



**KORELASI ANTARA PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH  
KECAMATAN RAMBIPUJI KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Ardansyah Panji Utama**  
NIM 110210201053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**



**KORELASI ANTARA PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH  
KECAMATAN RAMBIPUJI KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**Ardansyah Panji Utama**  
NIM 110210201053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Dr. H. Bendot Tri Utomo dan Ibunda Hj. Dewi Astuti;
2. Kakakku Andika Putranta Utama yang selalu memberikan motivasi kepada saya pada saat kuliah;
3. Adikku Shallya Magistra Pangestuti yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doa untuk bisa segera menyelesaikan skripsi ini;
4. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak dan para Dosen terhormat, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran dan kasih sayang;
5. Teman-temanku semua yang selalu memberikan motivasi dan bantuan demi terelesainya skripsi ini;
6. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTTO**

“Siapapun yang keluar untuk mencari dan mendapatkan Ilmu, maka dia berada di jalan Allah”<sup>\*)</sup>.



---

<sup>\*)</sup><http://mottocinta.dorar.info/2014/08/contoh-motto-pendidikan-pelajar-yang.html>  
[18 Agustus 2015].

**PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ardansyah Panji Utama

NIM : 110210201053

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok Bermain AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 08 September 2015

Yang menyatakan,

Ardansyah Panji Utama  
NIM 110210201053

**PENGAJUAN**

**KORELASI ANTARA PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH  
KECAMATAN RAMBIPUJI KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Oleh:

Nama : Ardansyah Panji Utama  
NIM : 110210201053  
Tempat dan Tanggal Lahir : Jember, 14 Juni 1992  
Jurusan / Program : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Luar Sekolah

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. H. A.T.Hendrawijaya, S.H., M.Kes  
NIP. 19581212 198602 1 002

Niswatul Imsiyah, S.Pd., M.Pd  
NIP 19721125 200812 2 001

**SKRIPSI**

**KORELASI ANTARA PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH  
KECAMATAN RAMBIPUJI KABUPATEN JEMBER**

Oleh

Ardansyah Panji Utama

NIM 110210201053

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Drs. H. A.T.Hendrawijaya, S.H., M.Kes

Dosen Pembimbing Anggota : Niswatul Imsiyah, S.Pd., M.Pd

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul “Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok Bermain AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember” Telah diuji dan disahkan pada.

Hari, Tanggal : Selasa, 08 September 2015

Tempat : Ruang 35D 103 Gedung 3 Bahasa FKIP Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Deditiani Tri Indrianti, S.Pd., M.Sc  
NIP. 19790517 200812 2 003

Niswatul Imsiyah, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19721125 200812 2 001

Anggota I

Anggota II

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd  
NIP. 19610729 198802 2 001

Drs. H. A.T.Hendrawijaya, S.H., M.Kes  
NIP. 19581212 198602 1 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.  
NIP. 19540501 198303 1 005

**RINGKASAN**

**Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok Bermain AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember;** Ardansyah Panji Utama, 110210201053; 2015; 62 Halaman; Program Studi Pendidikan Luar Sekolah; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani, sehingga anak memiliki kesiapan dalam hal kemampuan kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, *sosio-emosional*, dan spiritual. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok Bermain AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan dalam mengembangkan lab baca Prodi Pendidikan Luar Sekolah, dan menjalankan tri dharma perguruan tinggi.

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Tempat yang digunakan sebagai penelitian adalah Kelompok Bermain AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember dengan metode *purposive sampling*. Teknik penentuan responden secara *populasi* dengan responden yang diteliti sebanyak 12 responden yang diambil secara keseluruhan. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari penghitungan hasil dari *checklist* yang diobservasi, sedangkan untuk data sekunder diperoleh dari dokumentasi dan kenyataan (lainnya) yang terkait. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan

korelasi tata jenjang (*Spearman*) dengan menggunakan bantuan *software* SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 17 dan *software* Microsoft Excel 2013.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa tingkat Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok Bermain AISYIYAH sebesar 0.921 sebagai  $r_{hitung}$ . Nilai ini lebih besar dari  $r_{tabel}$  untuk  $N=12$  responden dengan tingkat kepercayaan 95% sebesar 0.591, sehingga hasil yang diperoleh signifikan yaitu hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima. Sedangkan hasil hubungan tinggi yang diperoleh dalam penelitian ini pada penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan motorik halus, yaitu sebesar 0.955 yang terdapat pada indikator mencocokkan, kemudian pada indikator menyusun memperoleh hubungan tinggi sebesar 0,930. Pada indikator penggunaan alat permainan edukatif memperoleh hubungan tinggi sebesar 0.938, yang terdapat pada aspek puzzle, kemudian aspek balok memperoleh hubungan tinggi sebesar 0.945.

Dari hasil analisis data, maka didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan alat permainan edukatif memiliki peranan sangat penting bagi tumbuh kembangnya motorik halus anak usia dini di KB AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. Temuan tersebut telah dibuktikan pada tingkat hubungan tinggi, yaitu sebesar 0.921 yang sebagai  $r_{hitung}$ .

Selanjutnya, peneliti menyarankan kepada orang tua harus mengawasi dan membimbing tindakan anak baik dalam belajar maupun bermain; sumber daya yang berkualitas akan menunjang maju dan berkembang, senantiasa melakukan evaluasi secara berkala terhadap proses kegiatan belajar dan bermain di lembaga KB AISYIYAH; mengambil point-point penting dari hasil penelitian, yang dapat dimanfaatkan bagi keperluan penelitian, menambah wawasan tentang permainan bagi anak usia dini; Peneliti dapat melakukan penelitian lebih lanjut sehubungan dengan penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan motorik halus anak usia dini, mengingat pada usia tersebut, anak memiliki potensi yang luar biasa untuk berkembang.

