



**EFEKTIVITAS BERMAIN KONSTRUKTIF DALAM
MENINGKATKAN PERILAKU BELAJAR ANAK
KELOMPOK B1 DI TK BINA ANAPRASA
NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
2018/2019**

SKRIPSI

Oleh

Alivia Nur Meiliza

NIM 150210205112

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**EFEKTIVITAS BERMAIN KONSTRUKTIF DALAM
MENINGKATKAN PERILAKU BELAJAR ANAK
KELOMPOK B1 DI TK BINA ANAPRASA
NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
2018/2019**

SKRIPSI

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

Oleh

Alivia Nur Meiliza

NIM 150210205112

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Segala rasa syukur tercurahkan atas terselesaikannya karya ilmiah ini dengan baik. Dengan ketulusan dan kerendahan hati karya ilmiah ini saya persembahkan kepada :

- 1) Ayahanda Wagisam, Ibunda Endah Yuliati, dan Paman Ribut Santosa yang tak pernah lelah untuk mendo'akan, memberikan kasih sayang tiada henti serta memberikan motivasi sehingga menjadi penyemangat untuk menyelesaikan karya ilmiah ini;
- 2) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.

MOTTO

وَاللَّهُ مَعَ الصَّابِرِينَ

"Dan Allah bersama orang-orang yang sabar."

(Surat Al Anfal ayat 66)¹

"If you aren't willing to learn, no one can help you. If you're determined to learn, no one can stop you."

"Jika kamu tidak bersedia untuk belajar, maka tidak ada yang dapat membantumu. Jika kamu bertekad untuk belajar, maka tidak ada yang bisa menghentikanmu."

(Zig Ziglar)²

¹ Al-Qur'an dan Terjemahan. 1978. Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsiran Al-Qur'an. Jakarta: Departemen Agama RI.

² <https://twitter.com/thezigzilar/status/535275622025932800>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alivia Nur Meiliza

NIM : 150210205112

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Efektivitas Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Anak Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” 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 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 di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 18 Juli 2019

Yang menyatakan,

Alivia Nur Meiliza

NIM 150210205112

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS BERMAIN KONSTRUKTIF DALAM
MENINGKATKAN PERILAKU BELAJAR ANAK
KELOMPOK B1 DI TK BINA ANAPRASA
NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
2018/2019**

Oleh

Alivia Nur Meiliza
NIM 150210205112

Pembimbing :

Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

Pembimbing II : Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS BERMAIN KONSTRUKTIF DALAM
MENINGKATKAN PERILAKU BELAJAR ANAK
KELOMPOK B1 DI TK BINA ANAPRASA
NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN
2018/2019**

SKRIPSI

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

Oleh :

Nama : Alivia Nur Meiliza
NIM : 150210205112
Angkatan : 2015
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 20 Mei 1998
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG PAUD

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

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

Senny Weyara D. Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 19770502 200501 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Efektivitas Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Anak Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” karya Alivia Nur Meiliza telah diuji dan disahkan pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 18 Juli 2019
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP. 19610729 198802 2 001

Anggota I,

Senny Wevara D. Saputri, S.Psi., M.A.

NIP. 19770502 200501 2 001

Anggota II,

Drs. Misno A. Latief, M.Pd.

NIP. 19550813 198103 1 003

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

NIP. 19871211 201504 2 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

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

NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Efektivitas Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Anak Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2018/2019, Alivia Nur Meiliza, 150210205112; 44 halaman, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Perilaku belajar merupakan suatu kebiasaan yang dilakukan oleh siswa, dapat berupa sikap atau tindakan dalam merespon kegiatan pembelajaran. Perilaku belajar dapat mengalami perubahan positif maupun negatif, perubahan tersebut diperoleh dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Apabila kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan maka anak terpaksa dalam belajar, sehingga anak akan menunjukkan perilaku belajar yang negatif. Oleh karena itu, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat perlu diterapkan di TK agar anak lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Salah satu metode pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Terdapat beberapa kegiatan bermain yang dapat mendukung pembelajaran anak salah satunya, yaitu permainan konstruktif yang menggunakan Lego. Bermain konstruktif menggunakan Lego tidak hanya menyenangkan dan memberi pengalaman langsung kepada anak, namun juga dapat melatih konsentrasinya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember, ditemukan bahwa terdapat beberapa anak yang menunjukkan perilaku belajar yang masih rendah, dibuktikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak-anak kurang konsentrasi dan tidak menyimak penjelasan dari guru. Pembelajaran di kelompok B1 umumnya menggunakan pemberian tugas-tugas, seperti mewarnai gambar majalah, melipat kertas origami, dan latihan menulis. Oleh karena itu, kegiatan bermain konstruktif diterapkan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk menarik perhatian dan melatih konsentrasi anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah bermain konstruktif efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina

Anaprasa Nuris Jember tahun pelajaran 2018/2019?”. Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui efektivitas bermain konstruktif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember tahun pelajaran 2018/2019.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini dilakukan di TK Bina Anaprasa Nuris Jember, dengan subjek penelitian yaitu 16 anak kelompok B1. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Prosedur penelitian yang dilakukan diawali dengan *pretest*, perlakuan atau *treatment*, dan *posttest*. Langkah pertama peneliti melakukan *pretest* dengan memberikan kegiatan mewarnai gambar kepada anak, langkah kedua peneliti melakukan *treatment* sebanyak 4 kali, dan langkah terakhir peneliti melakukan *posttest* sama dengan *pretest* yaitu memberikan kegiatan mewarnai gambar. Dari hasil penelitian dapat diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 57,81, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 81,09. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perilaku belajar anak antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan kegiatan bermain konstruktif.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon untuk dua sampel berhubungan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan menggunakan uji Wilcoxon diperoleh nilai p sebesar 0,00. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya bermain konstruktif efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember. Saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan media Lego yang berukuran sedang pada saat bermain konstruktif agar memudahkan anak memasang Lego dalam membuat bentuk-bentuk.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Efektivitas Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Anak Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2018/2019” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sebagai sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D 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;
5. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku dosen pembimbing utama yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi serta bimbingan dalam penulisan skripsi ini;
6. Ibu Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, memberikan dorongan motivasi serta perhatian sehingga skripsi ini selesai;
7. Drs. Misno A. Latief, M.Pd selaku dosen penguji yang telah membantu serta memberikan dorongan motivasi sehingga skripsi ini selesai;
8. Ibu Luh Putu Indah Budyawati., S.Pd., M.Pd selaku dosen pembahas;
9. Seluruh dosen khususnya dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jember;

10. Ibu Halimatussa'diyah, S.Pd selaku kepala sekolah, guru-guru, dan anak-anak TK Bina Anaprasa Nuris Jember;
11. Sahabat-sahabat seperjuangan yang telah membantu, mendukung, dan menemani selama kuliah, Dinda Ovindwa Chriestiyarani, Elly Andariska, Rina Anggraeni, Hilda Hari Hidayah, Belqis Leila Cipta, Nurul Litasari, Nida Nur Hikmah, Devita Dwi Listyani, serta teman-teman ECE angkatan 2015;
12. Sahabat-sahabat kos Kelinci, Hajar Istiqomah, Atifatur Rohmaniyah, Indar Aning Saputri, Lia Puji Rahayu, Desi Wulandari, Fitri Indah, Uswatun Hasanah yang senantiasa membantu, memberi dukungan serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
13. Semua pihak yang membantu penyusunan dan penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Skripsi ini dibuat dengan sebaik-baiknya, namun apabila terdapat kekurangan penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan menambah pengetahuan bagi pembaca.

Jember, 18 Juli 2019

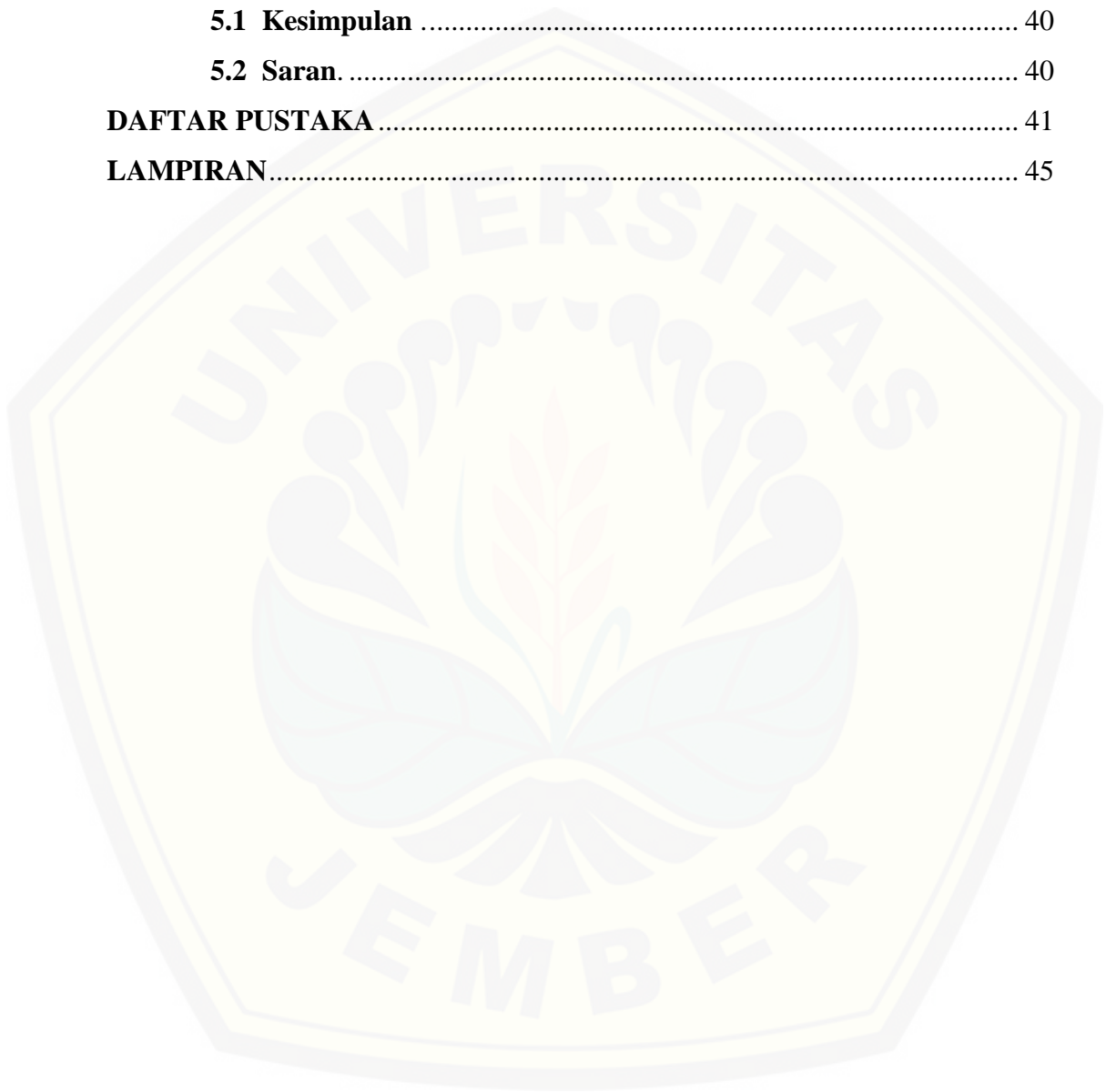
Alivia Nur Meiliza

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Bagi Anak.....	5
1.4.2 Bagi Guru	5
1.4.3 Bagi Sekolah.....	6
1.4.4 Bagi Peneliti	6
1.4.5 Bagi Peneliti Lain	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Perilaku Belajar	7
2.1.1 Pengertian Perilaku Belajar.....	7
2.1.2 Indikator Perilaku Belajar	8

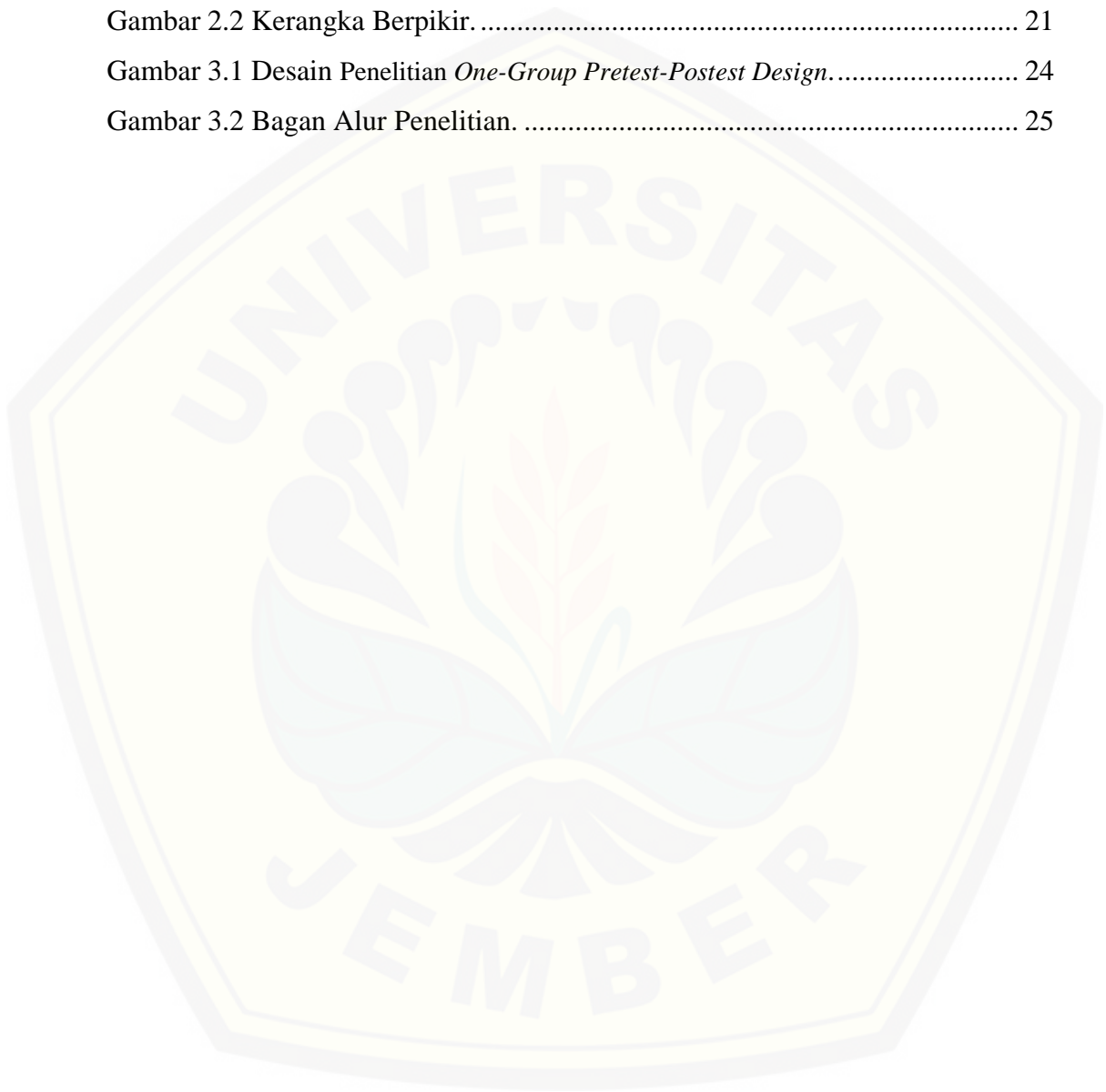
	Halaman
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Belajar.....	10
2.1.4 Contoh Masalah Belajar	11
2.2 Bermain Konstruktif	13
2.2.1 Manfaat Bermain Konstruktif	16
2.2.2 Langkah-langkah Bermain Konstruktif.....	18
2.3 Penelitian yang Relevan	19
2.4 Kerangka Berpikir.....	20
2.5 Hipotesis Penelitian.....	22
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Desain Penelitian.....	23
3.3 Alur Penelitian	24
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.4.1 Tempat Penelitian.....	26
3.4.2 Waktu Penelitian.	26
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
3.6 Definisi Operasional Variabel.....	27
3.6.1 Bermain Konstruktif.....	27
3.6.2 Perilaku Belajar.	27
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	27
3.7.1 Observasi.	28
3.7.2 Dokumentasi.....	28
3.8 Uji Validitas dan Uji Realibilitas.....	29
3.8.1 Uji Validitas.	29
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	31
3.9 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	32
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah.	34
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.	34

