PENGARUH MEDIA *COLOUR CORRUGATED PAPER* (KOKORU) TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK B-1 DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) DHARMA WANITA PERSATUAN KALANGANYAR SEDATI SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:

Ayu Masruroh
NIM. D98215022

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PIAUD

2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Masruroh

NIM : D98215022

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 10 Juli 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
780CCAFF869248289
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ayu Masruroh
D98215022

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Ayu Masruroh

NIM : D98215022

Judul : **PENGARUH MEDIA *COLOUR CORRUGATED PAPER* (KOKORU) TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK B1 DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) DHARMA WANITA PERSATUAN KALANGANYAR SEDATI SIDOARJO.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 09 Juli 2019

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. Imam Syafi`i, S.Ag, M.Pd., M.Pd.I	Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.
197011202000031002	196707061994032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ayu Masruroh ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 01 Agustus 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas`ud, M.Ag, M.Pd. I.
NIP. 196301231993031200 2

Penguji I

Dr. Eni Purwati, M.Ag.
NIP. 196512211990022001

Penguji II

Wahyuniati, M.Si.
NIP. 198504292011012010

Penguji III

Dr. Imam Syafi`i, S.Ag, M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

Penguji IV

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.
NIP. 196707061994032001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ayu Masruroh
NIM : D98215022
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : masrurohayu17@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Pengaruh Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B-1 di Taman Kanak-Kanak (TK) Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati-Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 02 Agustus 2019

Penulis

METERAI TEMPEL
TGL. 20
0FDDAAFF870440721
6000
ENAM RIBU RUPIAH

(Ayu Masruroh)

ABSTRAK

Ayu Masruroh. 2019. *Pengaruh Media Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak (TK) Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr. Imam Syafi`i, S.Ag, M.Pd., M.Pd.I., Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Halus, *Media Colour Corrugated Paper* (Kokoru).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa kelompok B1 pada kegiatan motorik halus ketidakmampuan anak dalam melakukan aktivitas motorik halus seperti, menggunting, menggulung dan menempel. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar dalam kemampuan motorik halus menunjukkan bahwa dari 15 anak dalam satu kelas, hanya terdapat 4 anak yang mampu melakukan kegiatan motorik halus dengan baik. Berdasarkan hasil Pengamatan dan penilaian di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

Fokus penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media kokoru terhadap kemampuan motorik halus?. Bagaimana kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah penggunaan media kokoru?. Bagaimana pengaruh penggunaan media kokoru?. Pada anak kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *colour corrugated paper* (kokoru), yakni mengetahui pengaruh penggunaan media kokoru serta untuk mengetahui kondisi sebelum dan sesudah media tersebut diterapkan.

Metode dalam penelitian ini adalah metode penilitian kuantitatif menggunakan desain penelitian *Pre Eksperimental* dengan jenis *One Group Pretest Postest Design*. Penelitian Kuantitatif jenis *One Group Pretest Postest Design* memiliki 3 tahapan, yaitu *pre test*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan *post test*. Pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh media kokoru terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo, hal ini dibuktikan dari data *pre test* dan *post test* yang didapat menggunakan uji *wilcoxon* dengan menggunakan SPSS 16.0 yang menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05 atau hasil Z_{hitung} = -3,508, Z_{tabel} = 1,96 di mana syarat perbandingan, jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka Ho ditolak, secara otomatis Ha diterima.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 10
C. Tujuan Penelitian 11
D. Manfaat Penelitian 12

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru) 14
1. Pengertian Media 14
2. Manfaat Media 16
3. Pengertian Kokoru 17
4. Jenis- Jenis Kertas Kokoru 19
5. Teknik Kokoru 22
6. Kelebihan dan Kelemahan Kokoru 24
7. Alat dan Bahan yang digunakan 25
8. Cara Pembuatan Media Kokoru 27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Tinjauan Tentang Kemampuan Motorik Halus 32
1. Pengertian Perkembangan Motorik 32
2. Prinsip Perkembangan Motorik 33
3. Pengertian Motorik Halus 36
4. Prinsip Perkembangan Motorik Halus 37
5. Tujuan Pengembangan Motorik Halus 40
6. Tahapan Pengembangan Motorik Halus 41
7. Fungsi Pengembangan Motorik Halus 42
8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik 43
C. Analisis Teori Tentang Pengaruh Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B 44
D. Penelitian Terdahulu 46
E. Kerangka Berpikir 50
F. Hipotesis Penelitian 53

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian 54
B. Prosedur Penelitian 55
C. Variabel Penelitian 59
D. Sumber Data Peneliti 61
E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian 63
F. Teknik Pengumpulan Data 65
G. Instrumen Penelitian 67
H. Validitas dan Reliabilitas 72
I. Teknik Analisi Data 77

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 80
B. Pembahasan 109

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan 114

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran 115
DAFTAR PUSTAKA 117
RIWAYAT HIDUP..... 122
LAMPIRAN 123

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian 68

Tabel. 3.2 Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian 69

Tabel. 3.3 Rubrik Kritia Penilaian..... 70

Tabel. 3.4 Tabel Format Observasi 72

Tabel. 3.5 Data Hasil Pengamatan Uji Reliabilitas di TK An-Nur 76

Tabel. 3.6 Data Kontigensi Kesepakatan Pengamatan..... 76

Tabel. 3.7 Tabel Penolong Uji *Wilcoxon* 79

Tabel. 4.1 Hasil *Pre Test* 83

Tabel. 4.2 Hasil *Post Test*..... 95

Tabel. 4.3 Perbedaan Hasil *Pre Test* dan *Post Test*..... 100

Tabel. 4.4 Hasil Uji Normalitas 104

Tabel. 4.5 Hasil Uji *Wilcoxon* 105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1 Gambar Media Kokoru 14

Gambar. 2.2 Gambar Kokoru *Ichi* dan *Hachi* 19

Gambar. 2.3 Gambar Kokoru *Ichigo* dan *Hachigo* 20

Gambar. 2.4 Gambar Kokoru *Ichiro* dan *Hachiro* 21

Gambar. 2.5 Alat dan Bahan Pembuatan Media Kokoru 26

Gambar. 2.6 Alat dan Bahan Pembuatan Media Kokoru 27

Gambar. 2.7 Proses Menggunting Pola Bagian Sayap Kumbang 28

Gambar. 2.8 Proses Menggulung Bagian Binatang Kumbang..... 29

Gambar. 2.9 Membuat Cembung Bagian Kepala Kumbang..... 29

Gambar. 2.10 Penggabungan Semua Bagian Binatang Kumbang 30

Gambar. 2.11 Gambar Media Kokoru Binatang Kumbang..... 31

Gambar. 2.12 Kerangka Berfikir Penelitian 52

Gambar. 3.1 Gambar Hubungan Variabel 61

Gambar. 4.1 Alat dan Bahan Media *Pre Test*..... 85

Gambar. 4.2 Kegiatan *Pre Test* Anak Menggunting Media 85

Gambar. 4.3 Hasil Kegiatan *Pre Test* 86

Gambar. 4.4 Alat dan Bahan Media *Treatment*..... 88

Gambar. 4.5 Siswa Mengamati Media Bersama 88

Gambar. 4.6 Proses Kegiatan pada *Treatment* Pertama 89

Gambar. 4.7 Proses Kegiatan Pada *Treatment* Kedua..... 90

Gambar. 4.8 Proses Kegiatan Pada *Treatment* Ketiga 93

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar. 4.9 Proses Kegiatan *Post Test* 94