## PRAKATA

Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahuwataala. Shalawat dan salam kita kirimkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad Sallallahu-alaihiwasallam, karena atas hidayah-Nyalah penelitian ini dapat diselesaikan. Tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang telah berjasa mencurahkan ilmu kepada penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Drs. H. A.T. Hendrawijaya, S.H., M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Luar sekolah (PLS) sekaligus Dosen Pembimbing satu dan Dr. Nanik Yulianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah mencurahkan ilmu, meluangkan waktu dalam skripsi ini;
4. Niswatul Imsiyah, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing dua, yang telah meluangkan waktu, dan pikirannya;
5. Deditiani Tri Indrianti S.Pd., M.Sc selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
6. Selaku kepala sekolah di TK ABA 1 Rambipuji yang telah memberikan ijin atas kelancaran pembuatan skripsi ini;
7. Ibu dan Ayah yang tanpa mengenal lelah demi memberikan doa dan semangat agar terselesaikannya skripsi ini;
8. Kakak dan adikku yang selalu memberi semangat untuk mengerjakan skripsi ini dan selalu memotivasi;
9. Teman-teman seangkatan dan seperjuangan “PLS 2011” terutama teman-teman Ofri Somanedo, Achmad Fauzi Subagio, Joko Mardianto, dan teman-temanku yang lain;
10. Semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 08 September 2015

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	vi
<b>SKRIPSI</b> .....	vii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	viii
<b>RINGKASAN</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	3
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
<b>2.1 Penggunaan Alat Permainan Edukatif</b> .....	5
2.1.1 Puzzle .....	7
2.1.2 Balok .....	9
<b>2.2 Perkembangan Motorik Halus</b> .....	10
2.2.1 Mencocokkan .....	12
2.2.2 Menyusun .....	13
<b>2.3 Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan         Perkembangan Motorik Halus AUD</b> .....	14
<b>2.4 Hipotesis Penelitian</b> .....	15

	Halaman
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	17
<b>3.1 Jenis Penelitian</b> .....	17
<b>3.2 Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	17
<b>3.3 Teknik Penentuan Subyek Penelitian</b> .....	18
<b>3.4 Definisi Operasional</b> .....	18
3.4.1 Penggunaan Permainan Edukatif .....	19
3.4.2 Perkembangan Motorik Halus.....	19
<b>3.5 Rancangan Penelitian</b> .....	19
<b>3.6 Data dan Sumber Data</b> .....	20
<b>3.7 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	21
<b>3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas</b> .....	22
3.8.1 Uji Validitas .....	22
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	23
<b>3.9 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data</b> .....	23
3.9.1 Metode Pengolahan Data .....	23
3.9.2 Metode Analisis Data.....	24
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	25
<b>4.1 Data Pendukung</b> .....	25
4.1.1 Profil KB AISYIYAH Rambipuji.....	25
4.1.2 Sejarah Singkat KB AISYIYAH Rambipuji.....	27
4.1.3 Struktur Organisasi KB AISYIYAH Rambipuji.....	28
4.1.4 Data Personalia Guru di KB AISYIYAH Rambipuji.....	29
4.1.5 Data Siswa di KB AISYIYAH Rambipuji.....	30
4.1.6 Jadwal Kegiatan Rutin di KB AISYIYAH Rambipuji.....	31
4.1.7 Sarana dan Prasarana KB AISYIYAH Rambipuji.....	32
4.1.8 Gambaran Umum Daerah Penelitian.....	34
<b>4.2 Penyajian Data dan Interpretasi Data</b> .....	35
4.2.1 Data Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif.....	36
4.2.2 Data Tentang Perkembangan Motorik Halus Anak .....	45

	Halaman
4.2.3 Data Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak.....	48
4.2.4 Identifikasi Kebutuhan Anak Didik pada Alat Permainan Edukatif di KB AISYIYAH Rambipuji.....	50
<b>4.3 Analisis Data</b> .....	<b>53</b>
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	<b>58</b>
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	<b>58</b>
<b>5.2 Saran</b> .....	<b>58</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>63</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 4.1 Profil KB AISYIYAH Rambipuji.....	25
Tabel 4.2 Struktur Organisasi KB AISYIYAH Rambipuji.....	28
Tabel 4.3 Daftar Personalia Guru KB AISYIYAH Rambipuji.....	29
Tabel 4.4 Biodata Pribadi Siswa KB AISYIYAH Rambipuji .....	30
Tabel 4.5 Jadwal Kegiatan Rutin KB AISYIYAH Rambipuji .....	31
Tabel 4.6 Sarana KB AISYIYAH Rambipuji .....	32
Tabel 4.7 Prasarana KB AISYIYAH Rambipuji .....	34
Tabel 4.8 Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Indikator Puzzle dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Indikator Mencocokkan.....	39
Tabel 4.9 Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Indikator Puzzle dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Indikator Menyusun .....	41
Tabel 4.10 Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Indikator Balok dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Indikator Mencocokkan.....	41
Tabel 4.11 Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Indikator Balok dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Indikator Menyusun .....	44
Tabel 4.12 Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	48
Tabel 4.13 Identifikasi Kebutuhan Anak Didik Pada Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus .....	50

**DAFTAR GAMBAR**

.....	Halaman
4.1 Diagram Respon Anak Didik Terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif.....	37
4.2 Diagram Respon Anak Didik Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	46



**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
A. Matriks Penelitian .....	63
B. Instrumen Penelitian.....	64
C. Instrument Penilaian <i>Check List</i> .....	69
D. Output Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS Jumlah Keseruhan Menggunakan Versi 17 .....	72
E. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Menggunakan Versi 17 .....	73
F. Pedoman Tingkat Reliabilitas .....	75
G. Pedoman Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X dan Y .....	76
H. Tabel Kritik Rho Spearman .....	77
I. Output Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS Versi 17.....	78
J. Foto Proses Penelitian.....	83
K. Surat Ijin Penelitian.....	85
L. Lembar Konsultasi .....	86

## BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 1.1 Latar Belakang, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, dan 1.4 Manfaat Penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Mulyasa (2012;34-35) proses perkembangan manusia secara utuh dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya (0-6 tahun) yang bisa disebut *The Golden Age*. *The Golden Age* merupakan masa peka bagi anak, karena pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik psikis yang siap merespons stimulasi yang datang dari lingkungannya. Oleh karena itu, hendaknya proses pendidikan harus dilakukan sebaik-baiknya mulai dari Anak Usia Dini.

Kualitas pendidikan anak usia dini dapat dilihat dari perkembangan motorik halus dalam kelompok bermain. Kelompok Bermain adalah salah satu program Pendidikan Luar Sekolah, yaitu program Nonformal. Menurut Rose (2012;2) Kelompok bermain adalah salah satu bentuk satuan PAUD yang menyelenggarakan program bagi anak usia 2 sampai 4 tahun dan dapat melayani anak hingga usia 6 tahun jika di lokasi yang sama belum tersedia layanan TK/RA.

Sedangkan menurut Yamin (2013;1) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani, sehingga anak memiliki kesiapan dalam hal kemampuan kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, *sosio-emosional*, dan spiritual.

Salah satu satuan pendidikan anak usia dini yang ada di Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember adalah kelompok bermain AISYIYAH. Kelompok bermain AISYIYAH ini sudah berdiri sejak tahun 2009 di bawah yayasan pendidikan AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 1 Rambipuji. Saat ini kelompok bermain AISYIYAH mempunyai guru 2, jumlah siswa 12 dilengkapi dengan fasilitas belajar yang kurang lengkap, pembiayaan untuk semua kegiatan belajar ini masih mengandalkan sumbangan atau iuran dari wali murid. Dari 2 guru 1

guru sebagai pendamping dan 1 guru sebagai pengajar, dan dalam mengandalkan metode ceramah akibatnya jarang sekali menggunakan alat permainan edukatif. Sehingga pengembangan motorik halus kurang maksimal.