	Halaman
4.1.3 Analisis Data Penelitian.	35
4.2 Pembahasan	37
BAB 5. PENUTUP	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	45



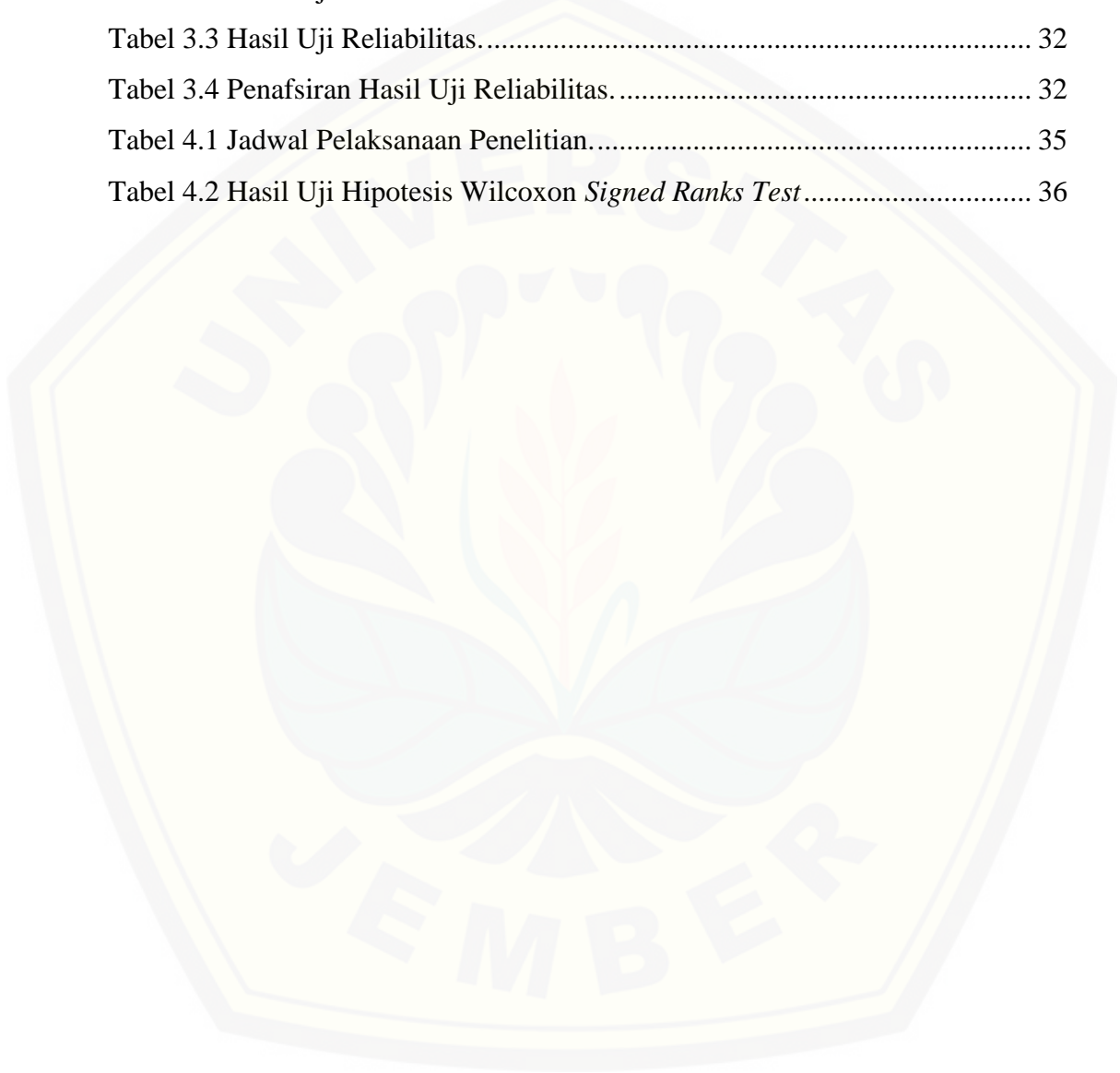
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Permainan Lego.....	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	24
Gambar 3.2 Bagan Alur Penelitian.....	25



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Hasil Validasi Pelaksanaan Kegiatan Bermain Konstruktif.	29
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.	31
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	32
Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas.....	32
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	35
Tabel 4.2 Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon <i>Signed Ranks Test</i>	36



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian.....	45
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	46
Lampiran C. Instrumen Penilaian Pelaksanaan Bermain Konstruktif	47
Lampiran D. Lembar Validasi Skala Penilaian Perilaku Belajar	51
Lampiran E. Instrumen Penilaian Pelaksanaan Bermain Konstruktif	54
Lampiran F. Instrumen Observasi	56
Lampiran G. Rubrik Instrumen Penilaian	58
Lampiran H. Tabel Uji Validasi	61
Lampiran I. Tabel Uji Reliabilitas	72
Lampiran J. Perhitungan Uji Hipotesis	75
Lampiran K. Output Perhitungan Uji Wilcoxon	76
Lampiran L. RPPH	77
Lampiran M. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian	85
Lampiran N. Dokumentasi Profil Sekolah	88
Lampiran O. Daftar Tenaga Pendidik	89
Lampiran P. Data Peserta Didik	90
Lampiran Q. Dokumentasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	91
Lampiran R. Surat Izin Penelitian	92
Lampiran S. Surat Keterangan Penelitian.....	93
Lampiran T. Biodata Peneliti	94

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: 1) latar belakang; 2) rumusan masalah; 3) tujuan penelitian; 4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bagi anak usia dini sangatlah penting, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini diberikan pada saat anak berusia 0-6 tahun. Pada masa ini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan berbagai kemampuan fisiologis, kognitif, bahasa, sosial emosional dan spiritual anak yang sangat baik sebagai dasar untuk menuju jenjang pendidikan berikutnya. Pada masa ini anak lebih membutuhkan rangsangan atau stimulus agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal. Oleh karena itu, banyak yang menyebut masa tersebut sebagai masa keemasan anak atau *golden age* (Sujiono, 2012:47).

Pendidikan anak usia dini tidak bisa lepas dari peran orang tua dan lembaga sekolah. Keduanya harus berkerja sama guna membentuk karakter, pola pemikiran, dan mengembangkan kemampuan fisik dan psikis anak secara optimal. Apabila anak tidak mendapatkan gizi dan nutrisi yang cukup, interaksi dan perhatian yang baik, serta kurang stimulus, maka anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang kurang baik. Peran guru juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, khususnya perkembangan perilaku, bakat, dan pengetahuan. Apabila lingkungan mengajarkan dan mengarahkan ke perilaku yang positif maka pola pendidikan dan perilaku anak akan terbentuk dengan baik (Santi, 2009:10).

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini didapat melalui proses belajar. Proses belajarnya dengan melakukan berbagai aktivitas yang akan menstimulus tumbuh kembang anak. Menurut Tohirin (2005:80), belajar adalah proses dimana individu memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman individu di lingkungannya. Belajar terjadi apabila muncul perubahan perilaku pada diri anak. Perubahan perilaku pasti terjadi meskipun tidak secara langsung bisa diamati. Perubahan perilaku biasanya berupa penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, penguasaan terhadap keterampilan dan perubahan yang berupa sikap.

Keadaan kondusif dan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran serta penyajian materi secara menarik dan informatif perlu diciptakan agar anak dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran tersebut. Apabila anak terpaksa dalam proses kegiatan belajar, maka belajar tidak akan menyenangkan. Perilaku belajar anak yang seharusnya mengalami perubahan positif tidak akan tercapai, bahkan menimbulkan permasalahan dalam belajar. Adapun permasalahan saat pembelajaran, misalnya anak ramai di kelas, suka mencari perhatian, sulit diatur, kurang konsentrasi, suka mengganggu teman, dan lain sebagainya.

Salah satu unsur untuk menunjang kegiatan belajar yang efektif adalah guru harus mengetahui dan mendalami berbagai karakteristik yang ada di dalam diri anak secara menyeluruh (Dirman dan Juarsih, 2014:25). Karakteristik anak merupakan satu kesatuan sehingga aktivitas anak dalam proses belajar melibatkan seluruh karakteristik yang mereka miliki. Hartati (dalam Aisyah, 2009:1.4), menyatakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang sangat khas, di antaranya adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, serta sebagai bagian dari makhluk sosial. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan metode yang tepat dan menyediakan media yang menarik, mengingat anak usia dini adalah usia dimana anak masih berpikir secara konkret. Piaget (dalam Ismail, 2009:46) menyatakan bahwa terdapat beberapa tahapan intelektual anak yaitu

tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Pada tahap pra-operasional anak mengasimilasikan dan menggabungkan pengalamannya. Setiap hal yang berkesan bagi anak, akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya lewat benda konkret. Untuk mendukung hal tersebut, maka diperlukan suatu alat pembelajaran yang menarik yang dapat menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

Salah satu pendekatan dalam pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain (Indrijati, 2016:159). Bermain merupakan suatu kegiatan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Bermain akan menjadikan anak berani mencari informasi, berkreasi, menemukan, dan memotivasi anak agar berani mengambil resiko. Bermain juga menjadi kesempatan bagi anak untuk belajar mengenal lingkungan sekitar dalam menguasai berbagai keterampilan melalui interaksi langsung dengan benda-benda yang nyata.

Bermain dalam kehidupan anak mempunyai arti penting. Melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, anak diberi peluang untuk berkembang secara optimal, anak terbiasa menggunakan panca inderanya, dan anak dapat menemukan kemampuan, minat serta kebutuhannya. Menurut Montolalu, dkk (2011:1.2), menyimpulkan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan jasmani dan rohani anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman (kelompok), sehingga bermain merupakan kebutuhan untuk setiap anak.

Beberapa ahli psikologi anak seperti Rubin, Fein, Vandenberg dan Smilansky (dalam Ismail, 2009:51), menyampaikan paling tidak ada tiga jenis kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak, yaitu: permainan fungsional atau sensorimotor, permainan peran, dan permainan konstruktif. Bermain konstruktif atau bermain pembangunan dilakukan melalui kegiatan bermain untuk membuat bentuk-bentuk tertentu menjadi sebuah karya dengan menggunakan beraneka bahan, baik bahan cair, maupun bahan terstruktur. Menurut Suparno (2000:25), bermain konstruktif dapat membantu mengembangkan keterampilan anak dalam keberhasilan sekolahnya. Salah satu

jenis permainan konstruktif yaitu permainan Lego. Menurut Muliawan (dalam Melati 2017:18), melalui permainan Lego dapat melatih ketekunan, ketelitian dan kerajinan anak. Selain itu, kegiatan bermain konstruktif menggunakan Lego dapat mengembangkan motorik halus dan kognitif anak, membantu stimulasi kreativitas dan imajinasi, melatih konsentrasi serta ketelitiannya (Fadlillah, 2017:89). Oleh karena itu, dengan permainan tersebut kegiatan pembelajaran tidak hanya menyenangkan dan memberi pengalaman langsung kepada anak, namun juga dapat melatih konsentrasinya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Agustus hingga September tahun 2018 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember, ditemukan bahwa pada kelompok B1 terdapat 5 (lima) anak yang menunjukkan perilaku belajar yang masih rendah. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, anak-anak tersebut tidak menyimak penjelasan dari guru sehingga suasana di kelas ramai. Anak tersebut juga kurang konsentrasi, suka mengganggu temannya, berbicara sendiri, berlarian di dalam kelas bahkan jika guru mengingatkan anak-anak tersebut tidak mematuhi.

Pembelajaran di kelompok B1 TK Bina Anaprasa Nuris Jember umumnya menggunakan pemberian tugas-tugas, seperti mewarnai gambar majalah, melipat kertas origami, dan latihan menulis. Dari situasi kelas tersebut dibutuhkan variasi kegiatan belajar yang lebih menarik untuk anak-anak. Sehubungan dengan kondisi tersebut, maka peneliti ingin menguji efektivitas kegiatan bermain konstruktif untuk mengoptimalkan perilaku belajar anak. Metode bermain konstruktif ini perlu diterapkan karena tidak hanya menyenangkan bagi anak, namun juga dapat memberi pengalaman langsung dan melatih konsentrasi anak.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas kelompok B1 mengenai kegiatan pembelajaran. Kegiatan bermain konstruktif di TK Bina Anaprasa Nuris Jember belum pernah dilakukan, karena keterbatasan media bermain konstruktif yang ada di TK tersebut. Padahal dengan adanya kegiatan bermain konstruktif ini dapat membantu anak untuk mengenal lingkungannya dengan cara membuat sesuatu yang serupa dengan benda aslinya.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengambil judul “Efektivitas Kegiatan Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Anak Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah yang akan diteliti, yaitu apakah bermain konstruktif efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas bermain konstruktif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk kepentingan sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat bagi anak

Sebagai alternatif kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga membantu anak untuk meningkatkan perilaku belajar.

1.4.2 Manfaat bagi guru

- a. Memberikan pemahaman mengenai kegiatan bermain konstruktif, sehingga guru bisa menentukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan perilaku belajar anak;
- b. Sebagai bahan acuan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

1.4.3 Manfaat bagi sekolah

- a. Sebagai bahan evaluasi dalam usaha memperbaiki proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan perilaku belajar anak;
- b. Meningkatkan kontribusi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

1.4.4 Manfaat bagi peneliti

- a. Menambah pengalaman penelitian dalam meningkatkan perilaku belajar anak melalui kegiatan bermain konstruktif;
- b. Menambah wawasan dalam memecahkan masalah pembelajaran.

1.4.5 Manfaat bagi peneliti lain

- a. Sebagai referensi untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian ini;
- b. Sebagai pengembangan untuk penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau yang dijadikan dasar dalam penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: 1) Perilaku Belajar; 2) Bermain Konstruktif; 3) Penelitian yang Relevan; 4) Kerangka Berfikir; 5) Hipotesis Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Perilaku Belajar

2.1.1 Pengertian Perilaku Belajar

Belajar sangat penting bagi perkembangan individu. Suyono dan Hariyanto (2011:9) menyatakan bahwa, belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian. Kegiatan belajar dapat terjadi kapan saja, di mana saja, dan dengan siapa saja.

Seseorang dikatakan telah belajar apabila dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut Walgito (2005:168) perilaku adalah suatu aktivitas yang mengalami perubahan dalam diri individu. Perubahan diperoleh dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Perilaku dibedakan menjadi dua, yaitu perilaku yang dapat diamati secara langsung (perilaku *overt*) dan perilaku yang tidak dapat diamati secara langsung (perilaku *covert*). Contoh perilaku *overt* yaitu suatu bentuk tindakan atau praktek dari individu, sedangkan contoh perilaku *covert* yaitu perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada individu.

Skinner (dalam Syah, 2005:64) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi perilaku yang berlangsung secara progresif. Berdasarkan eksperimennya, proses adaptasi akan mendapatkan hasil optimal apabila diberikan penguatan. Penguatan dapat diperoleh dari pengalaman yang dialaminya, sehingga Gagne juga mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (dalam Dahar, 2006:2). Namun, tidak semua pengalaman merupakan proses belajar, terdapat ciri-ciri khusus pada

perubahan perilaku individu. Perubahan perilaku tersebut menekankan pada hasil dari proses belajar yang biasanya disebut dengan perilaku belajar (Slameto, 2015:2).