Gambar. 4. 10 Hasil Kegiatan *Post Test* 94

Gambar. 4.11 Hasil *Pre Test* dan *Post Test*..... 101

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Lampiran II.	Hasil Observasi Kegiatan *Pre Test* dan *Post Test*
Lampiran III.	Surat Pernyataan Penelitian
Lampiran IV.	Surat Pernyataan Validitas Instrumen
Lampiran V.	Surat Pernyataan Reliabilitas
Lampiran VI.	Instrumen Validasi Dokumen RPPH
Lampiran VII.	Instrumen Validasi Media Pembelajaran
Lampiran VIII.	Surat Izin Penelitian
Lampiran IX.	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkualitas merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan menuju masa depan yang cerah. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, agar peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk menanamkan nilai agama dan moral, dapat membangun kepribadian, dapat pengendalian diri, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dapat berguna bagi masyarakat, bangsa, dan Negara.[1]

Pendidikan sangatlah penting dalam proses pembentukan karakter dan kecerdasan terutama pada anak usia dini, karena pada masa ini merupakan priode emas dalam perkembangan dan pertumbuhan. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan prasekolah sebelum memasuki pendidikan lanjutan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada pembinaan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani pada diri anak. Masa usia dini merupakan masa yang berpengaruh dalam kehidupan anak, karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan begitu hebat dan sekaligus

[1] Depertemen Pendidikan Nasional, UUD RI No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, 2003.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

paling kompleks. Allah berfirman dalam al-Qur`an surat al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

يَرْفَعِ اللهُ اللَّذِيْنَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۝

> Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.S.al-Mujadalah : 11)

Firman Allah menegaskan bahwa dengan ilmu, Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu beberapa derajat. Sebagaimana hadits Nabi dari Abu Umamah Radhiyallahu `Anhu bahwa Nabi Shallallahu `Alaihi wa Sallam bersabda:

فَضْلُ العَالِمِ عَلَى العَابِدِ كَفَضْلِي عَلَى أَدْنَاكُمْ

> Keutamaan ahli ilmu atas ahli ibadah seperti keutamaanku atas orang paling rendah dari kalian. (HR. At.-Tirmidzi no. 2685 dan dishahihkan Syaikh Al-Albani).

Dengan begitu tentulah Allah sangat menyerukan hamba-Nya untuk menuntut ilmu sebab manusia yang pandai beribadah namun tidak memiliki ilmu tentulah tidak diperkenankan. Kemudian Allah tentunya akan memberi berbagai macam kenikmatan apabila seseorang itu berilmu dan taat pada perintahnya dan tak boleh saling mendeki kecuali dengan ilmu dan menjaga ilmu. Sebagaimana ayat di atas, salah satu untuk mencapai hal tersebut, harus melalui pendidikan. Pendidikan dapat memberikan ilmu pengetahuan yang berguna untuk proses kehidupan dimasa mendatang pada setiap manusia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan penting dalam membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar aspek-aspek perkembangan dalam diri anak dapat berkembang secara optimal. Ada enam aspek perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 146 Tahun 2014 pasal 5 ayat 1, yakni nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.[2] Jika aspek tersebut bisa dikembangkan dengan baik, maka anak akan mampu mengolah bakat dan potensi yang terpendam dalam diri mereka dengan baik pula. Namun, akan lebih baik lagi jika semua aspek bisa berkembang secara menyeluruh dan seimbang. Peneliti mengambil fokus pada penelitian ini yaitu tentang perkembangan motorik.

Perkembangan motorik *(motor development)* adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan *(maturation)* dan latihan/pengalaman *(experiences)* selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan.[3] Perkembangan motorik dikelompokkan menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu (tangan dan jari-jari) dan dipergunakan untuk memanipulasi lingkungan,

[2] Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdikbud, 2014).
[3] Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 8.4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti: kemampuan memindahkan benda, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menempel, menggulung kertas, menulis, dan sebagainya.[4]

Menurut Suyadi motorik halus yaitu meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil.[5] Owens memaparkan bahwa perkembangan motorik halus menjadi dasar dalam mengembangkan serta meningkatkan banyak keterampilan ketika masa anak-anak. Anak yang memiliki kesulitan dalam motorik halus akan mengalami frustasi karena mereka tidak dapat melakukan tugas sehari-hari, seperti menggambar ataupun memotong dengan gunting.[6]

Kegiatan terapi yang difokuskan langsung pada tujuan motorik halus memberikan anak dengan pengalaman gerakan perkembangan yang menantang keterampilan anak. Ketika anak-anak berhasil dalam kegiatan motorik yang menantang, mereka diperkuat untuk berhasil dalam tantangan tersebut. Aktivitas bermain sambil belajar yang didesain secara menyenangkan dapat diimplementasikan dalam sesi terapi cenderung mendatangkan partisipasi, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan pembelajaran.[7] Sementara pembelajaran motorik dan integrasi sensorik mungkin menjadi fokus terapi dan

---

[4] Sunaryo dan Sunardi, *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2007), 114.
[5] Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), 68-69.
[6] Owens, A, *Supporting Children's Development, National Childcare Accreditation Council (NCAC),* 2008.
[7] A. Bundy, *Play Theory and SensoryIintegration*, In A. Fisher, E. Murray, & A. Bundy (Eds.), *Sensory integration: Principles and Theory* (pp. 46–68), Philadelphia: F. A. Davis, 1991.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat menentukan pemilihan kegiatan, permainan yang sering menjadi konteks untuk terapi motorik pada anak.[8]

Perkembangan kemampuan motorik anak menurut Hurlock ialah perkembangan gerakan anggota tubuh melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi.[9] Mengapa aspek atau ranah motorik di PAUD menjadi alasan utama, karena perkembangan motorik anak memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan aspek perkembangan yang lain, dan dapat terlihat secara dominan bagaimana kemampuan motoriknya berkembang. Hal ini sesuai dengan pendapat Samsudin yang mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan baik psikis maupun fisik sesuai masa pertumbuhan, yang dapat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan perkembangan. Dengan kemampuan motorik yang bagus, seorang anak bisa dengan mudah dan lancar melakukan suatu kegiatan atau aktivitas yang bisa menunjang pertumbuhan dan perkembangannya. Salah satu keterampilan motorik yang membutuhkan kemampuan lebih rumit adalah keterampilan motorik halus.[10]