Salah satu masalah yang mempengaruhi pelaksanaan Kelompok Bermain AISYIYAH yang terletak di Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember adalah kurangnya strategi guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran yang mampu membantu anak dalam mengembangkan motorik halus. Pengajaran di Kelompok Bermain AISYIYAH kurang begitu bagus, karena guru di Kelompok Bermain AISYIYAH masih kurangnya fasilitas. Oleh karena itu, guru dituntut harus lebih kreatif dan inovatif. Di Kelompok Bermain AISYIYAH menggunakan metode kelompok dan klasikal.

Sehubungan dengan hal tersebut motorik halus adalah gerak tubuh anak yang berkaitan otot, syaraf kecil lainnya. Menurut Berk (dalam Wijayanti 2013) mengatakan bahwa motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan. Pada dasarnya setiap aktivitas yang dilakukan anak usia dini melibatkan koordinasi antara tangan dan mata. Makin banyak gerakan yang dilakukan anak, makin banyak koordinasi yang diperlukannya.

Untuk itu, dalam mengembangkan motorik halus dibutuhkan teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar yang tepat. Guru harus bisa memilih metode agar anak dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu metode yang cocok untuk mengembangkan motorik halus Anak Usia Dini adalah penggunaan alat permainan edukatif. Dalam penelitian ini penggunaan alat permainan edukatif adalah puzzle dan balok, karena puzzle dan balok permainan yang mudah di dapat, harganya murah, dan yang paling penting tidak berbahaya.

Menurut Yeni (2015) Permainan edukatif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi. Sedangkan menurut Amanda (2012;11) alat jenis permainan edukatif adalah (1) motorik kasar: bermain bola, dan lain-lain; (2) motorik halus: pensil, gunting, mencocokkan, menyusun, dan lain-lain; (3) kecerdasan atau kognitif: buku bergambar, puzzle, balok; (4)

bahasa: buku cerita, TV, tape, dan lain-lain; (5) menolong diri sendiri: gelas, sepatu, baju, dan lain-lain; dan (6) tingkah laku sosial: congklak, bola tali, dan lain-lain. Dengan demikian, penggunaan alat permainan edukatif dapat berhubungan dengan perkembangan motorik halus, sehingga dapat mengembangkan kreatif, dan kreasi anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik meneliti sejauh mana hubungan perkembangan motorik halus anak usia dini melalui penggunaan alat permainan edukatif. Maka peneliti mengambil judul **Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.**

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah “Adakah Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Suatu penelitian harus memiliki tujuan yang jelas dalam meneliti agar tidak menyimpang dari permasalahan yang telah ditentukan. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok Bermain AISYIYAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi perguruan tinggi, dapat dijadikan masukan dalam menjalankan tri dharma perguruan tinggi;
- 2) Bagi Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, dapat dijadikan sebagai masukan dalam mengembangkan lab baca Prodi Pendidikan Luar Sekolah;

- 3) Bagi Lembaga di Kelompok Bermain AISYIYAH, dapat dijadikan sebagai referensi untuk Meningkatkan semangat Belajar Anak Usia Dini dengan permainan edukatif;
- 4) Bagi peneliti, dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam bangku perkuliahan, sebagai pengalaman, dapat bersikap kritis, dan tanggap dalam menghadapi dan memecahkan fenomena dan permasalahan yang ada di masyarakat khususnya Kelompok Bermain AISYIYAH.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 2.1 Penggunaan Alat Permainan Edukatif, 2.2 Perkembangan Motorik Halus AUD 2.3 Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Motorik Halus AUD 2.4 Hipotesis

### 2.1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Menurut Rifa (2012;2) kata “permainan”, terkadang ada yang masih biasa dengan arti kata tersebut. Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa “permainan” adalah kegiatan yang berisi bermain dan permainan. Menurut Setiawan (2012) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipertandingkan.

Menurut Hurlock (1980;111) dalam awal masa kanak-kanak, anak laki-laki harus mempelajari keterampilan bermain yang secara budaya sesuai dengan kelompok anak laki-laki dan dilarang menguasai keterampilan yang dianggap lebih sesuai untuk anak perempuan. Misalnya, mereka didorong untuk belajar bermain bola, sebagaimana anak perempuan didorong untuk mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan peralatan rumah tangga.

Menurut Bruner (dalam Hurlock 1980;113) mengatakan bahwa bermain dalam masa kanak-kanak adalah “kegiatan yang serius.” Yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun pertama masa perkembangan. Ia menjelaskan kita sekarang mengerti bahwa bermain merupakan aktivitas yang serius, bahkan merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak.

Dunia bermain tidak pernah lepas dari dunia anak. Tedjasaputra (dalam Rifa, 2012;12) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Selanjutnya, dijelaskan bahwa anak kecil tidak mampu berpikir abstrak karena bagi mereka, *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya, anak tidak dapat berpikir. Hal ini di butuhkan cara agar makna dan objek bisa menjadi satu-kesatuan. Sehingga anak memahami suatu objek, baik secara konkret maupun abstrak.

Silberman (dalam Rifa, 2012;26-27) mengungkapkan agar menggunakan latihan lucu atau permainan kuis guna menggunakan ide-ide, pengetahuan, atau keterampilan siswa. Oleh karena itu, gunakan permainan yang membangkitkan energi dan keterlibatan. Permainan juga sangat berguna untuk membentuk poin-poin dramatis yang jarang siswa lupakan.

Menurut Yeni (2013), game edukasi adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Game edukasi merupakan salah satu bentuk permainan yang digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran, baik secara formal maupun nonformal. Game edukasi merupakan suatu game komputer yang berisi materi pendidikan guna membantu anak dalam belajar dengan menyenangkan. Melalui game edukasi ini siswa akan lebih bersemangat untuk belajar karena dilakukan sambil bermain.

Menurut Andang Ismail (dalam Rifa 2012;12), fungsi permainan edukatif sebagai berikut: (1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar. (2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik. (3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan. (4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak (fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional).

Menurut Decaprio (2013;30) permainan edukatif yang berhubungan dengan perkembangan motorik halus bisa dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin dan terus-menerus, yaitu: puzzle, balok, masukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, menulis dengan huruf dan bentuk tulisan yang benar. Namun peneliti memfokuskan puzzle dan balok, karena mudah di dapat, harganya murah, tidak berbahaya, dan ada di kelompok bermain AISYIYAH.

Bertitik tolak dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif merupakan permainan yang memungkinkan anak bergerak bebas dan memahami aturan permainan yang bersifat mendidik.

