	6	12	14	-2	4
18	2	6	12	14	-2	4
Jumlah						66

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum 66}{18(18^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 66}{18(324 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{396}{18(323)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{396}{5814}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,068$$

$$Rho_{xy} = 0,932$$

J2. Analisis Data Uji Reliabilitas

I. Tabel Persiapan Uji Reliabilitas

No	Nomor Item			Nomor Item
	1	3	Jumlah	
1.	3	3	6	4
2.	2	2	4	3
3.	4	4	8	4
4.	3	4	7	3
5.	3	3	6	3
6.	3	3	6	4
7.	4	4	8	4
8.	4	3	7	3
9.	2	2	4	2
10.	3	3	6	3
11.	2	2	4	2
12.	3	3	6	3
13.	4	4	8	4
14.	2	2	4	2
15.	3	2	5	2
16.	4	4	8	4
17.	2	2	4	2
18.	2	2	4	2

II. Uji Reliabilitas Instrumen

No	Skor		Rangking		D	D2
	X	Y	X	Y		
1.	6	4	7	1	6	36
2.	4	3	13	7	6	36
3.	8	4	1	1	0	0
4.	7	3	5	7	-2	4
5.	6	3	7	7	0	0
6.	6	4	7	1	6	36
7.	8	4	1	1	0	0
8.	7	3	5	7	-2	4
9.	4	2	13	13	0	0
10.	6	3	7	7	0	0
11.	4	2	13	13	0	0
12.	6	3	7	7	0	0
13.	8	4	1	1	0	0

14.	4	2	13	13	0	0
15.	5	2	12	13	-1	1
16.	8	4	1	1	0	0
17.	4	2	13	13	0	0
18.	4	2	13	13	0	0
Jumlah						117

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum 117}{18(18^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 117}{18(324 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{702}{18(323)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{702}{5814}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,121$$

$$Rho_{xy} = 0,879$$

J3. Analisis Data Penelitian Hasil Pretest da Posttest

1. Hasil Pretest Kelas Eksperimen B2

No	Indikator			jumlah	Skor	
	Nama	Kecermatan	kerapian			Kemampuan Menggerakkan tangan
1.	Abiziar Ramadhani	3	3	3	9	50
2.	Ahmad Zidan Wahyudi	3	2	3	8	44
3.	Alif Farisky Ramadhan	2	2	2	6	33
4.	Daffa Hafiz Ramadhan	2	2	2	6	33
5.	Dzaki Amar Putranto	3	3	3	9	50
6.	Hafid Septian Putra	2	3	3	8	44

	Yuda					
7.	Hafizah Safaraz Azalia	3	3	2	8	44
8.	Nabilla Amelia Agustin	1	2	2	5	27
9.	Naylana Khanza Janeeta	2	1	2	5	27
10.	Nesya Aulia	2	1	2	5	27
11.	Quiesha Any Khairin	3	3	3	9	50
12.	Rajata Atallah	1	1	2	4	22
13.	Satya Shafi	2	2	2	6	33
14.	Sena Aditya	2	2	2	6	33
15.	Sandrina Keyla	3	2	3	8	44
16.	Yoriko Felia	3	3	3	9	50
17.	Zafier Kenzie	1	1	2	4	22
18.	Zibril Afgan	1	1	2	4	22

II. Hasil Pretest Kelas Kontrol (B3)

No	Nama	Indikator			Jumlah	Skor
		kecermatan	Kerapian	Kemampuan menggerakkan tangan		
1.	Calya ayu	4	4	4	12	66
2.	Agathan	1	1	3	5	27
3.	Nindi	2	2	2	6	33
4.	Nazila	2	2	3	7	38
5.	Izar	2	2	2	6	33
6.	M. Alif	4	4	3	11	61
7.	Daniel Nizam	3	3	4	10	55
8.	Naira Maulita	3	3	2	8	44
9.	M. Ibnu	3	2	3	8	44
10.	Sabrina	4	3	3	10	55
11.	Dafa Agrata	2	2	2	6	33
12.	A. Rafi Zaki	2	2	3	7	38
13.	Nada	2	2	3	7	38
14.	Amira Akila	2	2	3	7	38
15.	Ofi	3	2	3	8	44
16.	M. Yahya	3	2	3	8	44
17.	Ken Abimanyu	3	2	3	8	44
18.	Narubi	3	3	3	9	50

III. Hasil Postest Kelompok Eksperimen B2

No	Indikator			jumlah	Skor	
	Nama	Kecermatan	Kerapian			Kemampuan Menggerakkan tangan
1.	Abiziar Ramadhani	4	4	4	12	66
2.	Ahmad Zidan Wahyudi	3	3	4	10	55
3.	Alif Farisky Ramadhan	3	3	4	10	55
4.	Daffa Hafiz Ramadhan	3	3	4	10	55
5.	Dzaki Amar Putranto	4	4	4	12	66
6.	Hafid Septian Putra Yuda	3	4	3	10	55
7.	Hafizah Safaraz Azalia	3	3	4	10	55
8.	Nabilla Amelia Agustin	2	2	2	6	33
9.	Naylana Khanza Janeeta	2	2	2	6	33
10.	Nesya Aulia	3	3	3	9	50
11.	Quiesha Anya Khairin	4	4	4	12	66
12.	Rajata Atallah	2	2	2	6	33
13.	Satya Shafi	3	3	3	9	50
14.	Sena Aditya	3	3	3	9	50
15.	Sandrina Keyla	4	4	4	12	66
16.	Yoriko Felia	4	4	4	12	66
17.	Zafier Kenzie	2	2	2	6	33
18.	Zibril Afgan	2	2	2	6	33