Keterampilan motorik halus *(fine motor skils)* adalah keterampilan motorik yang melibatkan gerakan-gerakan yang diselaraskan seperti

---

[8] Mailloux, Z., & Burke, J. P, *Play and The Sensory Integrative Approach*, In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds.), *Play and Occupational Therapy for Children* (pp. 112–125), St. Louis, MO: Mosby, 1997.
[9] Asef Umar, Fakhruddin, *Sukses Menjadi Guru TK PAUD* (Jogjakarta: Bening, 2010), 115.
[10] Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: PT. Fajar Interpratama, 2008), 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketangkasan jari.[11] Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Pencapaian kemampuan motorik halus membutuhkan waktu yang lebih lama dan sulit dari pada pencapaian kemampuan motorik kasar, karena untuk mengembangkan kemampuan motorik halus membutuhkan konsentrasi, kontrol, kehati-hatian, dan koordinasi otot-otot tubuh yang satu dengan yang lain. Oleh karena itu perlu adanya suatu kegiatan untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, perlu adanya suatu media yang membantu agar otot halus pada tangan dapat bergerak, khususnya pada jari-jemari tangan anak, sehingga dalam hal ini adanya media sangat penting digunakan saat proses pembelajaran karena dapat membantu membangkitkan keinginan, motivasi dan merangsang anak untuk semangat belajar.

Menurut Janter mengatakan bahwa media adalah alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan atau informasi dari berbagai sumber yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian dari penerima pesan tersebut.[12] Konsep ini senada dengan pendapat Sundayana yang mengatakan bahwa media adalah sebuah kata yang memiliki arti “perantara” atau “penyalur”. Jadi, yang dikatakan dengan media yaitu alat

[11] Santrock, J.W, *Perkembangan Anak Edisi ke Sebelas Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2007), 214.

[12] Mentari Nagraha Janter, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Anak Kelompok B di TK Satu Atap Jogo Boyo” (Skripsi-- Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014),t.d., 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penyalur pesan yang memiliki banyak manfaat yang dapat membantu anak dalam proses belajar.

Media berperan penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Media yang kreatif, menarik, dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar anak. Media juga dapat digunakan untuk membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan keterampilan seni. Salah satu aspek yang dapat dikembangkan dalam bentuk media adalah fisik motorik terutama motorik halus anak.

Saat memilih media pembelajaran untuk anak, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah menyesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak. Menurut Permendikbud No. 137, bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan motorik halus anak kelompok usia 5-6 tahun sewajarnya mampu menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, serta mampu mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.[13]

Kegiatan pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan

[13] Depdikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdikbud, 2014).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motorik khususnya motorik halus di sekolah lebih banyak melalui penugasan, misalnya: menebali huruf dang angka, mewarnai, dan juga mengerjakan penugasan pada majalah yang sudah ada. Kegiatan penugasan tersebut memang berguna untuk mengembangkan motorik halus anak, namun cenderung membuat anak mudah bosan jika dilakukan berulang hampir setiap hari.

Sejalan dengan pernyataan di atas bahwa, penggunaan media sangat penting untuk meningkatkan antusias belajar pada anak. Seperti yang telah diketahui bahwa anak usia dini berada pada tahap operasional konkret. Pada dasarnya anak usia dini masih memiliki tingkat konsentrasi yang rendah sehingga membutuhkan stimulus dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan media dapat mengembangkan kemampuan motorik halus 3M pada anak sehingga mampu meningkatkan ketertarikan dan keterampilan anak khususnya dalam menggunting, menggulung, dan menempel.

Banyak media yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus 3M. Salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus 3M pada anak adalah media *colour corrugated paper* (kokoru). Media *colour corrugated paper* (kokoru) memiliki bentuk yang unik dan beraneka macam warna dan lebih mudah dikreasikan untuk membuat sesuatu. *Colour corrugated paper* (kokoru) merupakan kertas bergelombang dengan aneka warna dan berbagai jenis. Terdapat 6 jenis kertas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kokoru, yaitu *Ichi, Ichigo, Ichiro, Hachi, Hachigo dan Hachiro.*[14] Manfaat yang dapat diperoleh melalui kegiatan bermain menggunakan kertas kokoru ini, antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, daya tahan.[15]

Penelitian dilakukan di kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo, peneliti telah melakukan observasi dan memperoleh data bahwa kemampuan motorik halus anak masih rendah. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus di kelompok B ini masih belum berkembang sesuai dengan harapan. Keadaan seperti dapat terlihat pada saat kegiatan pembelajaran anak belum mampu melakukan proses 3M dengan baik, misalnya: saat proses menggunting umumnya masih belum bisa menggunting sesuai garis atau pola yang ditentukan oleh guru, dan hasil guntingan belum rapi dan tidak sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Misalnya pada proses menempel masih banyak anak yang mengoleskan lem terlalu banyak sehingga ketika ditempel beberapa pola gambar terlihat tidak rapi dan sobek karena ditarik paksa oleh anak, serta masih banyak anak yang membutuhkan bantuan atau bimbingan dari orang lain untuk mengerjakan kegiatan tersebut.

[14] Ibid., 11.
[15] Tedjasaputra, M. S, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001), 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penggunaan media *colour corrugated paper* (kokoru) dapat dijadikan solusi alternatif untuk mengembangan motorik halus 3M (menggunting, menggulung, dan menempel) pada anak. Media ini sangat berpengaruh karena selain bentuknya yang unik dan beraneka macam jenis dan warna dan juga mudah digunakan dan dibentuk serta dapat dimainkan oleh anak. Melalui media ini kemampuan 3M anak akan terlatih. Anak akan belajar dengan mudah dan melatih kemampuan menggunting, menggulung, dan menempel.