### 2.1.1 Puzzle

Menurut Aryani (2012) Dilihat dari ilmu Etimologi (asal-usul kata), puzzle awalnya adalah sebuah kata kerja. Kata puzzle berasal dari bahasa Perancis Kuno “*Aposer*”. Kata tersebut dalam bahasa Inggris kuno menjadi “*Pose*” lalu berubah menjadi “*Pusle*” yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan (bewilder) atau membaurkan, mengacaukan (confound). Sedangkan kata puzzle sebagai kata benda merupakan turunan dari kata kerja tersebut menjadi potongan-potongan yang harus diatur menjadi suatu kesatuan bentuk. Lebih lanjut lagi puzzle adalah suatu permainan yang mengabungkan potongan angka menjadi angka yang berbentuk deret hitung dan dapat mencerdaskan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis. Sedangkan menurut *puzzle* adalah permainan klasik. Memang bukan asli dari Indonesia. Sehingga pada awalnya, *puzzle* adalah produk impor. Kini mainan ini telah tersedia di berbagai toko mainan, bahkan toko buku.

Menurut Janah (2011) dinyatakan bahwa puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Puzzle dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil dan pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab. Menurut Jannah (2011) berikut ini ada beberapa jenis puzzle yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan memahami kosakata, yaitu:

“(a) *Spelling puzzle*, yakni puzzle yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar; (b) *Jigsaw puzzle*, yakni puzzle yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir; (c) *The thing puzzle*, yakni puzzle yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan; (d) *The letter(s) readiness puzzle*, yakni puzzle yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap; (e) *Crosswords puzzle*, yakni puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal”.

Menurut Afida (2014;8) permainan *puzzle* pada dasarnya memiliki bentuk yang sama dan cukup aman digunakan bermain untuk anak-anak. Menurut Muzamil, Misbach (dalam Afida, 2014;8-9) menyatakan ada beberapa jenis atau bentuk *puzzle*, yaitu:

“(a) *Puzzle* Kontruksi (*puzzle* rakitan) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, dan dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model; (b) *Puzzle* batang (*stick*) merupakan permainan teka-teki matematika yang sederhana, namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya; (c) *Puzzle* huruf adalah media pembelajaran yang berbentuk huruf atau suku kata yang dapat menuntun anak untuk mengingat suatu yang berhubungan dengan huruf atau suku kata; (d) *Puzzle* angka adalah melatih kemampuan berfikir logis; (e) *Puzzle* transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar, seperti kendaraan darat, laut, udara; (f) *Puzzle* logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah; (g) *Puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenai bentuk geometri; (h) *Puzzle* penjumlahan dan pengurangan merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak”.

Menurut Cahyo (dalam Afida, 2014;7) salah satu cara memainkan *puzzle* huruf sederhana adalah sebagai berikut: (a) Membongkar dan memasang kembali potongan-potongan *puzzle* yang telah disediakan; (b) Mintalah anak untuk menyusun suku kata ataupun kata sampai kalimat dari *puzzle* huruf; (c) Permainan *puzzle* ini dapat dilakukan oleh banyak anak. Misalnya kumpulkan 3-5 anak, kemudian masing-masing anak diberi satu *puzzle* dengan diberi gambar yang sama atau berbeda satu sama lain. Setelah masing-masing anak memegang satu *puzzle*, berilah waktu untuk menyusunnya, siapa yang paling cepat menyusun, maka jadi juaranya.

Sedangkan menurut Al-Azisy (dalam Afida, 2014;7-8) cara memainkan *puzzle* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: (a) Lepaskan kepingan *puzzle* dari papannya, kemudian diacak dan mintalah untuk memasangnya kembali; (b) Langkah berikutnya, cobalah ajak anak untuk melakukannya lebih cepat dan lebih cepat lagi, bila perlu gunakan *stopwatch* (pengatur waktu).

Bertitik tolak dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan permainan yang harus disatukan menjadi kepingan gambar, kalimat-kalimat, pertanyaan, angka. Dalam penelitian ini peneliti mengambil *puzzle* angka, dan *puzzle* huruf

### 2.1.2 Balok

Menurut Destiani (2013) balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dan dimainkan di sekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ). Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya.

Menurut Pelangitoys.com (2013) mainan balok kayu membantu anak untuk bermain dan sekaligus juga belajar, menumpuk, membangun dan menciptakan obyek baru. Ada sangat sedikit mainan yang dapat memberikan manfaat ini, mainan balok tersebut adalah salah satu jenis mainan yang paling penting untuk dimainkan oleh anak-anak pada hari ini di sekolah, tempat penitipan anak, dan di rumah. Mainan balok juga membantu mengembangkan keterampilan motorik halus yang akan membantu ketika saatnya mempelajari keterampilan lain yang lebih rumit seperti menggambar dengan kapur atau menggunakan cat kuas dan krayon.

Menurut Mulyadi (dalam Fatah, 2013;5) permainan balok adalah jenis kegiatan yang bersifat konstruktif, dimana anak mampu membangun suatu yang menggunakan balok yang sudah disediakan. Sedangkan menurut Alexander (dalam Fatah, 2013;5) merupakan suatu permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dan mengembangkan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan

motorik halus, melatih dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan kebebasan berimajinasi.

Menurut Destiani (2013) adapun manfaat dari permainan balok yang harus di perhatikan oleh guru dan orang tua adalah (a) Belajar mengenai konsep; (b) Belajar mengembangkan imajinasi; (c) Melatih kemampuan berkomunikasi; (d) Melatih kesabaran; (e) Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya; (f) Secara sosial anak belajar berbagi; (g) Mengembangkan rasa percaya diri anak; (h) Melatih Kepemimpinan anak; (i) Sebagai kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar; (j) Mengembangkan pemikiran simbolik; (k) Perlu Dampungan.

Menurut Destiani (2013) Bermain balok bangunan (*Block Building*) adalah salah satu aktivitas bermain yang sangat bermanfaat untuk anak. Selain itu bermain balok itu sangat penting, karena bermain bangunan balok dapat membantu kita membimbing pengaturan atau pengendalian diri anak, perencanaan dan koordinasi, serta memberikan saran yang memperlihatkan ungkapan simbolik, dan memanipulasi konkret.

Berikut ini ada beberapa fungsi dan manfaat bermain balok bangunan bagi anak usia dini menurut Destiani (2013) adalah (a) Pada kegiatan bermain balok; (b) Anak dapat belajar dan memiliki kemampuan; (c) Anak dapat terdorong dengan positif untuk bekerja; (d) Kemampuan anak melakukan pemetaan; (e) Meningkatkan kemampuan anak dalam penyusunan pola; (f) Meningkatkan kemampuan kerja sama; (g) Meningkatkan dan mempertajam kemampuan konsentrasi anak; (h) Mengembangkan kemampuan motorik halus.