Soemanto (dalam Sugiwan, 2014:7) menyatakan bahwa, perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan merespon setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikap antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya. Sedangkan menurut Aunurrahman (2016:185), perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar siswa yang telah berlangsung lama sehingga menimbulkan karakteristik tertentu terhadap aktivitas belajarnya. Perilaku belajar juga membahas mengenai cara atau tindakan yang dilakukan oleh siswa. Cara belajar siswa berupa sikap belajar yang dilakukan pada saat proses kegiatan belajar berlangsung. Siswa mempunyai cara belajar yang sistematis, cara siswa mengikuti proses kegiatan belajar secara tepat, teratur dan berkesinambungan dari waktu ke waktu.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar yang dilakukan siswa secara berulang-ulang, kebiasaan tersebut dapat berupa sikap atau tindakan dalam merespon kegiatan pembelajaran.

2.1.2 Indikator Perilaku Belajar

Banyak teori yang membahas mengenai belajar dan pembelajaran, salah satunya teori Taksonomi Bloom. Bloom (dalam Tawadlu'un, 2014:57) mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pembelajaran menjadi tiga domain (ranah kawasan), yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, nilai dan moral. Sedangkan ranah psikomotor yaitu ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani.

Perilaku belajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Perilaku belajar diartikan sebagai perubahan aktivitas, sikap atau tindakan siswa dalam merespon pembelajaran. Selama proses pembelajaran, minat

belajar juga merupakan aspek yang sangat penting. Minat dapat mempengaruhi aktivitas, sikap bahkan perilaku siswa (Wulandari, 2015:18). Apabila minat siswa dalam pembelajaran tinggi maka perilaku belajarnya akan menjadi baik. Oleh karena itu, indikator yang dipakai dalam penelitian ini yaitu indikator minat belajar.

Slameto (2015:180) menyatakan bahwa beberapa indikator minat belajar dalam proses pembelajaran, yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Berikut ini akan dijelaskan tentang indikator minat belajar dalam proses pembelajaran.

a. Perasaan senang

Menurut Indriyanto (2008:107) seorang siswa memiliki perasaan senang apabila siswa tersebut tidak terpaksa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak bosan dan selalu mengikuti berbagai macam kegiatan selama proses belajar.

b. Keterlibatan siswa

Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Darmawan (2015:12) ketertarikan siswa dengan suatu obyek pembelajaran mengakibatkan siswa tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan pembelajaran, misalnya anak aktif menjawab pertanyaan dari guru.

c. Ketertarikan

Menurut Darmawan (2015:12), ketertarikan berhubungan dengan daya dorong siswa tertarik terhadap sesuatu dapat berupa benda, orang, kegiatan atau pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan pembelajaran. Misalnya siswa tertarik pada media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa tersebut antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Perhatian siswa

Perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung memiliki perhatian yang besar terhadap kegiatan pembelajaran (Noviantari, 2017:16).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator perilaku belajar yang digunakan sebagai acuan adalah perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Belajar

Menurut Slameto (2015:54-71), perilaku belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Masing-masing faktor dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Faktor internal meliputi 3 (tiga) faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.
 - 1) Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan seseorang sangat berpengaruh terhadap belajarnya, begitu juga dalam keadaan cacat tubuh. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, dan ngantuk jika badannya lemah.
 - 2) Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - 3) Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).
- b. Faktor eksternal meliputi 3 (tiga) faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.
 - 1) Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - 2) Faktor sekolah seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - 3) Faktor masyarakat seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Adapun menurut Syah (2005:132) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi fisiologis, psikologis, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku belajar adalah faktor internal dan faktor

eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis, faktor psikologis dan faktor kelelahan, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

2.1.4 Contoh Masalah Pembelajaran

Setiap kegiatan pembelajaran selalu terjadi masalah-masalah yang muncul, terutama yang ada pada siswa. Aunurrahman (2016:177) menyatakan bahwa masalah-masalah dapat dikaji dari dimensi guru maupun dari dimensi siswa. Dari dimensi siswa, masalah-masalah belajar yang dapat muncul sebelum kegiatan belajar dapat berhubungan dengan karakteristik siswa. Selama proses belajar, masalah belajar seringkali berkaitan dengan sikap terhadap belajar, motivasi, konsentrasi, pengolahan pesan pembelajaran, menyimpan pesan, menggali kembali pesan yang telah tersimpan, dan unjuk hasil belajar. Masalah belajar tersebut berkaitan dengan kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang minat belajarnya masih kurang, sulit dalam menerima pelajaran karena cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mempengaruhi perilaku belajarnya.

Menurut Grafura dan Wijayanti (2016:99), terdapat beberapa masalah-masalah yang sering terjadi pada anak ketika kegiatan belajar berlangsung di antaranya anak ramai di kelas, anak sulit diatur, anak mengganggu temannya, anak kehilangan konsentrasi, dan anak tidak bisa diam di tempat. Masalah-masalah belajar tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Ramai di kelas

Masalah yang sering dijumpai dalam pembelajaran salah satunya yaitu anak berbuat ramai pada saat guru menjelaskan pelajaran di kelas. Faktor yang membuat anak ramai karena dia memiliki kesibukan sendiri, seperti berbicara sendiri, membuat suara bising dengan cara memukul meja sehingga akan mengganggu teman di sekitarnya. Menurut Woolfson (dalam Grafura dan Wijayanti, 2016:154) anak juga akan mengajak teman lainnya untuk ramai dengan mencari perhatian terhadap teman sebelahnya. Apabila temannya

merespon akan menjadi sebuah perbincangan di luar pelajaran yang mengganggu teman lainnya.

b. Sulit diatur

Tidak jarang menemui anak yang sulit diatur. Mereka tidak menghiraukan perintah guru untuk berhenti bermain. Mereka tetap asyik dengan permainannya, bahkan berlarian dengan teman di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus bisa mengalihkan perhatian anak dari kesibukan mereka sendiri, seperti mengubah suasana pembelajaran menjadi menyenangkan (Montolalu, dkk., 2011:1.3). Dengan demikian, anak akan tertarik pada kegiatan belajar yang akan diajarkan.

c. Anak mengganggu temannya

Anak-anak selalu punya cara untuk mengatasi rasa bosan. Salah satunya dengan mengganggu kenyamanan di kelas, seperti jahil atau usil kepada temannya. Peristiwa demikian akan membuat keributan di dalam kelas (Santi, 2009:31). Apabila anak mudah tersinggung akan mengakibatkan pertengkaran meskipun dengan alasan sepele, mengejek, menangis, dan lain sebagainya.

d. Kehilangan konsentrasi

Menurut Aisyah (2009:1.8) anak memiliki rentang konsentrasi yang pendek sehingga perhatiannya mudah teralih. Rentang perhatian anak pra-sekolah sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, misal materi kurang menarik, kelas yang ramai, kesulitan dalam mengerjakan tugas, dan lain-lain. Seringkali masalah belajar pada anak dalam kegiatan pembelajaran adalah kesulitan konsentrasi. Oleh karena itu, guru harus mencari strategi mengajar yang sesuai dengan anak. Dengan demikian, harapannya anak-anak bisa lebih berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran.

e. Tidak bisa diam di tempat

Ada pula anak yang selalu berkeliling di dalam kelas. Menurut Bluestein (2013:19) hal ini bisa terjadi karena anak tersebut kurang nyaman di tempat duduknya atau kurang merasa aman dari teman sebelahnyanya. Selain mengganggu temannya, peserta didik ini dapat mengganggu guru pula dalam pelaksanaan kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa contoh masalah pembelajaran dalam penelitian ini adalah anak ramai di kelas, anak sulit diatur, anak mengganggu temannya, anak kehilangan konsentrasi, dan anak tidak bisa diam di tempat.

2.2 Bermain Konstruktif

Menurut teori konstruktivisme belajar merupakan suatu proses mengkonstruksi pengetahuan melalui keterlibatan kemampuan kognitif dan afektif siswa (Aunurrahman, 2016:18). Belajar juga merupakan suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki siswa sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Konsep-konsep pandangan konstruktivis menekan pada keterlibatan anak dalam proses belajar. Menurut pandangan ini proses belajar harus menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Bermain merupakan salah satu media sekaligus cara terbaik anak untuk belajar.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan karena disenangi oleh anak. Memberi kesempatan bermain pada anak akan menciptakan kegembiraan dan kepuasan emosional tersendiri, sehingga anak dapat menemukan ekspresi diri secara sepenuhnya. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan agar semua aspek perkembangan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, baik kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan moral. Montolalu, dkk (2011:1.3), menyatakan bahwa bermain merupakan suatu proses belajar yang menyenangkan. Melalui bermain dapat membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil risiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku.

Pada saat bermain tampak jelas perkembangan perilaku anak. Pembentukan perilaku baik pada anak melalui pembiasaan serta program kegiatan belajar sambil bermain yang diterapkan di sekolah. Program pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari anak di sekolah sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pembentukan perilaku melalui

pembiasaan serta pembelajaran tersebut meliputi moral dan nilai-nilai agama, emosi atau perasaan, kemampuan bersosialisasi dan disiplin.

Piaget (dalam Suparno, 2000:25) mengemukakan bahwa bermain merupakan dunia realitas anak. Pada saat bermain, anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktikkan keterampilan yang telah diperolehnya. Setiap kegiatan bermain yang berkesan bagi anak, akan dilakukan kembali oleh anak. Menurutnya anak usia dini dapat bermain khayal dan bermain pura-pura, anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, serta mencoba berbagai macam kegiatan bermain (Ismail, 2009:58). Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini bermain ketika mereka telah mengetahui dari lingkungannya, bermain sesuai minat dan imajinasinya.

Selain itu, melalui bermain anak-anak dapat memenuhi keinginannya yang terpendam. Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan dan emosinya. Bermain sendiri memiliki berbagai macam kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kepuasan pada diri anak. Anak-anak masih suka mencari tahu mengenai apa yang ada di sekitar mereka. Menurut beberapa ahli psikologi, terdapat kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak, salah satunya yaitu bermain konstruktif (Ismail, 2009:51).

Menurut Hurlock (2013:330), bermain konstruktif merupakan bentuk bermain dengan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu dan anak-anak memperoleh kegembiraan dalam membuatnya. Anak akan merasa senang dengan apa saja yang telah dibuatnya, kemudian dengan bangga mereka menunjukkan kepada orang lain. Di samping itu, apabila konstruksinya diejek atau dikritik orang lain, hal itu akan mengurangi semangatnya untuk bermain. Akibatnya, kegiatan bermain yang penting akan diabaikan, anak lebih memilih kegiatan bermain yang kurang berarti bagi penyesuaian pribadi dan sosial mereka.

Montolalu, dkk (2011:2.22) menyatakan bahwa, bermain konstruktif merupakan bentuk permainan aktif di mana anak membangun sesuatu dengan menggunakan bahan atau alat permainan yang ada. Pada awalnya bermain konstruktif bersifat reproduktif, artinya anak hanya mereproduksi objek yang dilihatnya atau mencontoh gambar/bentuk yang diberikan. Namun, dengan

berkembangnya imajinasi, anak mulai membuat bentuk-bentuk secara orisinal sesuai dengan kreativitasnya.

Bermain konstruktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya (Ismail, 2009:59). Beberapa jenis kegiatan bermain konstruktif antara lain: menggambar, menciptakan bentuk tertentu dari plastisin, menggantung dan menempel kertas, merakit kepingan kayu atau kertas (seperti lego, duplo, balok-balok dan lain-lain) menjadi bentuk tertentu, dan masih banyak lagi kegiatan lain yang bisa digolongkan pada bermain konstruktif. Salah satu jenis permainan konstruktif adalah permainan Lego.



Gambar 2.1 Permainan Lego

Menurut Tesaningrum (Khasanah, dkk., 2018:17) permainan lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik, dapat disusun dan dibongkar pasang yang memiliki berbagai bentuk seperti persegi, persegi panjang, dan memiliki gerigi. Alat permainan ini berupa potongan balok-balok, yang masing-masing bisa ditancapkan dan disusun menjadi model apa saja sesuai dengan keinginan. Permainan ini sangat menyenangkan dan bisa meningkatkan kreativitas karena bermain membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Rejeki (dalam Malinda, dkk., 2017:68) mengatakan bahwa Lego dapat memunculkan kreativitas siswa dan membangun kerjasama, serta memfasilitasi guru agar anak lebih berkonsentrasi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat tentang bermain konstruktif maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk

permainan yang menciptakan hasil karya dengan cara memanipulasi suatu objek dengan menggunakan alat atau bahan tertentu.

2.2.1 Manfaat Bermain Konstruktif

Menurut Montotalu, dkk (2011:1.19) terdapat beberapa manfaat bermain bagi anak, yaitu dapat memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, mengasah panca indera, sebagai media terapi (pengobatan) dan bermain dapat melakukan penemuan.

Adapun beberapa manfaat bermain konstruktif menurut Ginting (2018:168), meliputi:

- a. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak,
- b. Mengenalkan konsep dasar matematika yaitu: mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah, belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah,
- c. Merangsang kreativitas dan imajinasi anak,
- d. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa),
- e. Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain,
- f. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosionalnya.

Selain itu, Ismail (2009:59) berpendapat bahwa ada berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari bermain konstruktif, di antaranya mengembangkan kemampuan kreativitas anak, melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan. Apabila hasil karya anak berhasil kemudian mendapat pujian dari orang lain akan menimbulkan rasa puas dan meningkatkan keinginan anak bekerja lebih baik lagi.

Muliawan (dalam Melati, 2017:18-19) mengemukakan bermain Lego memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- a. Belajar menciptakan tujuan. Biasanya, tujuan ini dinyatakan dulu di awal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya.
- b. Belajar mengerti fondasi. Langkah awal pembuatan Lego adalah pembangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan

bangunan yang nanti akan dibuat.

- c. Belajar mengerti alat bantu. Ada beberapa cara untuk membuat konstruksi/rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.
- d. Belajar berkomunikasi dan berbagi ide. Pembuatan bangunan pada Lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif apabila dilakukan bersama-sama. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.
- e. Melatih ketekunan, ketelitian, dan kerajinan anak.
- f. Belajar *resource allocation*. Jumlah kepingan pada Lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah kepingan namun bangunan dapat sesuai dengan yang direncanakan.
- g. Belajar seni. Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan

Manfaat bermain Lego bagi perkembangan anak menurut Fadlillah (2017:89) di antaranya dapat mengembangkan motorik halus dan kognitif anak, membantu stimulasi kreativitas dan imajinasi, melatih konsentrasi, serta ketelitian. Beberapa manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan motorik halus

Menurut Hasnawati (2016:21) saat menyusun Lego dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan, karena membutuhkan ketepatan posisi antara satu dengan yang lain. Apabila bermain Lego dilakukan secara terus-menerus, anak bisa belajar lebih banyak dengan ukuran Lego lebih kecil.

- b. Mengembangkan kognitif

Menurut Khasanah (2018:19) tanpa disadari saat bermain Lego anak akan membangun konsep yang akan dibuatnya. Pada saat ini pola berpikir anak diasah, selain itu anak juga akan terdorong untuk mencari strategi bagaimana cara merealisasikan konsep yang akan dibuatnya melalui susunan Lego.

- c. Menstimulasi kreativitas dan imajinasi

Bermain Lego dapat memberi peluang anak untuk bereksplorasi dan berinovasi. Saat anak menyusun Lego menjadi bentuk yang diinginkan, kreativitasnya akan terasah dan imajinasinya ikut berkembang (Khasanah, 2018:19).