Kelebihan dari penggunaan media kokoru adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru akan menjadi lebih efektif dan efisien dan membuat anak lebih aktif dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media kokoru dirasa dapat menumbuhkan minat belajar anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang "Pengaruh Media *Colour Currugated Paper* (Kokoru) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *colour corrugated paper* terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana kemampuan motorik halus pada anak kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo sebelum dan sesudah penerapan media *colour corrugated paper* (kokoru)?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Melihat pemaparan rumusan masalah dapat diketahui tujuan penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *colour corrugated paper* terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo sebelum dan sesudah penggunaan media *colour corrugated paper* (kokoru).
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif kepada semua pihak, berikut ini adalah manfaat dari penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut :

1. Secara Teoretis

a. Penelitianan ini sangat bermanfaat untuk menambah wawasan berfikir tentang berbagai macam media yang bisa digunakan untuk pengajaran seperti: media *colour corrugated paper* (kokoru) untuk mengembangkan kemampuan motorik halus 3M pada anak.

b. Sebagai bahan masukan atau referensi bagi sekolah lain yang ingin melakukan pengajaran dengan menggunakan media *colour corrugated paper* (kokoru) untuk mengembangkan kemampuan motorik halus 3M pada anak.

c. Sebagai referensi penelitian di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya penggunaan media *colour corrugated paper* (kokoru) untuk mengetahui kemampuan motorik halus 3M pada anak.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik adalah dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu proses belajar melalui media kokoru yang menyenangkan, efektif dan efisien, sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Bagi guru adalah dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan mampu menerapkan media yang variatif pada peserta didik secara efektif dan efisien yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

d. Bagi sekolah adalah dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan suatu rekomendasi untuk materi yang akan disampaikan dalam pelatihan-pelatihan pengembangan diri para subjek melalui berdiskusi antara koordinator subjek (guru) dengan peneliti.

e. Bagi peneliti yang berminat melaksanakan penelitian lanjutan baik mahasiswa maupun guru TK/RA diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan motorik halus bagi anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru)

Gambar 2.1 Gambar Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru)
(Sumber: Reno Suryani, 2014)

1. Pengertian Media

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi, dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Agar pesan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik maka dalam proses pembelajaran diperlukan wahana penyalur pesan yang sering disebut dengan media pembelajaran.

Peran media dalam kegiatan pembelajaran di TK sangatlah penting dikarenakan peserta didik berada pada masa konkret, yaitu peserta didik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar melalui sesuatu yang nyata dan jelas. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran di TK harus menggunakan media yang konkret, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui penggunaan media dapat memberikan perubahan perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan.[16]

Menurut Heinich, Molenda, dan Russell mengatakan media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan *(a source)* dengan penerima pesan *(a receiver)*. Mereka mencontohkan media dapat berupa film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika dapat memberikan pesan-pesan yang baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.[17]

Menurut Sundayana mengatakan bahwa media adalah sebuah kata yang memiliki arti "perantara" atau "penyalur".[18] Sedangkan dalam bukunya Daryanto yang dimaksud dengan media merupakan salah satu komponen untuk berkomunikasi, yaitu sebagai penyalur pesan dari komunikator terhadap komunikan.[19]

---

[16] Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 4.3-4.4.
[17] Heinich, Molenda, Russell, *Instructional Media, and the New Technologies of instruction, (Fourth Edition)* (New York: Macmillan Publishing Company).
[18] Rostina, Sundayana, *Media Pembelajaran Matematik* (Bandung: Alfabeta, 2013), 4.
[19] Daryanto, *Media Pembelajaran* Bandung: PT Sarana Nurani Sejahtera, 2012), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi baik visual maupun verbal.[20] Peneliti harus memahami akan pentingnya media sebagai alat penunjang pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan informasi dari pembawa pesan menuju penerima pesan, sehingga akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan bagi peserta didik akan mudah memahami dan menerima pembelajarn yang sudah disampaikan oleh guru.

2. Manfaat Media

Media mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Manfaat media menurut Daryanto adalah sebagai berikut:

a. Memperjelas saat menyampaikan pesan.
b. Mengatasi keterbatasan, ruang, waktu, dan tenaga.
c. Menimbulkan semangat dan antusias dalam belajar, saat berinteraksi antara peserta didik dengan sumber belajar.
d. Memberikan anak kebebasan dalam belajar sesuai dengan minat dan bakat untuk mengembangkan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik.
e. Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.[21]

Sedangkan menurut Arsyad manfaat media yaitu sebagai berikut:

[20] Azhar, Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Fajar Interpratama Offset, 1997), 3.
[21] Ibid., 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Menjadikan pembelajaran lebih jelas.

b. Kegiatan pembelajaran lebih menarik.

c. Kegiatan pembelajaran lebih interaktif.

d. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah.[22]

Media sendiri memiliki banyak manfaat bagi anak terutama dalam pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dikarenakan media dapat memperjelas materi pembelajaran yang akan diberikan, dapat memberikan kesan menarik dan menyenangkan bagi anak, dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Pengertian *Colour Corrugated Paper* (Kokoru)

Kokoru merupakatan singkatan dari *colour corrugated paper* yang artinya kertas bergelombang warna atau kertas berwarna yang bergelombang. Kokoru adalah sejenis kertas kardus yang bergelombang yang memiliki banyak warna menarik. Menurut sejarah, kertas kokoru disebut juga dengan kertas bergelombang dan pertama kali ditemukan pada pertengahan abad ke-19. Karena sifatnya yang mudah dibentuk dan mampu melindungi dari benturan, maka kegunaan kertas gelombang iniu berkembang pesat dan dapat digunakan sebagai alat pembungkus. Tepatnya

[22] Ibid., 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada tanggal 20 Desember 1871, Albert L Jones dari New York memperoleh paten bahwa kertas kokoru dapat digunakan sebagai alat pembungkus bahan pecah belah seperti vas bunga, guci, botol, lampu, gelas, piring yang terbuat dari bahan kaca dan lain sebagainya.[23]

Secara operasional yang dimaksud dengan kokoru ialah kertas bertekstur gelombang yang memiliki aneka warna dan mudah dikreasikan menjadi berbagai bentuk.[24]

Menurut Ely Yuliana dalam bukunya mengatakan bahwa kokoru adalah kertas tebal berwarna yang bergelombang *(colour corrugated paper)*, dan kertas ini dapat digunting, dilipat atau digulung menjadi aneka bentuk yang inginkan.[25]

Kerajinan kertas kokoru masih berhubungan dengan seni melipat kertas, namun yang membedakan antara keduanya adalah terdapat seni menggunting, dalam pembuatan kokoru ini terdapat tiga proses yaitu menggunting, menggulung, dan menempel.

Seni kerajinan menggunting, menggulung dan menempel ini berbeda dengan keterampilan pembuatan origami yaitu seni melipat kertas. Kerajinan kertas kokoru dikembangkan dengan tujuan untuk menambah bentuk lain yang bervariatif dan meningkatkan kreatifitas serta membuat kerajinan tersebut lebih indah, menarik, bervariasi, dan hidup.