Bertitik tolak dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan balok adalah permainan yang mengembangkan aspek fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, kognitif. Dalam penelitian ini anak diajak bermain konstruksi sesuai intruktur dari guru.

## **2.2. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini**

Menurut Singgih (dalam Fatimah, 2010;44) perkembangan adalah proses perubahan dalam pertumbuhan pada suatu waktu sebagai fungsi kematangan dan

interaksi dengan lingkungan. Senada dengan monks (dalam Fatimah, 2010;44) perkembangan dapat dilakukan sebagai suatu proses yang kekal dan tetap menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi berdasarkan proses pertumbuhan, kematangan, dan hasil belajar.

Menurut Werner (dalam Fatimah, 2010;43) perkembangan sesuai dengan prinsip *orthogenetis*, yaitu perkembangan berlangsung dari keadaan global dan berdiferensiasi sampai pada keadaan diferensiasi, artikulasi, dan integrasi meningkat secara bertahap. Spiker (dalam Fatimah, 2010;44) mengemukakan dua macam pengertian yang harus di hubungkan dengan perkembangan adalah

“(a) *Ortogenetik*, yang berhubungan dengan perkembangan aspek terbentuknya individu baru sampai dewasa; (b) *Foligenetik*, yaitu perkembangan dan asal-usul manusia sampai sekarang ini” .

Menurut Berk (dalam Wijayanti, 2013;66) mengungkapkan bahwa gerak motorik halus adalah meningkatkan pengordinasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot dan syarat kecil lainnya. Sementara, menurut Janet W. Lerner (dalam Wijayanti, 2013;66) gerak motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan.

Menurut Heri Rahyubi (2011;222) aktivitas motorik halus (*fine motor activity*) didefinisikan sebagai keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil/halus. Di samping itu, perkembangan motorik halus sangat penting melihat koordinasi mata dan tangan, otot-otot kecil. Oleh sebab itu, bila suatu anak mengalami stimulasi yang berlebihan, ditambah lagi dengan gerakan motorik halus yang tidak berkembang secara baik, bisa menyebabkan rusaknya perhatian terhadap lingkungan.

Menurut Rahyubi (2011;208) pembelajaran motorik adalah suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak yang diwujudkan melalui respon-respon muscular (otot) dan diekspresikan dalam gerakan tubuh atau bagian tubuh yang spesifik untuk meningkatkan kualitas gerak tubuh. Contoh: seorang anak yang melakukan proses pembelajaran motorik dengan baik dan benar akan mengalami suatu perubahan yang berawal dari “tidak bisa” menjadi “bisa” dan “tidak terampil” menjadi “terampil”.

Menurut Decaprio (2013;22-23) secara garis besar, pembelajaran motorik di sekolah mengacu pada empat konsep utama adalah:

“(a) Pembelajaran motorik di sekolah adalah suatu proses bagi para siswa untuk memperoleh kemampuan dan berbagai tindakan. Dengan ungkapan lain, tidak semua siswa bisa melakukan gerakan tersebut secara sempurna kecuali dilakukan dengan latihan dan pembelajaran; (b) Pembelajaran di sekolah dilakukan dengan pengalaman ataupun praktik langsung oleh para siswa dengan bimbingan dan pengawasan guru. Pasalnya, pembelajaran motorik adalah pembelajaran keahlian dalam hal terapan (keterampilan) yang hanya bisa diperoleh dengan cara praktik; (c) Untuk mengukur hasil pembelajaran motorik terhadap para siswa di sekolah dari perilaku para siswa yang dapat dilihat secara kasat mata. Disanalah, bisa diukur ada atau tidaknya perkembangan yang signifikan dalam hal pembelajaran motorik; (d) Hasil pembelajaran motorik di sekolah yang relatif dapat dilihat dari munculnya perubahan yang permanen dalam perilaku para siswa”.

Menurut Decaprio (2013;20-21) pembelajaran motorik halus ialah pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi mata dan tangan. Adapun yang mempengaruhi kecerdasan Anak Usia Dini, yaitu suasana, kondisi lingkungan, dan keluarga yang turut memberikan pengaruh besar terhadap kecerdasan motorik halusnya.

Menurut Rahyubi (2012;223) yang mengkaji tentang aktivitas motorik halus yang berhubungan dengan permainan edukatif adalah memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun, mengguting, menulis, mencocokkan, dan sebagainya. Namun peneliti memfokuskan memencocokkan dan menyusun. Bertitik tolak dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot-otot kecil.

#### 2.2.1. Mencocokkan

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1990;170) cocok adalah benda yang runcing (penyemat, jarum); mencocok adalah mengenai sesuatu dengan barang runcing (dan tajam) atau menusuk atau merangkai-rangkai; mencocokkan adalah menusuk atau menyematkan; tercocok sudah tertusuk. Sedangkan menurut Universitas Indonesia (2008) mencocokkan adalah sejenis

kata kerja yang berarti membandingkan untuk mengetahui cocok atau tidaknya (benar tidaknya), dan menyesuaikan.

Menurut Childhood (2014) mencocokkan adalah membandingkan untuk mengetahui cocok atau tidaknya sesuatu. Memasuki usia 3-4 tahun anak mulai memiliki pemahaman tentang konsep berhitung. Dengan konsep berhitung yang telah dimiliki, anak akan mampu mengembangkan konsep mencocokkan. Anak mampu mencocokkan bentuk, warna, ukuran, bilangan, pola dan lain-lain. Guru dapat memberi contoh dengan peragaan seperti gambar binatang, buah-buahan, sayuran dengan cara memasang angka yang sesuai dengan banyaknya benda.

Bertitik tolak dari pendapat diatas, dapat disimpulkan mencocokkan puzzle adalah Lepaskan kepingan *puzzle* dari papannya. memasang bentuk, warna, ukuran, pola yang sesuai dengan bendanya.

#### 2.2.2. Menyusun

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1990;170) susun adalah kelompok atau kumpulan yang tidak berapa banyak: tindih-menindih; bermacam barang dagangan, dan rapi dibelakang; menyusun adalah mengatur dengan menumpuk secara tindih-menindih: menyusunkan yang menjadikan bersusun; tersusun adalah yang sudah bisa diatur dengan baik; penyusunan adalah barang yang bertugas menyusun; penyusunan proses, cara pembuatan menyusun.

Menurut Destiani (2013) Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Balok terdiri dari berbagai bentuk, seperti segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Misalnya bangunan, jembatan, dan sebagainya. Pemberian mainan balok dilakukan secara bertahap. Permainan menyusun balok dianggap sempurna untuk belajar kreatif, karena memberi keleluasaan kepada anak untuk bebas berkreasi tanpa batasan.