- d. Melatih konsentrasi dan ketelitian

Menurut Hasnawati, dkk (2016:22) pada saat menyusun Lego, tanpa disadari

anak digiring untuk berkonsentrasi dalam memperoleh keterampilan tertentu. Selain itu, dibutuhkan ketelitian dalam menyusunnya agar dapat menjadi suatu bentuk hasil karya secara utuh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bermain konstruktif menggunakan Lego mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini, terutama aspek motorik halus dan kognitifnya. Anak juga dapat mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya, serta melatih konsentrasinya. Oleh karena itu, metode bermain konstruktif menggunakan Lego merupakan metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan memberi pengalaman langsung kepada anak namun juga dapat melatih konsentrasinya.

2.2.2 Langkah-langkah Bermain Konstruktif

Kegiatan bermain harus dilakukan secara berurutan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan bermain agar aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara optimal. Menurut Latif, dkk (2013: 111) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran melalui bermain terdiri dari beberapa langkah, yaitu: langkah penataan lingkungan main, langkah awal main, langkah saat main, dan langkah setelah main. *Pertama*, langkah penataan lingkungan main adalah kegiatan penataan lingkungan bermain yang dilakukan oleh guru sebelum anak-anak melakukan kegiatan bermain. *Kedua*, langkah awal bermain adalah pemberian pengalaman oleh guru untuk memotivasi anak agar siap mengikuti kegiatan selanjutnya. *Ketiga*, langkah saat bermain adalah kegiatan yang dilakukan pada saat anak melakukan permainan guru akan mendampingi, mengamati, serta mencatat perkembangan anak selama kegiatan berlangsung. *Keempat*, langkah setelah bermain adalah kegiatan yang dilakukan setelah kegiatan bermain selesai.

Menurut Gustiana (dalam Khasanah, dkk., 2018:17), langkah-langkah permainan Lego konstruktif yaitu:

- a. Lego akan diletakkan ke dalam ranjang dengan jarak 3 meter dari posisi anak.

- b. Masing-masing anak di dalam kelompok saling bekerja sama dalam menyusun permainan Lego sesuai dengan tema yang sudah ditentukan
- c. Anak menceritakan apa yang sudah dibuatnya.

Langkah-langkah bermain konstruktif dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah bermain konstruktif yang dimodifikasi dari penelitian Ningrum (2017:16), antara lain:

- a. Guru menyiapkan alat permainan Lego;
- b. Guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai tema yang akan digunakan;
- c. Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain;
- d. Guru menjelaskan peraturan cara bermain Lego;
- e. Guru memberikan gambar sesuai dengan tema yang akan digunakan;
- f. Anak diberi kepingan Lego dalam porsi yang sama;
- g. Anak menyusun alat main dengan melihat gambar yang sudah ada;
- h. Anak berkreasi membuat konstruksi sesuai imajinasi dan kreativitasnya;
- i. Guru mengawasi dan memotivasi anak jika terdapat kesulitan saat bermain;
- j. Anak dipersilahkan untuk menceritakan apa yang telah dibuatnya.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Badawi (2016) dengan judul “Efektivitas Permainan Edukatif terhadap Minat Belajar Anak”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi experimental*. Hasil penelitian yang didapat adalah mengalami peningkatan setelah diberikan stimulus menggunakan macam-macam permainan edukatif yang diberikan, salah satunya diberikan stimulus menggunakan permainan konstruktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* minat belajar anak yang dimiliki anak sebesar 38,13%. Setelah diberikan tindakan menunjukkan hasil *posttest* mengalami peningkatan sebesar 40,26%. Data tersebut memberikan bukti bahwa permainan edukatif efektif terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini khususnya anak TK pada kelompok B di TK Aisyiyah Nusukan 1 dan 3 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

Selain itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh Jubaedah (2017) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Hiperaktif melalui Metode

Bermain Konstruktif Lego”. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian sebelum tindakan presentase 26,33%. Pada siklus I, kemampuan konsentrasi anak hiperaktif meningkat menjadi 31,50% dalam kriteria berkembang sesuai harapan. Pada siklus II, kemampuan konsentrasi anak hiperaktif mengalami peningkatan 89,48% dalam kriteria berkembang sesuai harapan. Data tersebut memberikan bukti bahwa metode bermain konstruktif Lego dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak hiperaktif di kelompok B RA Al Bayyinah Muarasanding Garut.

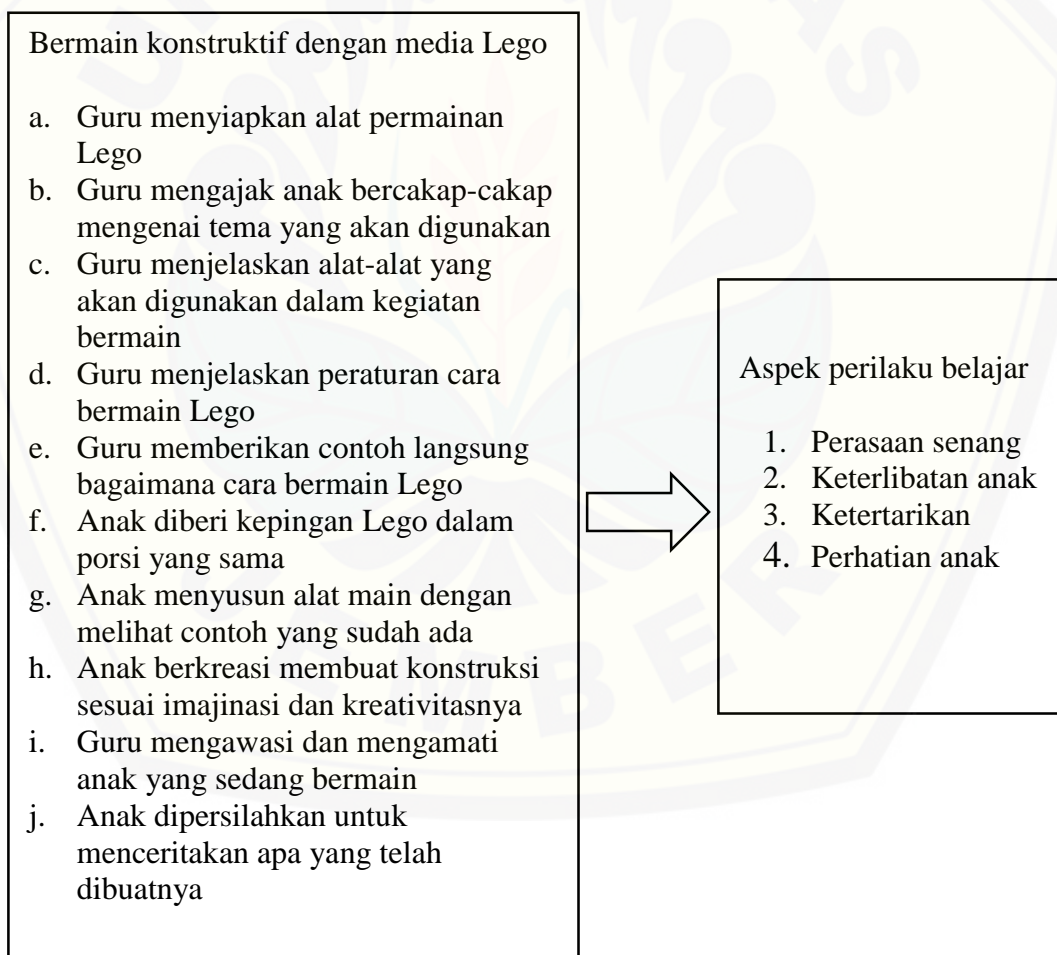
2.4 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses dimana individu memperoleh perubahan perilaku dari pengalaman di lingkungannya. Perubahan perilaku dapat berupa penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap. Perubahan perilaku tersebut menekan pada hasil dari proses belajar (Slameto, 2015:2). Menurut Aunurrahman (2016:185) perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar siswa yang berlangsung lama sehingga menimbulkan karakteristik tertentu terhadap aktivitas belajarnya. Perilaku juga membahas mengenai cara atau tindakan yang dilakukan oleh siswa pada saat proses belajar berlangsung. Siswa mempunyai cara belajar yang sistematis, mengikuti proses pembelajaran secara tepat, teratur dan berkesinambungan dari waktu ke waktu. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar yang dilakukan oleh siswa secara berulang-ulang, kebiasaan belajar tersebut dapat berupa sikap atau tindakan dalam merespon kegiatan pembelajaran.

Salah satu kegiatan yang dapat mendukung pembelajaran anak adalah bermain konstruktif. Bermain konstruktif merupakan suatu bentuk permainan yang menciptakan hasil karya dengan cara memanipulasi suatu objek dengan menggunakan alat atau bahan tertentu. Terdapat beberapa jenis kegiatan bermain konstruktif, salah satunya adalah permainan Lego. Metode bermain konstruktif menggunakan Lego dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya menyenangkan dan memberi pengalaman langsung kepada anak namun juga dapat melatih konsentrasinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Bina Anaprasa Nuris Jember pada kelompok B1 ditemukan beberapa anak yang menunjukkan perilaku belajarnya yang masih rendah dan pembelajaran yang digunakan di kelompok tersebut umumnya menggunakan pemberian tugas-tugas. Penelitian ini diadakan karena diduga kegiatan bermain konstruktif dapat membantu anak dalam upaya peningkatan perilaku belajarnya.

Jadi, dari sinilah peneliti ingin mengetahui apakah kegiatan bermain konstruktif efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember. Secara sistematis kerangka konsep dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Masyhud (2016:70) mengungkapkan bahwa hipotesis penelitian merupakan suatu pernyataan yang menunjukkan hubungan antara dua variabel atau lebih yang bersifat dugaan sementara, untuk menentukan benar tidaknya akan diuji menggunakan analisis statistik dalam suatu penelitian. Hasil kajian teori akan mempengaruhi perumusan hipotesis yang disusun oleh peneliti. Rumusan hipotesis dapat berupa hipotesis nihil (H_0) dan sebagai lawan berupa hipotesis alternatif (H_a). Rumusan hipotesis nihil (H_0), jika teori menunjukkan tidak adanya keterkaitan yang kuat antara variabel satu dengan variabel lainnya. Sebaliknya, jika hasil kajian teori menunjukkan adanya keterkaitan diantara variabel yang diteliti, maka rumusan hipotesisnya berupa hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : Bermain konstruktif efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember.

H_0 : Bermain konstruktif tidak efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan tentang metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Secara rinci akan diuraikan tentang: 1) Jenis Penelitian; 2) Desain Penelitian; 3) Alur Penelitian; 4) Tempat dan Waktu Penelitian; 5) Populasi dan Sampel; 6) Definisi Operasional; 7) Metode Pengumpulan Data; 8) Uji Validitas dan Uji Reliabilitas; 9) Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, artinya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu (Masyhud, 2016:138). Penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima bantuan. Penelitian eksperimen ini mengkaji ada tidaknya hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan.

Menurut Masyhud (2016:143) penelitian eksperimen dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Penelitian pra eksperimen (*pra experimental research*);
- b. Penelitian eksperimen yang sebenarnya (*true experimental*); dan
- c. Penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*).

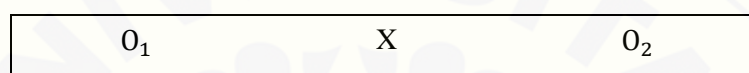
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Pra Eksperimental (*Pra Experimental Research*), sebab penelitian ini bersifat sederhana dan belum menerapkan pola kontrol variabel yang ketat (Masyhud, 2016:144).

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pola eksperimen ini dilakukan hanya menggunakan satu kelompok, tanpa menggunakan kelompok kontrol/pembanding. Namun dalam penelitian ini menggunakan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan menggunakan

posttest setelah diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat, karena hasil antara sebelum dan sesudah diperlakukan dapat dibandingkan (Sugiyono, 2012:74). Desain penelitian ini diambil karena peneliti memiliki kelompok/kelas yang terbatas. Peneliti hanya memiliki subjek satu kelas dan jumlah anggota subjeknya terbatas sehingga tidak memungkinkan lagi untuk dibagi menjadi dua kelompok.

Masyhud (2016:146) menggambarkan dalam bentuk diagram, rancangan pelaksanaan penelitian pra eksperimental dengan pola *One-Group Pretest-Posttest Design* sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain penelitian eksperimen *One-Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

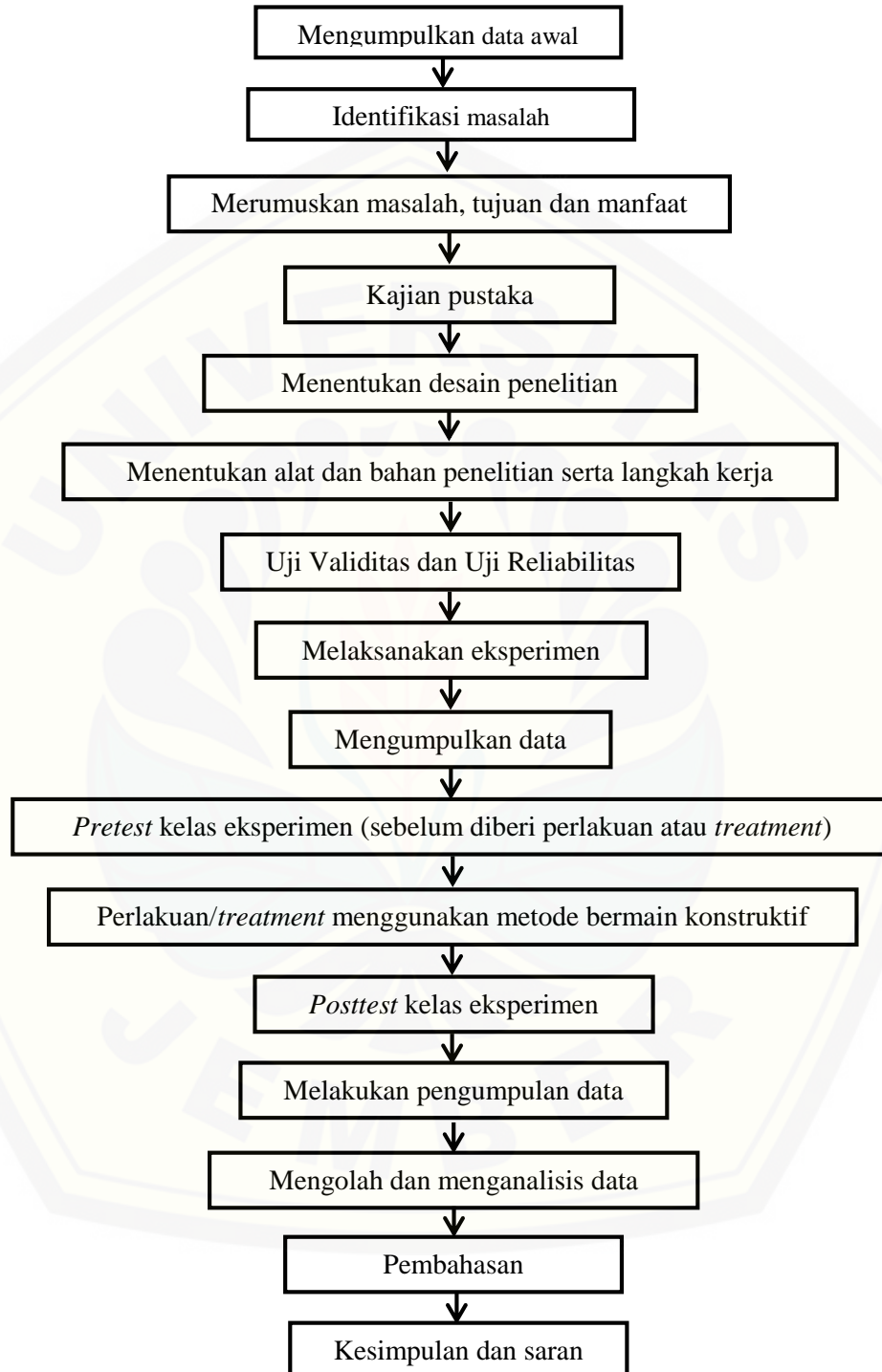
- O_1 = *Pretest*, yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)
- X = *Treatment*, atau perlakuan yang akan diukur pengaruhnya
- O_2 = *Posttest*, yaitu tes yang dilakukan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*)

3.3 Alur Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian pra eksperimen dengan pola “*One-Group Pretest-Posttest Design*” menurut Masyhud (2016:147) sebagai berikut.