---

[23] Reno Suryani, *Kerajinan Kokoru untuk Anak* (Yogyakarta: ARCITRA, 2014), 10.
[24] Shanaz Cintya Taradipta, "Keterampilan Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Motorik Halus Anak Autis Hipoaktif" (Skripsi-- UNESA, Surabaya, 2016), t.d., 4.
[25] Ely Yuliana, *Fun With Kokoru* (Surabaya: Tiara Aksa, 2013), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media kokoru sangatlah cocok diaplikasikan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, sebab media *colour corrugated paper* (kokoru) ini dapat melatih anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya dengan baik. Melalui media kokoru anak dapat pengalaman baru yang dapat mendukung anak dalam mengembangkan imajinasi dan kreatifitas secara bebas dan menyenangkan. Media kokoru memberikan kesan menyenangkan dan menarik minat belajar pada anak, dikarenakan media kokoru memiliki ciri yang unik yaitu kertas berwarna yang bertekstur bergelombang, memiliki berbagai warna yang menarik, dan mudah dikreasikan, serta mampu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

4. Jenis-Jenis Kertas Kokoru

Kertas kokoru memiliki beberapa jenis dari beberapa warna dan ukuran di antaranya yaitu :

a. *Ichi* dan *Hachi*

Gambar 2.2 Gambar Kokoru *Ichi* dan *Hachi*
(Sumber: Reno Suryani, 2014)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kertas kokoru yang berbentuk kecil memanjang dan berukuran (1,3x50cm) dinamakan *Ichi*. Sedangkan, kertas kokoru *Hachi* memiliki ukuran yang sama dengan kertas A4. Jenis kertas kokoru *Ichi* dan Hachi ini tersedia dalam delapan warna dasar, seperti biru, hijau, hitam, putih, merah, oranye, emas dan kuning.

b. *Ichigo* dan *Hachigo*

Gambar 2.3 Gambar Kokoru *Ichigo* dan *Hachigo*
(Sumber: Reno Suryani, 2014)

Kertas kokoru *Ichigo* sama dengan *Ichi* yaitu berbentuk kecil memanjang dan berukuran (1,3x50cm). Sedangkan *Hachigo* memiliki ukuran dan bentuk yang sama dengan *Hachi*. Bedanya, warna kertas *Ichigo* dan *Hachigo* ini lebih lembut dibandingkan *Ichi* dan *Hachi*.

Jenis kertas *Ichigo* dan *Hachigo* ini terdiri dari delapan warna pastel, seperti abu-abu, putih, krem, kuning muda, hijau muda, biru muda, ungu muda dan merah muda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. *Ichiro* dan *Hachiro*

Gambar 2.4 Gambar Kokoru *Ichiro* dan *Hachiro*
(Sumber: Reno Suryani, 2014)

Kertas kokoru yang berbentuk kecil memanjang bernama *Ichiro* dan *Hachiro* ini memiliki ukuran yang sama dengan kertas kokoru berjenis *Ichi* dan *Hachi*. Bedanya, kertas kokoru bernama *Ichiro* dan *Hachiro* ini hanya memiliki warna-warna gelap saja, seperti; hitam, coklat, krem, kuning, hijau tua, merah, ungu tua dan biru tua.[26]

Berdasarkan pemaparan bahwa kertas kokoru memiliki banyak jenis yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran, di Indonesia saat ini terdapat enam macam jenis kertas kokoru yang tersedia yaitu kertas kokoru *ichi, hachi, ichigo, hachigo, ichiro, dan hachiro,* ke enam jenis ini dilengkapi dengan aneka warna yang menarik dan bentuk kertas yang berbeda. Banyaknya jenis kertas kokoru ini dapat mendukung anak secara

[26] Ibid., 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bebas dalam memilih kertas yang akan digunakan sesuai dengan minat dan warna yang diinginkan.

5. Teknik Kokoru

Teknik dasar yang harus dikuasai dalam membuat kerajinan kokoru adalah menggunting, menggulung, dan menempel.[27] Dalam penelitian kali ini kegiatan yang akan diamati adalah kemampuan anak dalam melakukan proses 3M yaitu menggunting, menggulung, dan menempel. Dijelaskan sebagai berikut:

a. Teknik Menggunting

Menurut Sumanto menggunting adalah proses memotong lembaran kertas melalui alat potong berupa gunting sesuai bentuk yang dibuat.[28] Sebagaimana Pamadhi dan Sukardi juga berpendapat bahwa menggunting adalah kegiatan memotong objek gambar pada kertas dengan cara menggunting bagian luar kertas, untuk membuat potongan, tekukan atau lipatan pada kertas sesuai dengan pola atau bentuk.[29]

Tenik menggunting sangatlah penting diajarkan pada anak sejak dini sesuai batas usia kemampuan anak dalam menggunting, karena dengan menggunting dapat melatih anak lebih fokus terhadap objek yang akan digunting terutama dapat mengasah kemampuan motorik halus anak

[27] Reno Suryani, *Kerajinan Kokoru*, 12.
[28] Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 108.
[29] Hajar Paramadhi & Evan Sukardi S, Seni Keterampilan Anak (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 7.5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

agar jaringan saraf dan otot dapat terkoordinasi dengan baik sehingga nantinya anak mampu menggunting sendiri tanpa bantuan guru.

b. Teknik Menggulung

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa yang dimaksud dengan menggulung adalah melipat benda berbentuk lembaran menjadi bentuk bulat panjang atau pendek.

Menurut Pamadhi dan Sukardi dalam bukunya mengatakan menggulung adalah keterampilan yang dapat melatih imajinasi, karena anak membentuk kertas dari berupa lembaran menjadi bentuk figur bahkan karya tiga dimensi.[30]

Membahas tentang teknik menggulung, untuk itu peneliti ingin menerapkan teknik tersebut untuk memberikan pengalaman baru pada anak dalam mengembangan motorik halus, karena teknik tersebut jarang sekali digunakan oleh guru karena membutuhkan media yang mendukung. Teknik menggulung ini dapat diajarkan kepada anak untuk melatih ketelitian dan keluwesan jari jemari tangan untuk membuat sebuah gulungan yang rapi dan sesuai pola yang diinginkan, sehingga membentuk figur atau karya tiga dimensi sesuai bentuk yang akan dibuat.

c. Teknik Menempel

Menurut Martha Christiani mengatakan menempel adalah kegiatan yang dapat menarik minat anak yang berkaitan dengan

[30] Ibid., 7.24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merekatkan sesuatu atau objek gambar sesuka mereka. Senada dengan itu, Andang Ismail juga berpendapat menempel adalah aktivitas menyusun potongan-potongan kertas atau gambar, yang ditempelkan pada bidang datar yang dapat membentuk sebuah karya seni.[31]

Proses terakhir dari kegiatan 3M yaitu teknik menempel, pada dasarnya teknik tersebut merupakan teknik yang paling mudah dilakukan. Namun, tetap saja teknik ini memiliki tingkat kesulitan tersendiri bagi anak, teknik ini penting diajarkan guru pada peserta didik agar mereka mampu menyelesaikan tugas terakhir dari kegiatan 3M dengan hasil yang baik. Karena proses ini akan menyatukan semua bagian atau bentuk gambar menjadi satu bagian yang utuh dan menghasilkan sebuah media yang menarik.