Menurut Masamba (2013) di area balok aktivitas bermain yang mengembangkan/menggunakan motorik kasar, misalnya mengangkat balok-balok dari rak penyimpanan ke lantai dan aktivitas menyusun balok menjadi sebuah bangunan adalah aktivitas yang mengembangkan motorik halus.

Menurut Prasetyono (2008;170) satu bukti bahwa anak bisa begitu cepat dan sangat kreatif apabila dia diberi mainan seperti balok, kartu, atau potongan-potongan tali. Mereka akan merancang apa saja sesuai dengan imajinasinya yang tak terbatas. Misalnya anak diberi mainan balok-balokan, dia menyusun ke atas atau ke samping dan mengatakan bahwa dia membuat gedung bertingkat.

Bertitik tolak dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menyusun balok merupakan menumpuk bangun segi empat yang bisa di kontruksikan menjadi bangunan.

### **2.3. Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Motorik Halus AUD**

Bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang, mainan adalah alat untuk bermain. Silberman (dalam Iva Rifa, 2012;26-27) mengungkapkan agar menggunakan latihan lucu atau permainan kuis guna menggunakan ide-ide, pengetahuan, atau keterampilan siswa. Oleh karena itu, gunakan permainan yang membangkitkan energi dan keterlibatan. Permainan juga sangat berguna untuk membentuk poin-poin dramatis yang jarang siswa lupakan.

Menurut Yeni (2015), game edukasi adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi. Game edukasi merupakan salah satu bentuk permainan yang digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran, baik secara formal maupun nonformal. Game edukasi juga merupakan suatu game komputer yang berisi materi pendidikan guna membantu anak dalam belajar dengan menyenangkan. Melalui game edukasi ini siswa akan lebih bersemangat untuk belajar karena dilakukan sambil bermain.

Sedangkan Menurut Hurlock (1980;111) dalam awal masa kanak-kanak, anak laki-laki harus mempelajari keterampilan bermain yang secara budaya sesuai dengan kelompok anak laki-laki dan dilarang menguasai keterampilan yang dianggap lebih sesuai untuk anak perempuan. Misalnya, mereka didorong untuk belajar bermain bola, sebagaimana anak perempuan didorong untuk mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan peralatan rumah tangga.

Suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak yang diwujudkan melalui respon-respon muscular (otot) dan diekspresikan dalam gerakan tubuh atau bagian tubuh yang spesifik untuk meningkatkan kualitas gerak tubuh. Menurut Berk (dalam Wijayanti, 2013;66) mengungkapkan bahwa gerak motorik halus adalah meningkatkan pengordinasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot, syarat kecil lainnya, dan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan.

Menurut Decaprio (2013;23-24) pembelajaran motorik sangat berkaitan erat dengan perkembangan kehidupan anak usia dini di sekolah maupun luar sekolah, karena pembelajaran motorik bagi anak usia dini sangat ditekankan oleh lembaga pendidikan. Pembelajaran motorik di sekolah berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan anak usia dini, diantaranya:

“(a) Anak usia dini dapat menemukan hiburan yang nyata, sehingga anak jauh dari perasaan stress maupun hal yang lainnya yang dapat mengganggu kondisi psikologi anak atau mengganggu proses belajar secara umum; (b) Anak usia dini dapat beranjak dari kondisi lemah ke kondisi kuat. Misalnya pada bulan pertama ketika seorang anak duduk di bangku sekolah, dirinya tidak percaya diri, sulit beradaptasi, dan selalu merasa malu, sehingga mempengaruhi prestasi belajarnya. Oleh karena itu, anak usia dini dituntut aktif di dalam maupun di luar sekolah, sehingga kondisi tersebut bisa meningkatkan mentalitas dan pengalaman” (Decaprio, 2013).

#### 2.4. Hipotesis

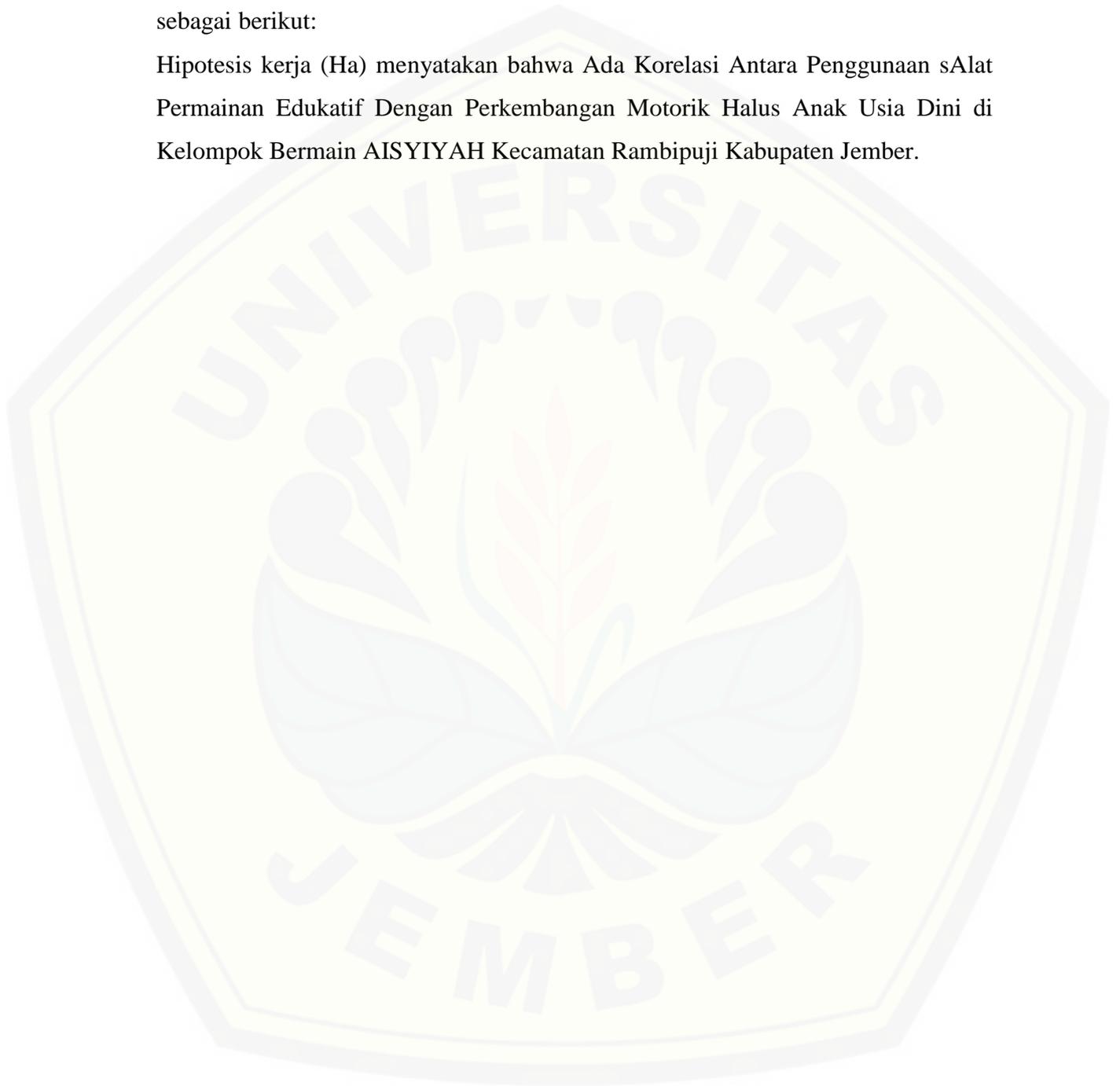
Depdikbud (dalam Masyud, 2014;72) Hipotesis sebagai “suatu jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris”. Masyud (2014;72) hipotesis berarti dari penggalan Bahasa Latin, yaitu “*hypo*” dan “*thesa*”. “*hypo*” berarti “dibawah”, “*thesa*” berarti “kebenaran”.