- a. Peneliti mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian.
- b. Peneliti melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka.
- c. Peneliti merumuskan hipotesis penelitian.
- d. Peneliti menyiapkan alat/instrument test yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.
- e. Peneliti melakukan tes awal sebelum perlakuan.
- f. Peneliti menyiapkan materi perlakuan.
- g. Peneliti melakukan penelitian dengan cara memberi perlakuan terhadap suatu kelompok.
- h. Peneliti melakukan observasi/test (*posttest*) terhadap kelompok yang telah diberi perlakuan dengan menggunakan alat/instrument yang sama dengan instrument *pretest*.
- i. Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai (t-test subyek berhubungan).
- j. Uji hipotesis penelitian.

- k. Tarik kesimpulan.
l. Susun laporan penelitian



Gambar 3.2 Bagan alur penelitian

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Bina Anaprasa Nuris Jember. Berikut beberapa pertimbangan alasan mendasar dilaksanakannya penelitian di tempat tersebut.

- a. Adanya ketersediaan lembaga TK Bina Anaprasa Nuris Jember untuk dijadikan sebagai tempat penelitian.
- b. Belum pernah dilakukan penelitian tentang efektivitas bermain konstruktif dalam meningkatkan perilaku belajar anak di TK Bina Anaprasa Nuris Jember.
- c. Mengetahui kondisi dan tempat TK Bina Anaprasa Nuris Jember, sehingga dapat memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

3.4.2 Waktu penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu 6 kali pertemuan pada bulan Mei 2019. Setiap minggu terdapat 3 kali pertemuan, pertemuan pertama melaksanakan *pretest*, pertemuan kedua sampai kelima melakukan *treatment*, dan pertemuan keenam melaksanakan *posttest*.

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Masyhud (2016:88) populasi merupakan himpunan yang lengkap dari satuan atau individu yang karakteristiknya akan dikaji atau diteliti. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas atau lembaga sekolah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember. Berdasarkan data absensi siswa kelompok B1 di TK tersebut berjumlah 16 siswa. Jumlah sampel yang diambil sama dengan jumlah populasinya.

Sampel merupakan bagian dari populasi. Menurut Sugiyono (2012:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *sampling* jenuh, karena populasi relatif kecil kurang dari 30 orang. *Sampling* jenuh adalah teknik

penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2012:85). Berdasarkan pertimbangan peneliti, sampel penelitian ini adalah siswa kelompok B1 yang terdiri dari 16 siswa.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Berikut merupakan penjelasan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul penelitian agar menghindari penafsiran yang berbeda.

3.6.1 Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif pada penelitian ini adalah permainan yang menggunakan balok-balok Lego berbagai bentuk (persegi, persegi panjang, dan memiliki gerigi) yang terbuat dari plastik untuk membuat sesuatu dengan cara disusun dan dibongkar pasang melalui langkah pengenalan permainan, pengenalan aturan bermain, dan cara mengaplikasikannya pada anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember.

3.6.2 Perilaku Belajar

Perilaku belajar dalam penelitian ini adalah bentuk-bentuk perilaku sebagai ekspresi perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan anak, dan perhatian anak kelompok B1 selama proses pembelajaran di TK Bina Anaprasa Nuris Jember, yang cara mengukurnya melalui observasi menggunakan instrumen penilaian *rating scale* (skala penilaian).

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat diperlukan dalam penelitian. Menurut Kurniawan dan Puspitaningtyas (2016:79) metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Berikut masing-masing uraian mengenai metode pengumpulan data.

3.7.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2017:87) observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi merupakan suatu cara yang efektif, dalam melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen (Arikunto, 2000:229). Observasi dapat dibedakan berdasarkan dua hal, yaitu berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan data dan berdasarkan instrumen yang digunakan (Sugiyono, 2012:145). Observasi berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan data yaitu observasi partisipan dan observasi non partisipan, sedangkan observasi berdasarkan instrumen yang digunakan yaitu observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini menggunakan observasi terstruktur, karena peneliti telah merancang secara sistematis mengenai apa yang akan diamati, kapan pelaksanaannya dan di mana tempatnya. Metode observasi ini dibantu dengan instrumen pengumpulan data berupa skala penilaian (*rating scale*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Observasi ini dilakukan oleh observer dengan cara mengamati perilaku belajar anak sebelum ataupun sesudah diberi perlakuan melalui bermain konstruktif. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember.

3.7.2 Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2000:230). Dokumen ini diperoleh dari lembaga penelitian yang digunakan untuk melengkapi data penelitian. Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi karena membutuhkan data baik secara tertulis maupun berupa foto. Dokumentasi diperlukan untuk mengetahui apakah sumber datanya masih tetap atau tidak berubah, apabila ada

kesalahan dalam pengumpulan data. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu profil lembaga TK Bina Anaprasa Nuris Jember; daftar nama peserta didik kelompok B1 TK Bina Anaprasa Nuris Jember; daftar nama tenaga pendidik di TK Bina Anaprasa Nuris Jember; dan foto aktivitas anak kelompok B1 selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Masyhud (2016:280) menyatakan bahwa instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas jika dapat digunakan untuk mengukur semua yang seharusnya diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar cocok untuk mengukur apa yang diukur dengan tujuan pengukuran. Menurut Sugiyono (2012:125-129), terdapat 3 jenis validitas instrumen yang dapat digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian, yaitu: pengujian validitas konstruk (*construct validity*), pengujian validitas isi (*content validity*), dan pengujian validitas eksternal.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk dan validitas isi. Pengujian validitas konstruk dengan meminta pendapat para ahli untuk mengetahui apakah instrumen yang dipakai sesuai dengan isi yang dikaji (Sugiyono, 2012:125). Sedangkan pengujian validitas isi dilakukan untuk mengukur kualitas butir-butir instrumen, artinya instrumen dapat dikatakan valid apabila butir-butir instrumen dapat mencakup keseluruhan materi yang hendak diukur (Bahruddin, 2015:75). Untuk mengetahui validitas isi dilakukan dengan membandingkan isi instrumen dan rancangan yang telah ditetapkan. Berikut ini merupakan hasil dari validasi pelaksanaan kegiatan bermain konstruktif :

Tabel 3.1 Hasil Validasi Pelaksanaan Kegiatan Bermain Konstruktif

No.	Nama Validator	Skor	Kesimpulan
1.	Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd (Dosen PG PAUD Universitas Jember)	100	Sangat Baik
2.	Rukmiati, S.Pd (Guru Kelompok B di TK Bina Anaprasa Nuris Jember)	100	Sangat Baik

Apabila instrumen pelaksanaan kegiatan bermain konstruktif telah dinyatakan baik oleh para ahli, selanjutnya melakukan uji validitas butir instrumen dengan cara mengujicobakan butir instrumen tersebut. Uji validitas instrumen dilakukan di TK Darunnajah Patrang Jember dengan jumlah peserta didik 16 siswa dalam satu kelas. Pembelajarannya menggunakan kegiatan bermain konstruktif dan kegiatan mewarnai gambar untuk menguji kevalidan dari instrumen. Data yang diperoleh dari uji validitas tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus korelasi tata jenjang Spearman. Sudijono (2014:232) menyatakan bahwa teknik korelasi tata jenjang efektif digunakan apabila subjek yang dijadikan sampel dalam penelitian (N) antara 10 sampai 29. Penelitian ini menggunakan teknik korelasi tata jenjang karena jumlah subjek penelitian (N) sebanyak 16 yang dihitung dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

Rho_{xy} : koefisien korelasi tata jenjang

6 & 1 : bilangan konstan

D : beda, yaitu selisih nilai rangking skor butir dengan skor total, nilai D dapat dicari dengan mengurangi bilangan yang besar dengan bilangan yang kecil

N : banyak subyek (Masyhud, 2016:372)

Hasil dari perhitungan Rho_{xy} tersebut, digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian yang menggunakan taraf signifikansi 5% atau 1%. Apabila r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} maka setiap butir instrumen dinyatakan valid, sedangkan apabila r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} maka setiap butir instrumen dinyatakan tidak valid. Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas instrumen adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Indakator	Nomor Item	R-hitung	R-tabel Taraf Signifikansi		Keterangan
			5%	1%	
Perasaan Senang	1	0,889	0,506	0,665	Valid
	2	0,932	0,506	0,665	Valid
Keterlibatan	3	0,937	0,506	0,665	Valid
	4	0,920	0,506	0,665	Valid
	5	0,795	0,506	0,665	Valid
	6	0,843	0,506	0,665	Valid
Katertarikan	7	0,845	0,506	0,665	Valid
	8	0,854	0,506	0,665	Valid
Perhatian Anak	9	0,766	0,506	0,665	Valid
	10	0,880	0,506	0,665	Valid

Berdasarkan tabel hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap butir instrumen dinyatakan valid dan selanjutnya akan digunakan sebagai instrumen penelitian.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Yusuf (2014:242), reliabilitas merupakan konsistensi skor instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Masyhud (2016:280) menyatakan bahwa instrumen dikatakan memenuhi syarat reliabilitas, jika menghasilkan hasil pengukuran yang benar-benar dapat dipercaya. Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki konsistensi yang dilakukan berkali-kali hasilnya tetap sama. Langkah awal yang dilakukan dalam uji reliabilitas yaitu dengan cara mengujicobakan instrumen, kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus yang sama dengan uji validitas yakni rumus korelasi tata jenjang. Hasil korelasi tersebut, kemudian diolah kembali dengan rumus Sprearman-Brown sebagai berikut.

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

Keterangan :

R_{11} = koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ split-half}}$ = hasil korelasi belah dua (Masyhud, 2016:304)

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan metode belah dua (*Split-half*). Hasil dari perhitungan uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dijelaskan melalui tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai <i>Splithalf</i>	Keterangan
Perilaku Belajar	0,937	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas menjelaskan bahwa nilai *splithalf* sebesar 0,937 sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini masuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi, menurut kategori penafsiran hasil uji reliabilitas di bawah ini:

Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0 < r \leq 0,8$	Tidak reliabel
$0,8 < r \leq 0,85$	Reliabilitas cukup
$0,85 < r \leq 0,9$	Reliabilitas tinggi
$0,9 < r \leq 1$	Reliabilitas sangat tinggi

(Masyhud, 2016:302)

3.9 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif merupakan data-data yang mengandung angka. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengelola skor hasil dari lembar observasi dan dokumentasi. Data-data hasil penelitian kemudian dikumpulkan, dikelompokkan, diinterpretasikan kemudian ditarik kesimpulan berupa angka. Data-data pada

penelitian ini tidak berdistribusi normal atau jumlahnya sangat sedikit dan data berskala ordinal, sehingga menggunakan metode statistik non parametrik. Adapun syarat untuk menggunakan teknik analisis statistik Uji Wilcoxon yaitu data bertipe nominal atau ordinal, data bertipe interval atau rasio, dan tidak berdistribusi normal (Sujarweni, 2015:74). Jadi analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik Uji Wilcoxon untuk dua sampel berhubungan. Pengujian analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus Uji Wilcoxon yang dihitung menggunakan SPSS versi 16.0. Adapun langkah-langkahnya yaitu pilih menu *Analyze-non Parametrik Test-2 Related Samples*.

Adapun Uji Wilcoxon dapat dianalisis menggunakan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut:

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

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Hipotesis

H_a : Bermain konstruktif efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember.

H_0 : Bermain konstruktif tidak efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember.

- b. Pengujian hipotesis, sebagai berikut.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan H_a diterima.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Hipotesis nihil (H_0) diterima dan H_a ditolak.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember tahun pelajaran 2018/2019. Bermain konstruktif dapat meningkatkan perilaku belajar anak, di antaranya anak mampu mengembangkan perasaan senang sehingga menjadi lebih bersemangat belajar, anak dapat terlibat aktif pada saat proses pembelajaran, anak dapat tertarik dan memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung.

5.2 Saran

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

5.2.1 Bagi Guru

- a. Guru diharapkan menerapkan kegiatan bermain konstruktif sebagai variasi kegiatan pembelajaran.
- b. Pemberian *reward* dibutuhkan untuk meningkatkan minat anak dalam keikutsertaan pada saat bermain konstruktif.

5.2.2 Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan kegiatan bermain konstruktif dalam pembelajaran di kelompok B atau kelompok lain.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Penerapan bermain konstruktif dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan penelitian sejenis.
- b. Apabila melakukan penelitian sejenis hendaknya menggunakan media Lego berukuran sedang agar anak tidak mengalami kesulitan pada saat memasang Lego dalam membuat bentuk-bentuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. 2000. *Manajemen Penelitian. Cetakan Kelima*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Badawi, S. H. 2016. Efektivitas Bermain Edukatif terhadap Minat Belajar Anak. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Bahrudin, E. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bluestein, J. 2013. *Manajemen Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Dahar, R. W. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Darmawan, R. 2015. Pengaruh Minat Belajar dan Perhatian Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dirman, dan C. Juarsih. 2014. *Karakteristik Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ginting, M. B. 2018. Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (2): 159-171.
- Grafura, L., dan A. Wijayanti. 2016. *100 Masalah Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hasnawati, dkk. 2016. Implementasi Permainan Bongkar Pasang dalam Melejitkan berbagai Aspek Perkembangan Anak Usia Dini pada PAUD IT Ar-Rahman Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (1): 19-28.

- Hurlock, E. B. 2013. *Perkembangan Anak Jilid 1. Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Indrijati, H. 2016. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Indriyanto. 2008. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Fisika ditinjau dari Minat Belajar Siswa Kelas XII SMA Kabupaten Sragen. *Tesis*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Ismail, A. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jubaedah, Endah. 2017. Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Hiperaktif melalui Metode Bermain Konstruktif Lego. *Skripsi*. Garut: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan STAI Al-Musadiyyah Garut.
- Khasanah, N. N., A. Mustafidah, dan H. Susanto. 2018. Modified Legos is Effective in Stimulating Development on Pre-School Children. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*. 1 (2): 16-21.
- Kurniawan, A. W., dan Z. Puspitaningtyas. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Latif, M., dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Malinda, Z. A., Murtono, dan E. Zuliana. 2017. Problem based Learning Berbantuan Lego Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 8 (1): 67-73.
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Melati, E. S. 2017. Penggunaan Media Lego pada Pembelajaran Sentra Agama di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus. *Tesis*. Kudus: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan STAIN Kudus.
- Montolalu, dkk. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ningrum, W. P. 2017. Pengaruh Bermain Pembangunan terhadap Kemampuan Meniru Bentuk pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Insan Mandiri Bandar Lampung. *Skripsi*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

- Noviantari, N. 2017. Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Minat Belajar di Siswa SD Muhammadiyah 09 Malang. *Skripsi*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Maulana Malik Ibrahim.
- Santi, D. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiwani, Sumiati. 2014. Pengaruh Perilaku Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri Lipatkain Kecamatan Kampar Kiri Kabupaten Kampar. *Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sujiono, Y. N. 2012. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suparno, Paul. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. 2005. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tawadlu'un, F. 2014. Analisis Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS SD/MI Kurikulum 2013 dilihat dari Taksonomi Bloom. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Tohirin. 2005. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Walgito, B. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

Wulandari, D., R. 2015. Hubungan antara Lingkungan Belajar dan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Pengantar Administrasi Perkantoran Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Yusuf, A. M. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenameda.