6. Kelebihan dan Kekurangan Kertas Kokoru

Media kertas kokoru juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dari kertas kokoru, yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan kertas kokoru

1) Kertas tidak mudah robek atau rusak.

2) Memiliki tekstur yang unik bergelombang.

3) Memiliki aneka warna yang menarik.

4) Dapat mengasah intuisi dan imajinasi anak.

[31] Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2005), 232.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Dapat melatih anak berfikir kreatif.

6) Dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

b. Kekurangan kertas kokoru

Adapun kekurangan dari kertas kokoru, yaitu sebagai berikut:

1) Harga yang relatif mahal, sehingga jarang digunakan oleh lembaga PAUD.

2) Hanya memiliki dua ukuran saja.

3) Membutuhkan aksesoris tambahan, berupa mata boneka.[32]

Media kertas kokoru ini pastilah memiliki kelebihan maupun kekurangan seperti media yang lainnya. Melihat kelebihan dan kekurangan media tersebut masih wajar dan sangat bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan minat belajar anak, meskipun terdapat kekurangan guru harus bisa mengatasi dengan terampil dalam penggunaan sehingga kekurangan tersebut bisa tertutupi dengan banyak kelebihan yang bisa di dapat terutama dalam mengembangan kemampuan motorik halus pada anak.

7. Alat dan Bahan yang digunakan

Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat media kokoru adalah sebagai berikut:

[32] Reno Suryani, *Kerajinan Kokoru untuk Anak* (Yogyakarta: ARCITRA, 2014), 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Alat dan Bahan

Gambar 2.5 Alat dan Bahan Pembuatan Media Kokoru

Alat yang digunakan dalam membuat kerajinan kokoru bagi anak TK adalah gunting merupakan alat utama yang digunakan untuk membentuk dan memotong kertas sesuai dengan pola atau bentuk kreasi yang diinginkan.

Kertas kokoru merupakan bahan utama dalam proses pembuatannya. Semua jenis kertas kokoru bisa dipadukan menjadi bentuk karya seni sesuai yang akan dibuat. Bahan kedua yang dibutuhkan yaitu perekat atau lem, lem digunakan untuk menggabungkan atau merekatkan bagian yang satu dengan bagian yang lain, dan tak lupa bahan tambahan untuk memperindah kreasi kokoru dengan berbagai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hiasan seperti: mata boneka, pita, dll, sehingga membentuk sebuah karya seni yang menarik.[33]

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat kokoru sangatlah mudah didapat sehingga memudahkan guru dalam mengaplikasikan media ini didalam kegiatan pembelajaran. Peralatan yang dibutuhkan dalam membuat kokoru adalah gunting, lem, kertas kokoru, dan bahan tambahan lainnya, seperti: mata boneka, pita, dll. Alat dan bahan yang dibutuhkan sangat sederhana dan mudah diperoleh sehingga mudah sekali digunakan untuk membantu anak dalam mengembangan kemampuan motorik halus pada anak.

8. Cara Pembuatan Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru)

Langkah kerja dalam membuat media kokoru, yaitu sebagai berikut:

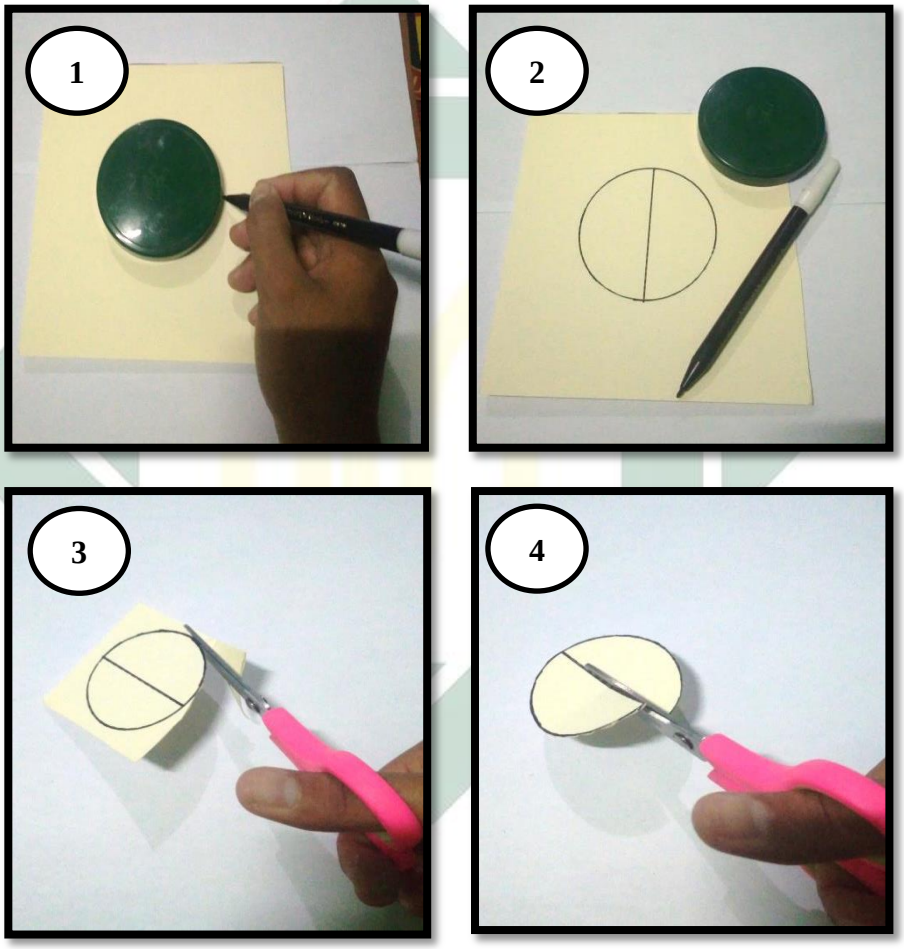
a. Siapkan alat dan bahan dalam membuat media kokoru berbentuk binatang kumbang, alat yang disiapkan seperti gambar di bawah ini.

Gambar 2.6 Alat dan Bahan Pembuatan Media Kokoru

[33] Indira, *Aneka Kreasi dari Kertas Kokoru* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Buatlah sebuah pola pada kertas kokoru berukuran A4 dengan menggunakan cetakan berbentuk lingkaran, gambar pola berbentuk lingkaran untuk membuat bagian sayap, kemudian guntinglah gambar pola tersebut.



Gambar 2.7 Proses Menggambar dan menggunting pola bagian sayap binatang kumbang.