Menurut Arikunto (2006) hipotesis ada dua jenis yaitu hipotesis kerja ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis kerja ( $H_a$ ) disebut dengan hipotesis alternatif yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok (Arikunto, 2006). Hipotesis nol ( $H_0$ ) disebut hipotesis statistik, yang menyatakan tidak adanya hubungan antara

variabel X dan Y, atau tidak adanya perbedaan antara dua kelompok (Arikunto, 2006).

Berdasarkan dari kajian teori, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Hipotesis kerja ( $H_a$ ) menyatakan bahwa Ada Korelasi Antara Penggunaan sAlat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok Bermain AISYIAH Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.



## BAB 3. METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan diuraikan 3.1 Jenis Penelitian, 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian, 3.3 Teknik Penentuan Responden, 3.4 Definisi Operasional, 3.5 Rancangan Penelitian, 3.6 Data dan Sumber Data, 3.7 Metode Pengumpulan Data, 3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas, 3.9 Metode Pengolahan Data dan Analisis Data.

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Pendekatan kuantitatif disebut juga sebagai pendekatan ilmiah, karena peneneliti ini dilakukan secara sistematis terhadap bagian-bagian dan fonomena serta hubungan-hubungannya (Masyhud, 2014;31). Sedangkan menurut Sugiyono (2012;23) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (*skoring*).

Menurut Magsun (1992;55) istilah korelasi berasal dari bahasa inggris *Correlation* yang berarti hubungan. Sedangkan Menurut Masyud (2014;128) Penelitian korelasi adalah penelitian yang berusaha untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui Korelasi Antara Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian mencakup lokasi atau daerah sasaran dan kapan (kurun waktu) penelitian dilakukan (Universitas Jember, 2011;23). Dalam menentukan daerah penelitian, peneliti menggunakan sampel tujuan (*purposive sampling*) yang berarti teknik penentuan sampel dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu/khusus di dalam pengambilan sampel. Teknik ini biasanya digunakan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, sehingga tidak dapat dilakukan pengambilan sampel besar dan jauh atau memiliki tujuan khusus lainnya. (Masyhud, 2014;100-101).

Oleh karena itu, peneliti memantapkan KB AISYIYAH di Kecamatan Rambipuji. Adapun beberapa pertimbangan dalam memilih KB AISYIYAH adalah sebagai berikut:

1. Ketersediaan KB AISYIYAH dijadikan sebagai lokasi penelitian.
2. KB AISYIYAH merupakan salah satu program Pendidikan Luar Sekolah, yaitu program Non Formal.
3. Antusiasme guru dalam mengembangkan strategi penggunaan permainan edukatif dengan perkembangan motorik halus anak.

Waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian ini adalah 6 bulan yaitu antara bulan November 2014 hingga Maret 2015 dengan rincian: 2 bulan persiapan penelitian, 3 bulan pelaksanaan penelitian, 1 bulan pengerjaan dan penjiwaan dan laporan.

### **3.3 Teknik Penentuan Responden**

Teknik penentuan responden dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik populasi. (Masyhud 2014;90) teknik populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan diuji atau diteliti. Sedangkan Sugiyono (2012;61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda yang lain (Sugiyono, 2012;61). Maka, penelitian ini mengambil semua peserta Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kelompok AISYIYAH, yaitu sebanyak 12 responden.

### **3.4 Definisi Operasional**

Definisi operasional ialah uraian yang terbatas pada setiap istilah atau frasa kunci yang digunakan dalam penelitian dengan makna tunggal dan terukur (Universitas Jember, 2011;23).

#### 3.4.1 Penggunaan Alat Permainan Edukatif

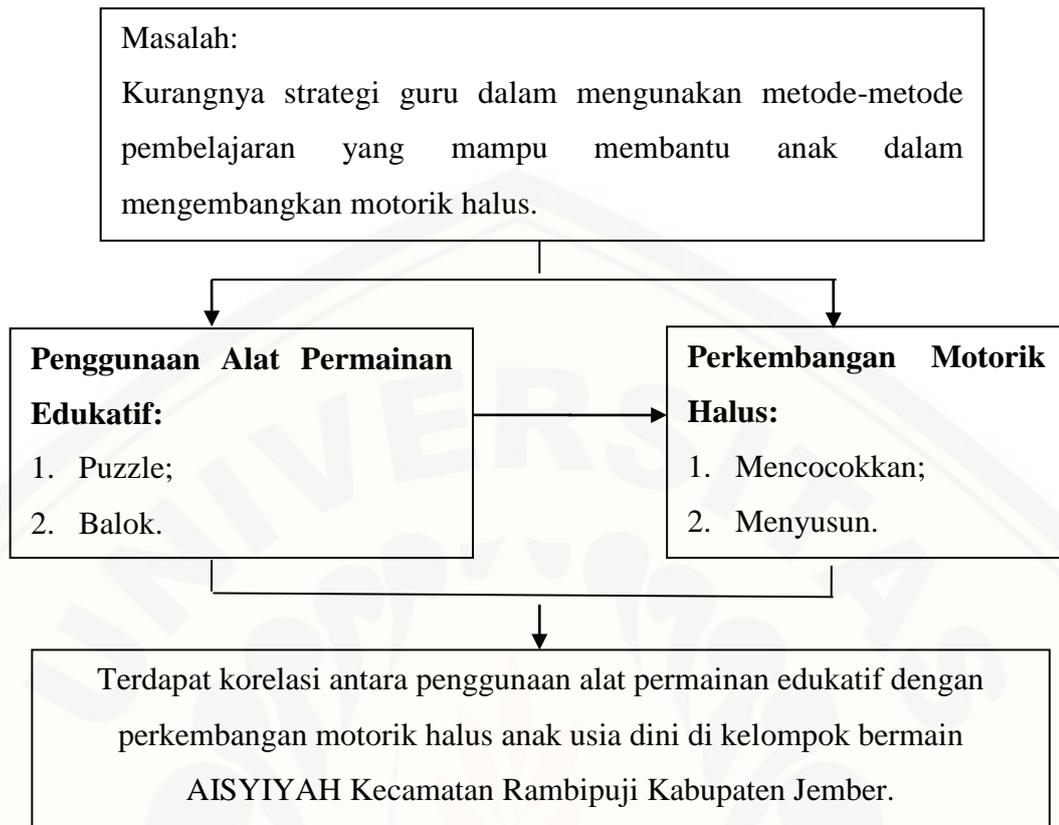
Permainan edukatif sebenarnya melakukan sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan. permainan edukatif yang berhubungan dengan perkembangan motorik halus bisa dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin dan terus-menerus, yaitu: puzzle, dan balok.