Lampiran A. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Efektivitas Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Anak Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember	Apakah bermain konstruktif efektif dalam meningkatkan perilaku belajar anak kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember?	Variabel Bebas: Bermain konstruktif Variabel Terikat: Perilaku belajar	1. Bermain Konstruktif: a. Cara bermain konstruktif b. Aturan bermain konstruktif c. Menciptakan hasil karya 2. Perilaku belajar: a. Perasaan senang b. Ketertarikan c. Keterlibatan siswa d. Perhatian siswa	1. Responden: 16 siswa kelompok B1 TK Bina Anaprasa Nuris Jember 2. Informan: Guru B1 TK Bina Anaprasa Nuris Jember 3. Dokumen 4. Literatur yang relevan	1. Jenis penelitian: Penelitian pola pra eksperimen <i>One-Group</i> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;"> $O_1 \quad X \quad O_2$ </div> <i>Pretest-Posttest Design</i> 2. Lokasi penelitian: TK Bina Anaprasa Nuris Jember 3. Teknik pengumpulan data: a. Observasi b. Dokumentasi 4. Analisis data: Menggunakan SPSS versi 16.0 dengan rumus Uji Wilcoxon.

Lampiran B. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

B.1 Kisi-kisi Observasi

Aspek yang diamati	Indikator	Deskripsi	Nomor Item	Sumber Data
Perilaku Belajar	I. Perasaan Senang	Memiliki rasa senang ketika pembelajaran	1, 2	Responden
	II. Keterlibatan Anak	Keaktifan anak pada saat di kelas	3, 4, 5, 6	Responden
	III. Ketertarikan	Ketertarikan anak ketika pembelajaran berlangsung	7,8	Responden
	IV. Perhatian Anak	Perhatian anak ketika pembelajaran di kelas	9, 10	Responden

Aspek yang diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Bermain Konstruktif dengan media Lego	I. Mengelola Interaksi Kelas	1,2,3,4	Responden
	II. Menggunakan Strategi	5,6,7,8,9	Responden
	III. Bersikap Terbuka	10	Responden

B.2 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Profil lembaga TK Bina Anaprasa Nuris Jember	Dokumen
2.	Data guru TK Bina Anaprasa Nuris Jember	Dokumen
3.	Data peserta didik	Dokumen
4.	Rencana kegiatan harian (RKH)	Dokumen
5.	Foto pelaksanaan penelitian	Dokumentasi

Lampiran C. Instrumen Penilaian Pelaksanaan Bermain Konstruktif**Instrumen Validasi Susunan Pelaksanaan Bermain Konstruktif**

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli metode pembelajaran.
2. Berilah penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan bermain konstruktif dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom “Ya” jika pernyataan sesuai dan “Tidak” jika pernyataan tidak sesuai.

No.	Kegiatan	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Mengelola Interaksi Kelas		
1.	Guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai tema yang akan digunakan		
2.	Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain		
3.	Guru menjelaskan peraturan cara bermain Lego		
4.	Guru memberikan gambar sesuai tema yang akan digunakan		
II.	Menggunakan Strategi Pembelajaran		
5.	Guru menyiapkan alat permainan Lego		
6.	Anak diberi kepingan Lego dalam porsi yang sama		
7.	Anak menyusun alat main dengan melihat gambar yang sudah ada		
8.	Anak berkreasi membuat konstruksi sesuai imajinasi dan kreativitasnya		
9.	Anak dipersilahkan untuk menceritakan apa yang telah dibuatnya		
III.	Bersikap Terbuka		
10.	Guru mengawasi dan memotivasi anak jika terdapat kesulitan saat bermain		

Catatan :

.....

Hasil Validasi oleh Validator 1

Nama Validator : Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen PG PAUD Universitas Jember

Instrumen Validasi Susunan Pelaksanaan Bermain Konstruktif

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli metode pembelajaran.
2. Berilah penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan bermain konstruktif dengan memberi tanda ceklis () pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.

No.	Kegiatan	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Mengelola Interaksi Kelas		
1.	Guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai tema yang akan digunakan	✓	
2.	Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain	✓	
3.	Guru menjelaskan peraturan cara bermain Lego	✓	
4.	Guru memberikan gambar-gambar sesuai tema yang akan digunakan	✓	
II.	Menggunakan Strategi Pembelajaran		
5.	Guru menyiapkan alat permainan Lego	✓	
6.	Anak diberi kepingan Lego dalam porsi yang sama	✓	
7.	Anak menyusun alat main dengan melihat gambar yang sudah ada	✓	
8.	Anak berkreasi membuat konstruksi sesuai imajinasi dan kreativitasnya	✓	
9.	Anak dipersilahkan untuk menceritakan apa yang telah dibuatnya	✓	
III.	Bersikap Terbuka		
10.	Guru mengawasi dan memotivasi anak jika terdapat kesulitan saat bermain	✓	

Jember, 24 April 2019

Validator

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

Hasil Validasi oleh Validator 2

Nama Validator : Rukmiati, S.Pd

Pekerjaan : Guru Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris

Instrumen Validasi Susunan Pelaksanaan Bermain Konstruktif

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli metode pembelajaran.
2. Berilah penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan bermain konstruktif dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.

No.	Kegiatan	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Mengelola Interaksi Kelas		
1.	Guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai tema yang akan digunakan	✓	
2.	Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain	✓	
3.	Guru menjelaskan peraturan cara bermain Lego	✓	
4.	Guru memberikan gambar sesuai tema yang akan digunakan	✓	
II.	Menggunakan Strategi Pembelajaran		
5.	Guru menyiapkan alat permainan Lego	✓	
6.	Anak diberi kepingan Lego dalam porsi yang sama	✓	
7.	Anak menyusun alat main dengan melihat gambar yang sudah ada	✓	
8.	Anak berkreasi membuat konstruksi sesuai imajinasi dan kreativitasnya	✓	
9.	Anak dipersilahkan untuk menceritakan apa yang telah dibuatnya	✓	
III.	Bersikap Terbuka		
10.	Guru mengawasi dan memotivasi anak jika terdapat kesulitan saat bermain	✓	

Jember, 26 April 2019

Validator

Rukmiati, S.Pd

Dari kedua Validator di atas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

a. Validator 1

$$\text{Total Skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

b. Validator 2

$$\text{Total Skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

Total Skor yang diperoleh dari kedua validator tersebut adalah:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Validator 1} + \text{Validator 2}}{2} = \frac{100 + 100}{2} = 100$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa langkah-langkah pelaksanaan bermain konstruktif sudah sangat baik digunakan serta sesuai dengan kriteria penilaian berdasarkan skala penilaian yang digunakan dalam menentukan keefektifan hasil pembelajaran sebagai berikut :

Rentangan skor	Kategori skor
81 – 100	Sangat baik
71 – 80	Baik
61 – 70	Cukup baik
41 – 60	Kurang baik
0 – 40	Sangat kurang baik

(Masyhud, 2016:251)

Lampiran D. Lembar Validasi Skala Penilaian Perilaku Belajar**Lembar Validasi Skala Penilaian Perilaku Belajar pada Anak
Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember**

No.	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1.	Keseluruhan aspek dan indikator			
2.	Kesesuaian untuk penilaian anak			
3.	Kejelasan rubrik penilaian			

Catatan :

.....

.....

.....

Hasil Validasi oleh Validator 1

Nama Validator : Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen PG PAUD Universitas Jember

**Lembar Validasi Skala Penilaian Perilaku Belajar pada Anak Kelompok B1
di TK Bina Anaprasa Nuris Jember**

No.	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1.	Keseluruhan aspek dan indikator	✓		
2.	Kesesuaian untuk penilaian anak	✓		
3.	Kejelasan rubrik penilaian	✓		

Catatan :

Perbaiki Indikator Penilaian pada setiap kegiatan yang akan diukur

Jember, 29 - April 2019

Validator



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

Hasil Validasi oleh Validator 2

Nama Validator : Rukmiati, S.Pd

Pekerjaan : Guru Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris

**Lembar Validasi Skala Penilaian Perilaku Belajar pada Anak Kelompok B1
di TK Bina Anaprasa Nuris Jember**

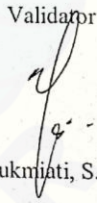
No.	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1.	Keseluruhan aspek dan indikator	✓		
2.	Kesesuaian untuk penilaian anak	✓		
3.	Kejelasan rubrik penilaian	✓		

Catatan :

.....
.....
.....

Jember, 26 April 2019

Validator


Rukmiati, S.Pd

Lampiran E. Instrumen Penilaian Pelaksanaan Bermain Konstruktif**Instrumen Validasi Susunan Pelaksanaan Bermain Konstruktif**

Petunjuk :

- Berilah penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan bermain konstruktif dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom “Ya” jika pernyataan sesuai dan “Tidak” jika pernyataan tidak sesuai untuk menilai langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.

No.	Kegiatan	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Mengelola Interaksi Kelas		
1.	Guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai tema yang akan digunakan		
2.	Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain		
3.	Guru menjelaskan peraturan cara bermain Lego		
4.	Guru memberikan gambar sesuai tema yang akan digunakan		
II.	Menggunakan Strategi Pembelajaran		
5.	Guru menyiapkan alat permainan Lego		
6.	Anak diberi kepingan Lego dalam porsi yang sama		
7.	Anak menyusun alat main dengan melihat gambar yang sudah ada		
8.	Anak berkreasi membuat konstruksi sesuai imajinasi dan kreativitasnya		
9.	Anak dipersilahkan untuk menceritakan apa yang telah dibuatnya		
III.	Bersikap Terbuka		
10.	Guru mengawasi dan memotivasi anak jika terdapat kesulitan saat bermain		

Jember, 2019

Observer

.....

E.1 Hasil Instrumen Penilaian Pelaksanaan Bermain Konstruktif

Instrumen Validasi Susunan Pelaksanaan Bermain Konstruktif

Petunjuk :

- Berilah penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan bermain konstruktif dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai untuk menilai langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.

No.	Kegiatan	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I. Mengelola Interaksi Kelas			
1.	Guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai tema yang akan digunakan	✓	
2.	Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain	✓	
3.	Guru menjelaskan peraturan cara bermain Lego	✓	
4.	Guru memberikan gambar sesuai tema yang akan digunakan	✓	
II. Menggunakan Strategi Pembelajaran			
5.	Guru menyiapkan alat permainan Lego	✓	
6.	Anak diberi kepingan Lego dalam porsi yang sama	✓	
7.	Anak menyusun alat main dengan melihat gambar yang sudah ada	✓	
8.	Anak berkreasi membuat konstruksi sesuai imajinasi dan kreativitasnya	✓	
9.	Anak dipersilahkan untuk menceritakan apa yang telah dibuatnya	✓	
III. Bersikap Terbuka			
10.	Guru mengawasi dan memotivasi anak jika terdapat kesulitan saat bermain	✓	

Jember, 15 - Mei - 2019

Observer

Neef
Hurul Litasari

Lampiran F. Instrumen Observasi

Instrumen Penilaian Perilaku Belajar

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I.	Perasaan Senang				
1.	Anak senang ketika kegiatan belajar dimulai				
2.	Anak bersemangat belajar				
II.	Keterlibatan Anak				
3.	Anak antusias ketika ketika mengikuti kegiatan belajar				
4.	Anak dapat membantu guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan				
5.	Anak berani bertanya ketika belum paham				
6.	Anak mampu mengerjakan tugas dari guru				
III.	Ketertarikan				
7.	Anak tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran				
8.	Anak tertarik dengan kegiatan pembelajaran				
IV.	Perhatian Anak				
9.	Anak berkonsentrasi ketika pembelajaran				
10.	Anak memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran				

Keterangan taraf penilaian :

Skor	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat kurang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

Hasil Pretest

Instrumen Penilaian Perilaku Belajar

Nama : Kiya

Kelompok : B1

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I. Perasaan Senang					
1.	Anak senang ketika kegiatan belajar dimulai		✓		
2.	Anak bersemangat belajar		✓		
II. Keterlibatan Anak					
3.	Anak antusias ketika ketika mengikuti kegiatan belajar			✓	
4.	Anak dapat membantu guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan		✓		
5.	Anak berani bertanya ketika belum paham		✓		
6.	Anak mampu mengerjakan tugas dari guru			✓	
III. Ketertarikan					
7.	Anak tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran			✓	
8.	Anak tertarik dengan kegiatan pembelajaran		✓		
IV. Perhatian Anak					
9.	Anak berkonsentrasi ketika pembelajaran		✓		
10.	Anak memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran		✓		

Keterangan taraf penilaian :

Skor	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat kurang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$= \frac{23}{40} \times 100$$

$$= 57,5$$

Hasil Posttest

Instrumen Penilaian Perilaku Belajar

Nama : Kiya

Kelompok : B1

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
I. Perasaan Senang					
1.	Anak senang ketika kegiatan belajar dimulai			✓	
2.	Anak bersemangat belajar			✓	
II. Keterlibatan Anak					
3.	Anak antusias ketika ketika mengikuti kegiatan belajar				✓
4.	Anak dapat membantu guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan			✓	
5.	Anak berani bertanya ketika belum paham				✓
6.	Anak mampu mengerjakan tugas dari guru				✓
III. Ketertarikan					
7.	Anak tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran			✓	
8.	Anak tertarik dengan kegiatan pembelajaran				✓
IV. Perhatian Anak					
9.	Anak berkonsentrasi ketika pembelajaran			✓	
10.	Anak memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran				✓

Keterangan taraf penilaian :

Skor	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat kurang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$= \frac{35}{40} \times 100$$

$$= 87,5$$

Lampiran G. Rubrik Instrumen Penilaian

Rubrik Instrumen Penilaian Perilaku Belajar

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
I. Perasaan Senang			
1.	Anak senang ketika kegiatan belajar dimulai	Anak selalu bertanya pada guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini	4
		Anak terkadang bertanya pada guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini	3
		Anak terkadang bertanya pada guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dengan motivasi guru	2
		Anak tidak bertanya pada guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini	1
2.	Anak bersemangat belajar	Anak terlihat sering berinteraksi dengan temannya terkait tugas yang diberikan dan mengamati karya temannya	4
		Anak cukup berinteraksi dengan temannya terkait tugas yang diberikan dan sesekali melihat karya temannya	3
		Anak kurang berinteraksi dengan temannya terkait tugas yang diberikan dengan motivasi guru	2
		Anak tidak berinteraksi dengan temannya terkait tugas yang diberikan	1
II. Keterlibatan Anak			
3.	Anak antusias ketika mengikuti kegiatan belajar	Anak selalu aktif dan benar dalam menjawab pertanyaan dari guru	4
		Anak aktif menjawab pertanyaan dari guru	3
		Anak mampu menjawab pertanyaan dengan bantuan guru	2
		Anak tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru	1
4.	Anak dapat membantu guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan	Anak dapat membantu guru dengan semangat menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dengan mandiri	4
		Anak dapat membantu guru dengan semangat menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dengan motivasi guru	3
		Anak dapat membantu guru dengan kurang semangat menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dengan motivasi guru	2