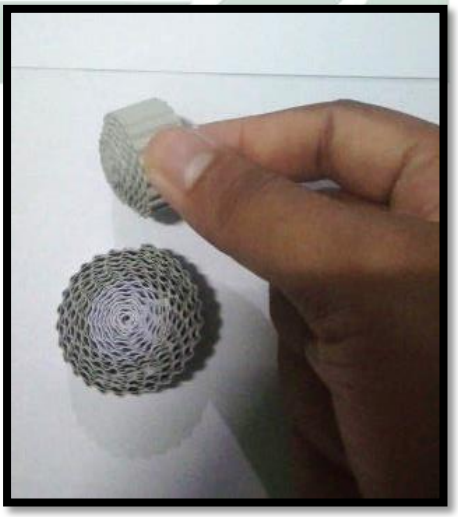
c. Ambil kertas kokoru yang berukuran panjang dan pendek, mulailah menggulung ujung kertas sampai tidak berlubang, dan buatlah bagian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepala dan badan binatang kumbang dan rekatkan dengan menggunakan lem.

Gambar 2.8 Proses Menggulung Bagian Kepala dan Badan Binatang Kumbang.

d. Kemudian buatlah kertas kokoru tampak cembung atau menonjol pada bagian kepala, dengan menekan bagian tengah gulungan dengan ibu jari secara perlahan dan gunakan lem agar bentuk tidak berubah.



Gambar 2.9 Membuat Cembungan pada Bagian Kepala Binatang Kumbang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Terakhir media kokoru siap dimainkan.[34]

2.11 Gambar Media Kokoru Binatang Kumbang Siap digunakan.

Adapun langkah-langkah pembuatan media kokoru yang telah disebutkan peneliti harus mengetahui secara detail bagaimana proses pengaplikasian media kokoru dengan mudah, karena media kokoru ini tidaklah semudah yang dibayangkan membutuhkan ketelitian dan ketelatenan yang tinggi untuk mengasilkan media kokoru yang bagus. Oleh karena itu guru diharapkan dapat terampil dalam mengaplikasikan media kokoru sehingga memudahkan anak dalam menerapkannya.

[34] Ibid., 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Tinjauan tentang Kemampuan Motorik Halus

1. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik menurut Corbin adalah suatu perubahan kemampuan motorik dari mulai bayi hingga dewasa dengan melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik.[35] Keduanya saling mempengaruhi dalam perkembangan motorik anak. Hal yang sama dapat dilihat pula dari pendapat Yudha M Saputra, bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan perilaku motorik seseorang yang lebih matang dalam berinteraksi dengan sesama maupun dengan lingkungannya.[36]

Sebagaimana Elizabeth B. Hurlock mengungkapkan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.[37] Sedangkan menurut Sugiyanto dan Sudjarwo mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah terorganisasi dan terspesialisasi kemampuan kerja organ-organ tubuh ke arah yang lebih fungsional.[38]

Mengarah pada pemikiran bahwa perkembangan motorik yaitu proses perubahan perilaku ke arah yang lebih fungsional pada kemampuan motorik mulai dari usia bayi hingga dewasa yang melibatkan kemampuan

---

[35] Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 48.
[36] Yudha Rudyanto, *Pembelajaraan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 114.
[37] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak 1, Edisi ke 6* (Jakarta: Gramedia, 1978), 147.
[38] Sugiyanto dan Sudjarwo, *Perkembangan dan Belajar Gerak* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 1992), 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gerak yang terkoordinasi secara baik. Oleh sebab itu, anak perlu mengembangkan kemampuan motorik sejak dini agar anak dapat terlatih dan berkembang dengan baik.

2. Prinsip Perkembangan Motorik

Menurut Elizabeth B. Hurlock mengatakan bahwa terdapat lima prinsip dalam perkembangan motorik, sebagai berikut:[39]

a. Bergantung pada kematangan otot dan syaraf.

   Perkembangan motorik saling berhubungan dengan sistem syaraf dan kematangan otot.

b. Kemampuan motorik terjadi sesudah kematangan anak.

   Kemampuan motorik dapat dipelajari oleh anak ketika sistem syaraf dan otot anak sudah berkembang secara matang.

c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan.

   Perkembangan motorik harus mengikuti arah perkembangan yang sesuai. Pola perkembangan motorik yang dapat diramalkan terbukti dari adanya perubahan pada massa ke massa. Dengan kematangan syaraf dan otot dapat meningkatkan kemampuan motorik serta mengembangkannya dengan baik.

d. Perkembangan motorik ditentukan sesuai norma.

[39] Ibid., 151.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kenormalan perkembangan anak dapat dinilai menggunakan norma perkembangan dapat dijadikan sebagai pedoman bagi orang tua untuk mengetahui tingkat kesiapan umur anak.

e. Perkembangan motorik berbeda pada setiap individu.

Setiap orang memiliki pola perkembangan motorik yang sama, namun setiap individu memiliki kemampuan perkembangan motorik yang berbeda.

Selain itu Hurlock mengemukakan ada delapan hal penting dalam mempelajari kemampuan motorik yaitu sebagai berikut:[40]

a. Kesiapan belajar

Kesiapan belajar sangat penting dimiliki oleh setiap anak, karena melalui hal tersebut akan memudahkan anak dalam menerima rangsangan apapun.

b. Kesempatan belajar

Tidak semua anak dapat memperoleh kesempatan belajar yang baik, dikarenakan ada faktor yang mempengaruhinya. Oleh karena itu bagi orang tua memberikan kesempatan belajar bagi anak dalam mengembangkan kemampuan motorik.

c. Kesempatan berpraktik

Anak harus diberi waktu dan kebebasan untuk berpraktik sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan yang dipelajari.

[40] Ibid., 157.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Model yang baik

Model menjadi peranan penting yang dibutuhkan oleh anak, melalui model anak bisa menirukan atau mencontoh dengan mudah dalam mempelajari suatu keterampilan.

e. Bimbingan

Anak dapat menirukan suatu model dengan benar, membutuhkan sebuah bimbingan, dengan bimbingan dapat memberikan arahan yang baik bagi anak.

f. Motivasi

Motivasi penting dalam meningkatkan minat belajar setiap anak.

g. Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individu

Tidak ada hal-hal yang sifatnya umum perihal keterampilan tangan dan keterampilan kaki, sehingga keterampilan motorik harus dipelajari secara individu oleh setiap anak.

h. Keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu.

Belajar suatu keterampilan tidak bisa secara singkat dan serempak, membutuhkan proses panjang untuk bisa menguasai, sehingga harus dilakukan secara bergantian untuk memudahkan peserta didik dalam menghafal dan menerapkannya.