#### 3.4.2 Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus adalah meningkatkan pengordinasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot dan syaraf kecil lainnya. Motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, yaitu mencocokkan dan menyusun.

### 3.5 Rancangan Penelitian

(Universitas Jember, 2011) desain penelitian berisi uraian tentang langkah-langkah yang ditempuh, atau sub-sub komponen yang harus ada untuk meraih hasil yang hendak dicapai.



Bagan 1 Desain Penelitian

Keterangan:

↓ : Arah Selanjutnya                      → : Saling Berhubungan

### 3.6 Data dan Sumber Data

Menurut Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2012;23-24) data adalah kumpulan fakta atau informasi yang dapat berbentuk angka atau deskripsi yang berasal dari sumber data. Data yang diambil bisa berasal dari organisasi, masyarakat, dan lain-lain. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari dokumen atau sumber informasi (kepuustakaan) lainnya. Pada penelitian ini, data primer adalah hasil *checklist* dari observasi, sedangkan data sekunder adalah data dari dokumentasi, dan kepuustakaan (lainnya) yang terkait.

### 3.7 Metode Pengumpulan Data

Menurut Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2012;24) Metode pengumpulan data atau alat perolehan data ialah uraian yang menjelaskan cara dan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data. Perolehan data dapat dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, tes, atau pengukuran. Namun peneliti pengambil metode pengumpulan data, yaitu metode observasi, dokumentasi, *check list*.

#### 3.7.1 Observasi

Menurut Soeratno & Lincoln Arsyad (1988;91) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara teliti dan sistematis atas gejala-gejala (fenomena) yang sedang diteliti. Senada dengan Arikunto (2006;222) Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang sistematis dan terstandar dan mengadakan pengukuran variabel.

Menurut Senjaya (2014;272) observasi yang sistematis adalah observasi dalam pelaksanaannya dipersiapkan terlebih dahulu baik yang berkaitan dengan aspek yang akan diobservasi, waktu dan tempat maupun alat observasi yang akan digunakan. Dalam observasi ini peneliti mengambil kegiatan pembelajaran alat permainan edukatif siswa, dan perkembangan motorik halus anak usia dini.

#### 3.7.2 Dokumentasi

Menurut Masyhud (2014;227) Panduan dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi. Panduan dokumentasi berisi hal-hal apa atau data yang kita butuhkan dari sebuah dokumen.

Dalam dokumentasi ini peneliti mengambil:

- a. Profil KB AISYIYAH Rambipuji;
- b. Sejarah Singkat AISYIYAH Bustanul Athfal 1 Rambipuji;
- c. Struktur organisasi KB AISYIYAH Rambipuji;
- d. Data Personalia guru KB AISYIYAH Rambipuji;

- e. Data siswa KB AISYIYAH Rambipuji;
- f. Jadwal Kegiatan Rutin KB AISYIYAH Rambipuji;
- g. Sarana dan prasarana AISYIYAH Bustanul Athfal 1 Rambipuji;
- h. Gambaran Umum Lokasi Pembelajaran KB AISYIYAH Rambipuji;

### 3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 3.8.1 Uji Validitas

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2012;352) uji validitas adalah bila bangunan teorinya sudah benar, maka hasil pengukuran dengan alat ukur (instrumen) yang berbasis pada teori sudah dipandang sebagai hasil yang valid. Instrumen penelitian dari penelitian ini adalah *check list*. Sedangkan menurut Masyhud (2014;230) instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas jika instrument tersebut dapat mengukur semua yang seharusnya diukur, sehingga instrument tersebut benar-benar cocok untuk mengukur apa yang hendak diukur.

Menurut Iskandar (dalam Muttaqin, 2015;29) validitas adalah sejauh mana instrumen penelitian mengukur dengan tepat konstruk variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan uji validitas kriteria. Validitas kriteria adalah membandingkan dengan instrument pengukuran lainnya yang sudah valid dan reliabel dengan cara mengkorelasikannya. Bila korelasinya signifikan maka instrumen tersebut mempunyai validitas kriteria (Siregar, 2014;47). Instrumen penelitian dari penelitian ini adalah *check list* dengan Rumus *korelasi tata jenjang* sebagai berikut:

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

Keterangan:

$Rho_{xy}$  : Koefesien *korelasi tata jenjang*

D : Difference, sering digunakan juga B singkatan dari Beda D adalah beda antara jenjang setiap subjek

N : Banyaknya subjek (Arikunto, 2006)

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Masyud (2014;231) Instrumen dikatakan memenuhi syarat reliabilitas, jika mampu menghasilkan hasil pengukuran yang benar-benar dapat dipercaya. Menurut Iskandar (dalam Muttaqin, 2015;30) Instrumen reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *internal consistency*. karena, instrumen diujikan sekali saja, kemudian hasil yang diperoleh dianalisis melalui rumus Spearman Brown, sebagai berikut:

$$R_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:  $r_i$  : Reliabilitas internal seluruh instrumen

$r_b$  : Korelasi antara belahan pertama dan kedua.

## 3.9 Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

### 3.9.1 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data merupakan cara mengkaji dan mengelola data awal atau mentah, sehingga data bisa di analisis. Menurut Arikunto (2006), pengolahan data meliputi langkah-langkah berikut:

#### 1. Persiapan

Langkah-langkah pengolahan data dari penelitian ini adalah:

- a. Mengecek nama dan kelengkapan identitas pengisi.
- b. Mengecek kelengkapan data, yaitu memeriksa isi instrumen pengumpulan data (kelengkapan instrumen).
- c. Mengecek macam isian data, yaitu mengecek jawaban atau isian yang lainnya apabila isian atau jawabannya tidak dikehendaki peneliti, maka item perlu didrop.