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
		Anak tidak mau membantu guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan	1
5.	Anak berani bertanya ketika belum paham	Anak selalu berani bertanya dengan mandiri jika belum paham	4
		Anak terkadang berani bertanya jika belum paham dengan motivasi guru	3
		Anak terkadang berani bertanya jika belum paham dengan motivasi guru	2
		Anak tidak berani bertanya jika belum paham	1
6.	Anak mampu mengerjakan tugas dari guru	Anak mengerjakan tugas dari guru dari awal sampai selesai dengan hasil sesuai target/kriteria penilaian	4
		Anak mengerjakan tugas sampai selesai dengan motivasi guru	3
		Anak mengerjakan tugas dari guru dengan bantuan guru	2
		Anak tidak mengerjakan tugas dari guru	1
III.	Ketertarikan		
7.	Anak tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran	Anak berani berpendapat “bosan/tidak bosan” saat kegiatan pembelajaran	4
		Anak berani berpendapat “bosan/tidak bosan” saat kegiatan pembelajaran ketika ditanya guru	3
		Anak berani berpendapat “bosan/tidak bosan” saat kegiatan pembelajaran dengan ragu-ragu dan perlu motivasi guru	2
		Anak tidak berani berpendapat “bosan/tidak bosan” saat kegiatan pembelajaran atau hanya diam	1
8.	Anak tertarik dengan kegiatan pembelajaran	Anak tertarik mengamati benda-benda yang digunakan dalam kegiatan bermain dengan mandiri	4
		Anak terkadang tertarik mengamati benda-benda yang digunakan dalam kegiatan bermain dengan motivasi guru	3
		Anak mengamati benda-benda yang digunakan dalam kegiatan bermain dengan bantuan guru	2

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
		Anak tidak tertarik mengamati benda-benda yang digunakan dalam kegiatan bermain	1
IV. Perhatian Anak			
9.	Anak berkonsentrasi ketika pembelajaran	Anak tidak berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi	4
		Anak kadang berbicara (1-2 kali) dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi dan masih diingatkan guru	3
		Anak sering berbicara (3-4 kali) dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi dan sering diingatkan guru	2
		Anak selalu berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi	1
10.	Anak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran	Anak tidak melihat ke arah lain selain guru	4
		Anak sesekali melihat (1-2 kali) ke arah lain selain guru dan masih diingatkan guru	3
		Anak sering melihat (3-4 kali) ke arah lain selain gurudan masih diingatkan guru	2
		Anak selalu melihat ke arah lain selain guru	1

Lampiran H. Tabel Uji Validasi

Tabel Data Hasil Skoring Jawaban Uji Validitas Penelitian Observasi
Perilaku Belajar Anak

No.	Nama Siswa	Variabel Y (Prilaku Belajar)													Total	
		Perasaan Senang		Faktor 1	Keterlibatan Anak				Faktor 2	Ketertarikan		Faktor 3	Perhatian Anak			Faktor 4
		1	2		3	4	5	6		7	8		9	10		
1.	Adel	3	4	7	3	3	3	3	12	3	3	6	3	3	6	31
2.	Angga	2	2	4	2	2	3	3	10	3	3	6	3	2	5	25
3.	Amel	3	3	6	3	2	3	3	11	3	3	6	3	3	6	29
4.	Bima	3	2	5	2	2	2	2	8	2	2	4	2	3	5	22
5.	Ella	2	2	4	2	2	2	3	9	2	3	5	4	3	7	25
6.	Hasbi	2	3	5	2	2	2	2	8	3	3	6	3	2	5	24
7.	Ima	2	3	5	3	3	3	3	12	3	2	5	2	2	4	26
8.	Luli	3	4	7	4	3	3	3	13	3	3	6	3	3	6	32
9.	Oliv	3	4	7	4	4	3	4	15	3	4	7	3	3	6	35
10.	Rani	3	3	6	3	3	3	3	12	2	3	5	3	3	6	29
11.	Ratu	4	4	8	4	4	4	4	16	3	3	6	3	3	6	36
12.	Restu	3	3	6	3	2	3	3	11	3	3	6	3	3	6	29
13.	Reisya	3	3	6	4	3	3	4	14	3	4	7	3	3	6	33
14.	Satria	2	3	5	2	2	3	3	10	2	3	5	3	2	5	25
15.	Sadzilla	3	4	7	3	2	3	3	11	3	3	6	3	3	6	30
16.	Very	4	4	8	3	3	4	3	13	3	3	6	3	2	5	32

H.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir 1-10

1. Butir Soal 1 (B1)

No.	Skor		Rangking		D	D ²	
	X	Y	X	Y			
1.	3	7	7	4,5	2,5	6,25	
2.	2	4	14	15,5	-1,5	2,25	
3.	3	6	7	8,5	-1,5	2,25	
4.	3	5	7	12,5	-5,5	30,25	
5.	2	4	14	15,5	-1,5	2,25	
6.	2	5	14	12,5	1,5	2,25	
7.	2	5	14	12,5	1,5	2,25	
8.	3	7	7	4,5	2,5	6,25	
9.	3	7	7	4,5	2,5	6,25	
10.	3	6	7	8,5	-1,5	2,25	
11.	4	8	1,5	1,5	0	0	
12.	3	6	7	8,5	-1,5	2,25	
13.	3	6	7	8,5	-1,5	2,25	
14.	2	5	14	12,5	1,5	2,25	
15.	3	7	7	4,5	2,5	6,25	
16.	4	8	1,5	1,5	0	0	
	JUMLAH					75,5	

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 75,5}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{453}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.111$$

$$Rho_{xy} = 0.889$$

2. Butir Soal 2 (B2)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	4	7	3,5	4,5	-1	1
2.	2	4	15	15,5	-0,5	0,25
3.	3	6	10	8,5	1,5	2,25
4.	2	5	15	12,5	2,5	6,25
5.	2	4	15	15,5	-0,5	0,25
6.	3	5	10	12,5	-2,5	6,25
7.	3	5	10	12,5	-2,5	6,25
8.	4	7	3,5	4,5	-1	1
9.	4	7	3,5	4,5	-1	1
10.	3	6	10	8,5	1,5	2,25
11.	4	8	3,5	1,5	2	4
12.	3	6	10	8,5	1,5	2,25
13.	3	6	10	8,5	1,5	2,25
14.	3	5	10	12,5	-2,5	6,25
15.	4	7	3,5	4,5	-1	1
16.	4	8	3,5	1,5	2	4
JUMLAH						46,5

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 46,5}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{279}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.068$$

$$Rho_{xy} = 0.932$$

3. Butir Soal 3 (B3)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	3	12	8	7	1	1
2.	2	10	14	12,5	1,5	2,25
3.	3	11	8	10	-2	4
4.	2	8	14	15,5	-1,5	2,25
5.	2	9	14	14	0	0
6.	2	8	14	15,5	-1,5	2,25
7.	3	12	8	7	1	1
8.	4	13	2,5	4,5	-2	4
9.	4	15	2,5	2	0,5	0,25
10.	3	12	8	7	1	1
11.	4	16	2,5	1	1,5	2,25
12.	3	11	8	10	-2	4
13.	4	14	2,5	3	-0,5	0,25
14.	2	10	14	12,5	1,5	2,25
15.	3	11	8	10	-2	4
16.	3	13	8	4,5	3,5	12,25
JUMLAH						43

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 43}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{258}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.063$$

$$Rho_{xy} = 0.937$$

4. Butir Soal 4 (B4)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	3	12	5,5	7	-1,5	2,25
2.	2	10	12,5	12,5	0	0
3.	2	11	12,5	10	2,5	6,25
4.	2	8	12,5	15,5	-3	9
5.	2	9	12,5	14	-1,5	2,25
6.	2	8	12,5	15,5	-3	9
7.	3	12	5,5	7	-1,5	2,25
8.	3	13	5,5	4,5	1	1
9.	4	15	1,5	2	-0,5	0,25
10.	3	12	5,5	7	-1,5	2,25
11.	4	16	1,5	1	0,5	0,25
12.	2	11	12,5	10	2,5	6,25
13.	3	14	5,5	3	2,5	6,25
14.	2	10	12,5	12,5	0	0
15.	2	11	12,5	10	2,5	6,25
16.	3	13	5,5	4,5	1	1
JUMLAH						54,5

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 54,5}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{327}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.080$$

$$Rho_{xy} = 0.920$$

5. Butir Soal 5 (B5)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	3	12	8	7	1	1
2.	3	10	8	12,5	-4,5	20,25
3.	3	11	8	10	-2	4
4.	2	8	15	15,5	-0,5	0,25
5.	2	9	15	14	1	1
6.	2	8	15	15,5	-0,5	0,25
7.	3	12	8	7	1	1
8.	3	13	8	4,5	3,5	12,25
9.	3	15	8	2	6	36
10.	3	12	8	7	1	1
11.	4	16	1,5	1	0,5	0,25
12.	3	11	8	10	-2	4
13.	3	14	8	3	5	25
14.	3	10	8	12,5	-4,5	20,25
15.	3	11	8	10	-2	4
16.	4	13	1,5	4,5	-3	9
JUMLAH						139,5

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 139,5}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{837}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.205$$

$$Rho_{xy} = 0.795$$

6. Butir Soal 6 (B6)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	3	12	9	7	2	4
2.	3	10	9	12,5	-3,5	12,25
3.	3	11	9	10	-1	1
4.	2	8	15,5	15,5	0	0
5.	3	9	9	14	-5	25
6.	2	8	15,5	15,5	0	0
7.	3	12	9	7	2	4
8.	3	13	9	4,5	4,5	20,25
9.	4	15	2	2	0	0
10.	3	12	9	7	2	4
11.	4	16	2	1	1	1
12.	3	11	9	10	-1	1
13.	4	14	2	3	-1	1
14.	3	10	9	12,5	-3,5	12,25
15.	3	11	9	10	-1	1
16.	3	13	9	4,5	4,5	20,25
JUMLAH						107

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 107}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{642}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.157$$

$$Rho_{xy} = 0.843$$

7. Butir Soal 7 (B7)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	3	6	6,5	7	-0,5	0,25
2.	3	6	6,5	7	-0,5	0,25
3.	3	6	6,5	7	-0,5	0,25
4.	2	4	14,5	16	-1,5	2,25
5.	2	5	14,5	13,5	1	1
6.	3	6	6,5	7	-0,5	0,25
7.	3	5	6,5	13,5	-7	49
8.	3	6	6,5	7	-0,5	0,25
9.	3	7	6,5	1,5	5	25
10.	2	5	14,5	13,5	1	1
11.	3	6	6,5	7	-0,5	0,25
12.	3	6	6,5	7	-0,5	0,25
13.	3	7	6,5	1,5	5	25
14.	2	5	14,5	13,5	1	1
15.	3	6	6,5	7	-0,5	0,25
16.	3	6	6,5	7	-0,5	0,25
JUMLAH						106,5

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 106,5}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{639}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.157$$

$$Rho_{xy} = 0.843$$

8. Butir Soal 8 (B8)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	3	6	8,5	7	1,5	2,25
2.	3	6	8,5	7	1,5	2,25
3.	3	6	8,5	7	1,5	2,25
4.	2	4	15,5	16	-0,5	0,25
5.	3	5	8,5	13,5	-5	25
6.	3	6	8,5	7	1,5	2,25
7.	2	5	15,5	13,5	2	4
8.	3	6	8,5	7	1,5	2,25
9.	4	7	1,5	1,5	0	0
10.	3	5	8,5	13,5	-5	25
11.	3	6	8,5	7	1,5	2,25
12.	3	6	8,5	7	1,5	2,25
13.	4	7	1,5	1,5	0	0
14.	3	5	8,5	13,5	-5	25
15.	3	6	8,5	7	1,5	2,25
16.	3	6	8,5	7	1,5	2,25
JUMLAH						99,5

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 99,5}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{597}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.146$$

$$Rho_{xy} = 0.854$$

9. Butir Soal 9 (B9)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	3	6	7	6	1	1
2.	3	5	7	13	-6	36
3.	3	6	7	6	1	1
4.	2	5	15,5	13	2,5	6,25
5.	4	7	1	1	0	0
6.	3	5	7	13	-6	36
7.	2	4	15,5	16	-0,5	0,25
8.	3	6	7	6	1	1
9.	3	6	7	6	1	1
10.	3	6	7	6	1	1
11.	3	6	7	6	1	1
12.	3	6	7	6	1	1
13.	3	6	7	6	1	1
14.	3	5	7	13	-6	36
15.	3	6	7	6	1	1
16.	3	5	7	13	-6	36
JUMLAH						159,5

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 159,5}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{957}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.234$$

$$Rho_{xy} = 0.766$$

10. Butir Soal 10 (B10)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	3	6	6	6	0	0
2.	2	5	14	13	1	1
3.	3	6	6	6	0	0
4.	3	5	6	13	-7	49
5.	3	7	6	1	5	25
6.	2	5	14	13	1	1
7.	2	4	14	16	-2	4
8.	3	6	6	6	0	0
9.	3	6	6	6	0	0
10.	3	6	6	6	0	0
11.	3	6	6	6	0	0
12.	3	6	6	6	0	0
13.	3	6	6	6	0	0
14.	2	5	14	13	1	1
15.	3	6	6	6	0	0
16.	2	5	14	13	1	1
JUMLAH						82

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 82}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{482}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.120$$

$$Rho_{xy} = 0.880$$

Lampiran I. Tabel Uji Reliabilitas

Tabel Data Persiapan Uji Reliabilitas

No.	Indikator 1					Jumlah x	Indikator 2					Jumlah y
	1	3	5	7	9		2	4	6	8	10	
1.	3	3	3	3	3	15	4	3	3	3	3	16
2.	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12
3.	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14
4.	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	3	11
5.	2	2	2	2	4	12	2	2	3	3	3	13
6.	2	2	2	3	3	12	3	2	2	3	2	12
7.	2	3	3	3	2	13	3	3	3	2	2	13
8.	3	4	3	3	3	16	4	3	3	3	3	16
9.	3	4	3	3	3	16	4	4	4	4	3	19
10.	3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	3	15
11.	4	4	4	3	3	18	4	4	4	3	3	18
12.	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14
13.	3	4	3	3	3	16	3	3	4	4	3	17
14.	2	2	3	2	3	12	3	2	3	3	2	13
15.	3	3	3	3	3	15	4	2	3	3	3	15
16.	4	3	4	3	3	17	4	3	3	3	2	15

Tabel Hasil Uji Reliabilitas

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1.	15	16	7,5	4,5	3	9
2.	13	12	11,5	14,5	-3	9
3.	15	14	7,5	9,5	-2	4
4.	11	11	16	16	0	0
5.	12	13	14	12	2	4
6.	12	12	14	14,5	-0,5	0,25
7.	13	13	11,5	12	-0,5	0,25
8.	16	16	4	4,5	-0,5	0,25
9.	16	19	4	1	3	9
10.	14	15	10	7	3	9
11.	18	18	1	2	-1	1
12.	15	14	7,5	9,5	-2	4
13.	16	17	4	3	1	1
14.	12	13	14	12	2	4
15.	15	15	7,5	7	0,5	0,25
16.	17	15	2	7	-5	25
JUMLAH						80

Perhitungan Korelasi Tata Jenjang :