IV. Hasil Posttest Kelompok Kontrol B3

No	Nama	Indikator			Jumlah	Skor
		Kecermatan	Kerapian	Kemampuan menggerakkan tangan		
1.	Calya ayu	4	4	4	12	66
2.	Agathan	2	2	3	7	38
3.	Nindi	2	2	3	7	38
4.	Nazila	2	2	4	8	44
5.	Izar	2	2	3	7	38
6.	M. Alif	4	4	4	12	66
7.	Daniel Nizam	3	3	4	10	55
8.	Naira Maulita	3	3	3	9	50
9.	M. Ibnu	3	3	3	9	50
10.	Sabrina	4	4	3	11	61
11.	Dafa Agrata	2	2	3	7	38
12.	A. Rafi Zaki	2	2	3	7	38
13.	Nada	2	3	3	8	44
14.	Amira Akila	2	3	3	8	44
15.	Ofi	3	3	3	9	50
16.	M. Yahya	3	3	3	9	50
17.	Ken Abimanyu	3	3	3	9	50
18.	Narubi	3	4	3	10	55

V. Tabel Hasil Selisih Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Hasil Post Test	Hasil Pretest	Hasil Selisih
1.	66	50	16
2.	55	44	11
3.	55	33	22
4.	55	33	22
5.	66	50	16
6.	55	44	11
7.	55	44	11
8.	33	27	6
9.	33	27	6
10.	50	27	23
11.	66	50	16
12.	33	22	11
13.	50	33	22
14.	50	33	22
15.	66	44	22
16.	66	50	16
17.	33	22	11
18.	33	22	11

VI. Hasil Selisih Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Hasil Post Test	Hasil Pretest	Hasil Selisih
1.	66	66	0
2.	38	27	11
3.	38	33	5
4.	44	38	6
5.	38	33	5
6.	66	61	5
7.	55	55	0
8.	50	44	6
9.	50	44	6
10.	61	55	6
11.	38	33	5
12.	38	38	0
13.	44	38	6
14.	44	38	6
15.	50	44	6
16.	50	44	6
17.	50	44	6
18.	55	50	5

K. Lampiran Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Gambar 1.1 Kegiatan Pemberian Pretest Mengecap Kelompok Eksperimen



Gambar 1.2 Kegiatan Pemberian Pretest Mengecap Kelompok Kontrol



Gambar 1.3 Kegiatan Pemberian Treatment Bermain Kolase Kelompok Eksperimen



Gambar 1.4 Kegiatan Pemberian Treatment Kolase Menggunakan Daun pada Kelompok Kontrol



Gambar 1.5 Kegiatan Pemberian Post-Test Mengecap Kelas Eksperimen



Gambar 1.6 Kegiatan Pemberian Post-Test Mengecap Kelas Kontrol

L. Lampiran Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi Pembimbing.**L1. Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi Pembimbing I.**

Nama : Mayank Rahmawati
 NIM : 160210205004
 Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
 Judul : Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.
 Pembimbing I : Dra. Khutobah, M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing
1.	Selasa, 8-10-19	Judul	1.
2.	Selasa, 15-10-19	Matrik	2.
3	Selasa, 22-10-19	Matrik	3.
4.	Selasa, 03-12-19	Bab I dan II	4.
5.	Rabu,18-12-19	Bab III dan lampiran	5.
6.		ACC ujian sempro	6.
7.			
8.			
9.			
10.			

L II. Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi Pembimbing II.

Nama : Mayank Rahmawati
 NIM : 160210205004
 Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
 Judul : Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Arni Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.
 Pembimbing I : Laily Nur Aisiyah, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing
1.	23-10-2019	Matrik dan judul	1.
2.	28-10-2019	Bab I	2.
3	04-11-2019	Bab 2 dan 3	3.
4.	20-11-2019	Bab 2 revisi	4.
5.	04-12-2019	Lanjut bab 3	5.
6.	11-12-2019	Revisi bab 3	6.
7.	16-11-2019	Bab 3	7.
8.	18-12-2019	ACC ujian sempro	8.
9.	10-07-2020	ACC bab 4 dan 5	9.
10.	13-08-2020	Perbaiki ringkasan	10.
11.	26-08-2020	ACC ujian skripsi	11.

M. Biodata Peneliti

Nama : Mayank Rahmawati
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 18 Juni 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat Asal : Dusun Krajan RT. 04 RW.02 Kecamatan Gambiran
Kabupaten Banyuwangi.
Alamat di Jember : Jl. Kalimantan 4 Blok D No. 55 (Kost Pondokku)
Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember
Email : Mayankrahmawati06@gmail.com
Riwayat :

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1.	TK Khadijah 102	2004	Banyuwangi
2.	SDN 3 Purwodadi	2010	Banyuwangi
3.	SMP N 2 Bangorejo	2013	Banyuwangi
4.	SMA 1 Gambiran	2016	Banyuwangi
5.	Universitas Jember	2020	Jember