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

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 80}{16(16^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{480}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.118$$

$$Rho_{xy} = 0.882$$

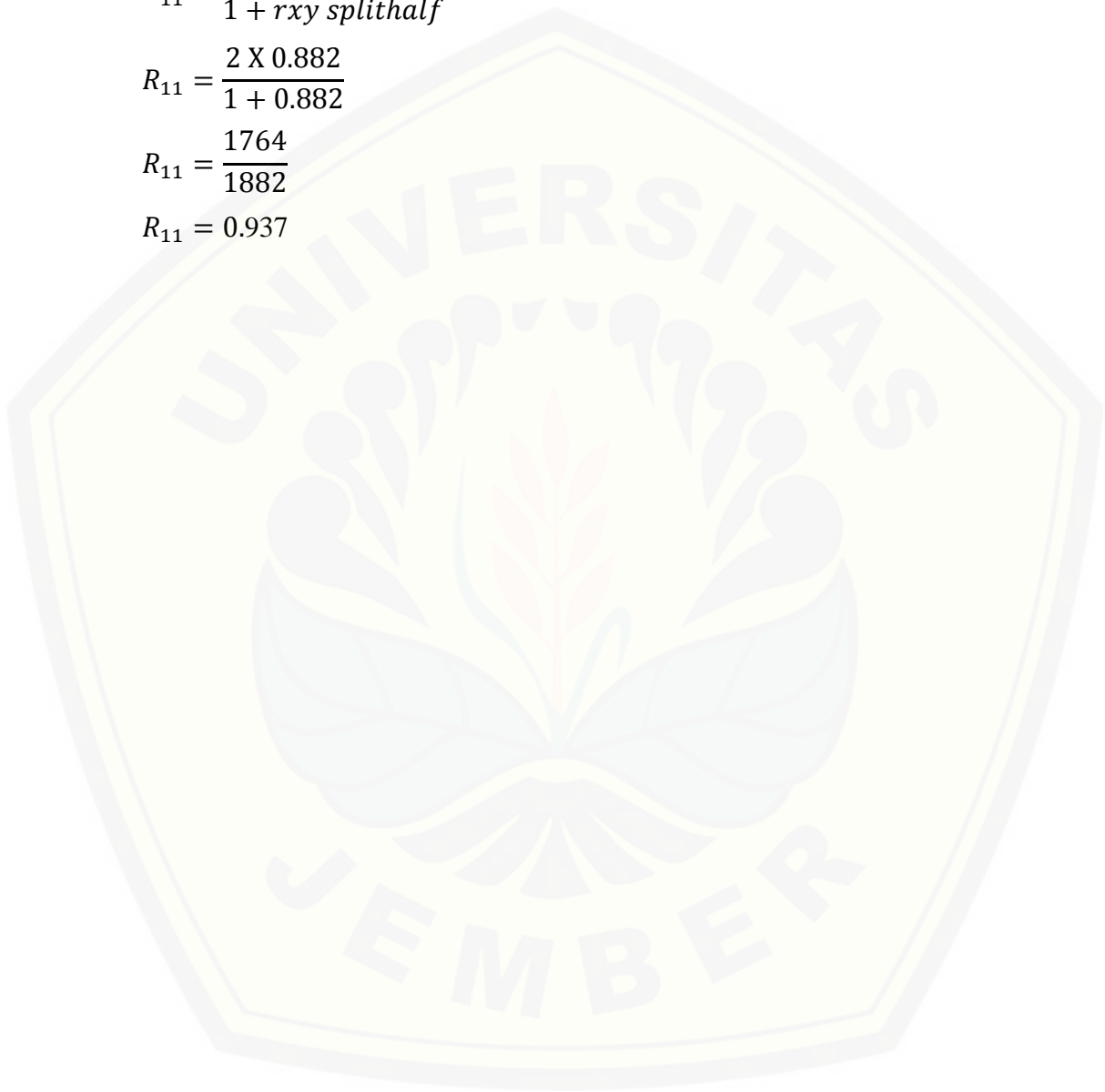
Hasil dari perhitungan korelasi tata jenjang kemudian diolah kembali menggunakan rumus *Spearman-Brown* Sebagai berikut:

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

$$R_{11} = \frac{2 \times 0.882}{1 + 0.882}$$

$$R_{11} = \frac{1764}{1882}$$

$$R_{11} = 0.937$$



Lampiran J. Perhitungan Uji Hipotesis

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	16 ^b	8.50	136.00
Ties	0 ^c		
Total	16		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^b

	Posttest - Pretest
Z	-3.535 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran K. Output Perhitungan Uji Wilcoxon

No.	Sebelum	Sesudah	Selisih	Tanda	Ranking
1.	65	85	20	positif	4
2.	57,5	82,5	25	positif	10,5
3.	57,5	87,5	30	positif	15,5
4.	50	72,5	22,5	positif	7,5
5.	55	75	20	positif	4
6.	60	85	25	positif	10,5
7.	55	75	20	positif	4
8.	52,5	82,5	30	positif	15,5
9.	55	80	25	positif	10,5
10.	55	82,5	27,5	positif	13,5
11.	60	80	20	positif	4
12.	55	82,5	27,5	positif	13,5
13.	67,5	90	22,5	positif	7,5
14.	62,5	87,5	25	positif	10,5
15.	55	75	20	positif	4
16.	62,5	75	12,5	positif	1

Lampiran L. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian *Treatment I*****RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)**

Usia / KelompoK : 5-6 Tahun / B
Hari / Tanggal : Rabu / 15 Mei 2019
Semester / Minggu : II / 16
Tema / Sub Tema : Kendaraan / Kendaraan Darat
Kompetensi Dasar : 1.1, 2.12, 3.3-4.3, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.15-4.15

Metode :

- Bercakap-cakap dan demonstrasi,

Tujuan Pembelajaran :

- Anak terbiasa mengucap rasa syukur kepada Tuhan
- Anak mampu mengetahui berbagai macam-macam kendaraan
- Anak mampu membentuk jenis kendaraan yang diketahui dengan Lego

Alat dan bahan :

- Gambar macam-macam kendaraan darat
- Lego

Langkah-langkah Kegiatan :**I. Pembukaan**

- Doa sebelum belajar dan absensi siswa
- Menyanyikan lagu-lagu
- Berdiskusi tentang materi dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini

II. Inti

- Guru menjelaskan dan tanya jawab tentang ciri-ciri kendaraan darat
- Menirukan bunyi kendaraan darat
- Membuat kendaraan darat yang diketahui dengan Lego
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

III. Penutup

- Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Doa sesudah belajar dan mau pulang
- Salam

Jember, 13 Mei 2019

Guru Kelas B1

Mahasiswa



Rukmiati, S.Pd



Alivia Nur Meiliza
NIM. 150210205112

Mengetahui,

Kepala TK Bina Anaprasa Nuris



Halimatissa'diyah, S.Pd

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian *Treatment II***RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)**

Usia / Kelompok : 5-6 Tahun / B
Hari / Tanggal : Kamis / 16 Mei 2019
Semester / Minggu : II / 16
Tema / Sub Tema : Kendaraan / Kendaraan Darat
Kompetensi Dasar : 1.1, 2.3, 3.3-3.4, 3.6,4.6, 3.7-4.7, 3.10-4.10

Metode :

- Bercakap-cakap, demonstrasi, pemberian tugas

Tujuan Pembelajaran :

- Anak terbiasa mengucap rasa syukur kepada Tuhan
- Anak mampu membentuk jenis kendaraan yang diketahui dengan Lego
- Anak mampu menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya

Alat dan bahan :

- Gambar macam-macam kendaraan darat
- Pensil
- Lego

Langkah-langkah Kegiatan :**I. Pembukaan**

- Doa sebelum belajar dan absensi siswa
- Menyanyikan lagu-lagu
- Diskusi tentang manfaat kendaraan darat

II. Inti

- Menyanyikan lagu "Kereta Api"
- Membuat kendaraan darat yang diketahui dengan Lego

- Menghubungkan dan menyebutkan tulisan dengan gambar kendaraan yang melambangkannya

III. Penutup

- Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Doa sesudah belajar dan mau pulang
- Salam

Jember, 13 Mei 2019

Guru Kelas B1

Rukmiati, S.Pd

Mahasiswa

Alivia Nur Meiliza
NIM. 150210205112

Mengetahui,

Kepala TK Bina Anprasa Nuris



Halimatussa'divah, S.Pd

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian *Treatment III***RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)**

Usia / Kelompok : 5-6 Tahun / B
Hari / Tanggal : Selasa / 21 Mei 2019
Semester / Minggu : II / 16
Tema / Sub Tema : Kendaraan / Kendaraan Air
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 3.3-4.3, 3.7-4.7, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Metode :

- Bercakap-cakap, demonstrasi, pemberian tugas

Tujuan Pembelajaran :

- Anak terbiasa mengucap rasa syukur kepada Tuhan
- Anak mampu membentuk jenis kendaraan yang diketahui dengan Lego
- Anak mampu melengkapi kalimat sederhana

Alat dan bahan :

- Gambar macam-macam kendaraan laut
- Pensil
- Lego

Langkah-langkah Kegiatan :**I. Pembukaan**

- Doa sebelum belajar dan absensi siswa
- Menyanyikan lagu-lagu
- Berdiskusi tentang materi dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini

II. Inti

- Guru menjelaskan dan tanya jawab tentang macam-macam kendaraan laut
- Membuat kendaraan laut yang diketahui dengan Lego
- Melengkapi kalimat sederhana, nahkoda diatas (dsb)

III. Penutup

- Dapat menghargai hasil karya teman-temannya
- Berecak-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Doa sesudah belajar dan mau pulang
- Salam

Jember, 13 Mei 2019

Guru Kelas B1

Rukmiati, S.Pd

Mahasiswa

Alivia Nur Meiliza
NIM. 150210205112

Mengetahui,

Kepala TK Bina Anaprasa Nuris



Halimatulsa Rivah, S.Pd

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian *Treatment IV***RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)**

Usia / Kelompok : 5-6 Tahun / B
Hari / Tanggal : Rabu / 22 Mei 2019
Semester / Minggu : II / 17
Tema / Sub Tema : Kendaraan / Kendaraan Laut
Kompetensi Dasar : 1.1, 3.3-4.3, 3.5-4.5 3.8-4.8, 3.11-4.11, 3.15-4.15

Metode :

- Bercakap-cakap, demonstrasi, pemberian tugas

Tujuan Pembelajaran :

- Anak terbiasa mengucap rasa syukur kepada Tuhan
- Anak mampu membentuk jenis kendaraan yang diketahui dengan Lego
- Anak mampu mengenal konsep penambahan dengan benda

Alat dan bahan :

- Gambar macam-macam kendaraan laut
- Pensil
- Lego

Langkah-langkah Kegiatan :**I. Pembukaan**

- Doa sebelum belajar dan absensi siswa
- Menyanyikan lagu-lagu
- Berdiskusi tentang ciri-ciri kendaraan laut

II. Inti

- Membuat kendaraan laut yang diketahui dengan Lego
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Mengenalkan konsep penambahan dengan menggunakan simbol kendaraan laut

III. Penutup

- Berani mengungkapkan pendapat senang atau tidak senang
- Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Doa sesudah belajar dan mau pulang
- Salam

Jember, 13 Mei 2019

Guru Kelas B1



Rukmiati, S.Pd

Mahasiswa



Alivia Nur Meiliza
NIM. 150210205112

Mengetahui,

Kepala TK Bina Anaprasa Nuris



Halimatissa'divah, S.Pd

Lampiran M. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian

Gambar M.1 Pengenalan media Lego untuk bermain konstruktif



Gambar M.2 Pelaksanaan *pretest*



Gambar M.3 Pelaksanaan treatment/perlakuan



Gambar M.4 Pelaksanaan treatment/perlakuan



Gambar M.5 Pelaksanaan *posttest*

Lampiran N. Dokumentasi Profil Sekolah**PROFIL SEKOLAH**

1. Nama Lembaga : TK Bina Anaprsa Nuris
2. Jenis Program : Pendidikan TK
3. Tahun berdiri : 13 Oktoober 1988
4. Alamat lengkap : Jl Pangandaran no. 48
Desa/Kelurahan : Antirogo
Kecamatan : Sumbersari
Kabupaten/Kota : Jember
Propinsi : Jawa Timur
5. Penanggung jawab kelembagaan
Nama lengkap : KH. Muhyiddin Abdusshomad
Jabatan : Ketua Yayasan Nurul Islam (NURIS)
No. HP : 081332036436
6. Penanggung jawab Pengelola/Kepala
Nama Lengkap : Halimatus Sa'diyah S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
No. HP : 082140744978
7. Ijin Kelembagaan/Yayasan
Dikeluarkan oleh : Dinas Pendidikan
Nomor : 421.1/510/413/2014
Tgl/bulan/tahun : 05/02/2014
9. Nomor Ijin Operasional : 503/A.1/TK-P/0189/35.09.325/2018
Dikeluarkan Oleh : Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Tgl/bulan/tahun : 21/03/2018
Masa Berlaku : 21/03/2020
- 11 E-mail : nuristk@yahoo.co.id

Lampiran O. Daftar Tenaga Pendidik TK Bina Anaprasa Nuris

No.	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Halimatussa'diyah, S.Pd	Jember, 6 April 1966	SI PAUD	Kepala Sekolah
2.	Uswatun Hasanah	Jember, 25 Desember 1971	PGAN	Guru
3.	Rukmiati, S.Pd	Jember, 08 Juni 1975	SI PAUD	Guru
4.	Supiana	Jember, 23 Juni 1969	PGAN	Guru
5.	Wiwien H.P,S.P,S.Pd	Jember, 11 Mei 1971	SI PAUD	Guru
6.	Fikri Firda Purnamasari, S.Pd	Jember, 19 Nopember 1994	SI PAUD	Guru

Lampiran P. Data Peserta Didik Kelompok B1

No.	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Nama Panggilan
1.	Ahmad Miftah Ramadhani	L	Rama
2.	Azaria Caesar Putri	P	Aza
3.	Azura Dzakiyah Shakila Hakim	P	Kiya
4.	Erlangga Mahendra	P	Angga
5.	Hasbi Hidayatullah	L	Hasbi
6.	M. Luqmanul Hakim	L	Lukman
7.	M. Luthfan	L	Luthfan
8.	M. Nazhirul Asrofi	L	Azril
9.	M. Nevan Hardiyanto	L	Nevan
10.	Marryah Diyana Putri	P	Putri
11.	Naifah Azalea Azharia	P	Naifah
12.	Najwa Basyaeb	P	Najwa
13.	Nur Afiqah Syafiyah	P	Fika
14.	Sultan Muhammad Fatih	L	Fatih
15.	Syibila Azalea Andika	L	Syibil
16.	Syifaul Hasanah	L	Syifa

Lampiran Q. Dokumentasi Nilai *Pretest* dan *Posttest***Nilai Sebelum dan Sesudah diberi Perlakuan**

No.	Nama Anak	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Rama	65	85
2.	Aza	57,5	82,5
3.	Kiya	57,5	87,5
4.	Angga	50	72,5
5.	Hasbi	55	75
6.	Lukman	60	85
7.	Lutfan	55	75
8.	Azril	52,5	82,5
9.	Nevan	55	80
10.	Putri	55	82,5
11.	Naifah	60	80
12.	Najwa	55	82,5
13.	Fika	67,5	90
14.	Fatih	62,5	87,5
15.	Syibil	55	75
16.	Syifa	62,5	75

Lampiran R. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 3573/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

03 MAY 2019

Yth. Kepala
TK Bina Anaprasa Nuris
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Alivia Nur Meiliza
NIM : 150210205112
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Bina Anaprasa Nuris Jember dengan judul "Efektivitas Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Anak Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suranto, M.Pd.
NIP. 196706251992031003

Lampiran S. Surat Keterangan Penelitian

TK BINA ANAPRASA NURIS JEMBER
Jl. Pangandaran 48 Antirogo – Sumbersari - Jember 68125
Telp. (0331) 339544

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Halimatussa'diyah S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Alivia Nur Meiliza
NIM : 150210205112
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah melaksanakan penelitian di TK Bina Anaprasa Nuris Jember dengan judul
“Efektivitas Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Anak
Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan
sebagaimana mestinya.

Jember, 05 Juli 2019

Kepala Sekolah

TK Bina Anaprasa Nuris Jember,



Halimatussa'diyah, S.Pd

Lampiran T. Biodata Peneliti**Biodata Peneliti**

Nama : Alivia Nur Meiliza
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 20 Mei 1998
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dusun Karangsono RT.002 RW.005 Desa
 Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember
 Telepon : 082340008215
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Email : alivianurmeiliza@gmail.com
 Riwayat Pendidikan

No.	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK Dewi Masyithoh 42	Jember	2003
2.	SD Negeri Grenden 04	Jember	2009
3.	SMP Negeri 2 Puger	Jember	2012
4.	SMA Negeri 1 Kencong	Jember	2015
5.	Universitas Jember	Jember	2019