Terdapat delapan hal penting yang perlu dikuasai dalam mempelajari kemampuan motorik yaitu kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan, motivasi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan dipelajari secara individu, dan keterampilan dipelajari satu persatu. Apabila semua hal tersebut dapat terlaksana dengan baik kemungkinan besar anak bisa menguasai keterampilan motorik dengan baik pula.

3. Pengertian Motorik Halus

Magill menyatakan bahwa keterampilan motorik merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan keterampilan. Secara umum, meliputi koordinasi mata hingga tangan. Keterampilan ini membutuhkan kecermatan gerak yang tinggi untuk menampilkan suatu keterampilan khusus dalam level yang lebih tinggi. Contohnya yaitu menggunting, menggulung, dan menempel.[41]

Motorik halus menurut Jamaris adalah peningkatan koordinasi gerakan yang berkaitan dengan jari-jari tangan.[42] Senada dengan itu, Bambang Sujiono mengatakan bahwa kemampuan motorik halus adalah kemampuan gerak fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata dan tangan.[43]

Lebih lanjut, Sumantri menjelaskan pengertian motorik halus ialah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat

[41] Richard A, Magill, *Motor Learning Concepts and Applications* (USA: C. Brown Publishers, 1989), 10.
[42] Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Erlangga, 2006), 7.
[43] Bambang Sujiono, *Pengembangan Metode Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), 1.14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik dan lain-lain.[44]

Membahas tentang motorik halus, untuk itu peneliti juga harus memahami bahwa motorik halus merupakan keterampilan fisik yang melibatkan sekelompok otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan seperti menulis, menggunting, menggenggam, melukis, menjahit. Apabila motorik halus anak dapat berkembang dengan baik, maka akan memudahkan anak untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan motorik halus.

4. Prinsip Perkembangan Motorik Halus

Menurut Sumantri prinsip pengembangan kemampuan motorik halus adalah sebagai berikut:

a. Berorientasi pada kebutuhan anak.

Kegiatan pengembangan harus berorientasi pada kebutuhan anak, karena anak membutuhkan stimulasi secara tepat untuk mencapai optimalisasi seluruh aspek pengembangan baik fisik maupun psikis.

b. Bermain sambil belajar.

Pemberian stimulasi pada anak hendaknya dilakukan dengan situasi yang menyenangkan melalui pendekatan bermain dengan cara bereksplorasi dan berekspresi agar pembelajaran anak lebih bermakna.

c. Kreatif dan inovatif.

[44] Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 143.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan kreatif dan inovatif perlu dilakukan guru untuk menarik perhatian anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis membangkitkan rasa ingin tahu anak, dan menemukan hal-hal baru.

d. Lingkungan kondusif

Lingkungan belajar anak harus diciptakan secara menarik, sehingga memberikan kenyamanan dan keamanan pada anak. Pengelolaan ruangan harus dirancang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga dapat menciptakan lingkungan yang kondusif.

e. Mengembangkan keterampilan hidup

Pengembangan keterampilan hidup perlu di berikan dalam proses pembelajaran anak, karena penting dilakukan untuk menjadi dasar menolong diri sendiri dan melanjutkan kejenjang berikutnya.

f. Menggunakan kegiatan terpadu

Kegiatan pengembangan hendaknya dirancang dengan menggunakan model pembelajaran terpadu dan beranjak dari tema ke tema yang dekat dengan kehidupan anak.[45]

Prinsip pengembangan motorik halus menurut Bambang Sujiono yaitu sebagai berikut:

a. Menyediakan peralatan dan bahan

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai hendaknya guru harus menyiapkan peralatan dan bahan yang diperlukan untuk menunjang

[45] Ibid., 47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesiapan belajar anak, karena ketidaksiapan guru dalam menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan akan menganggu proses kegiatan belajar mengajar menjadi tidak kondusif.

b. Memperlakukan anak dengan sama.

Pendidik harus memperlakukan dan memberikan perhatian secara adil dan tidak boleh membanding-bandingkan kemampuan setiap anak, karena anak memiliki keunikan masing-masing.

c. Memperkenalkan berbagai jenis keterampilan motorik halus

Pendidik harus aktif dalam memperkenalkan berbagai keterampilan khususnya yang berhubungan dengan motorik halus anak, seperti menggunting, menggulung, menempel, mewarnai, menggambar, dan lain-lain.

d. Bervariasi

Proses belajar mengajar seharusnya dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, karena dengan kegiatan yang bervariasi akan membangkitkan semangat, antusias anak dalam mengikuti pembelajaran dan tidak membosankan bagi anak.[46]

Prinsip perkembangan motorik halus harus sesuai dengan kebutuhan anak, disini guru bertugas sebagai fasilitator, guru harus membuat kegiatan yang menarik dan bervariasi dan memperlakukan anak tanpa membeda-bedakan satu sama lainnya. Tidak hanya itu guru harus

[46] Ibid., 2.5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa menerapkan pembelajaran yang ideal bagi anak sehingga anak bisa mengembangkan kemampuannya secara baik dan menyeluruh.

5. Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus di usia 4–6 tahun menurut Sumantri adalah sebagai berikut:

a. Anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak tangan.
b. Anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar, menggunting, menggulung, menempel, dll.
c. Anak mampu mengkoordinasikan mata dan aktivitas tangan.
d. Anak mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.[47]

Senada dengan itu, menurut Yudha tujuan pengembangan motorik halus ialah sebagai berikut:

a. Mampu mengendalikan emosi dalam aktivitas motorik
b. Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan
c. Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata

Menurut Kemendikbud dalam bukunya Sumantri bahwa tujuan khusus pengembangan motorik halus anak usia TK (4-6 tahun) ialah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya terutama

[47] Ibid., 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata sebagai persiapan dalam mengembangkan aktivitas motorik halus.[48]

Peneliti juga harus mengetahui bahwa tujuan pengembangan motorik halus ialah untuk memfungsikan otot-otot kecil di tubuh misalnya gerakan jari tangan, untuk mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Apabila semua tujuan itu dapat dilalui oleh anak maka dianggap berhasil dan mampu mencapai tujuan pengembangan motorik halus yang diharapkan.

6. Tahapan Pengembangan Motorik Halus

Menurut Permendiknas no. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, tahapan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebagai berikut :

Usia 5-6 tahun :

a. Meniru bentuk.
b. Menggunakan alat tulis dengan benar.
c. Menggambar sesuai gagasan.
d. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
e. Menggunting sesuai dengan pola.
f. Menggulung sesuai bentuk.
g. Menempel gambar dengan tepat.

[48] Ibid., 146.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahapan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun menurut Bambang Sujiono adalah sebagai berikut :

a. Menempel.
b. Makin terampil dalam menggunakan jari-jari (mewarnai gambar dengan rapi).
c. Mengancingkan baju.
d. Menggambar dengan gerakan naik turun bersambung (seperti gunung atau bukit).
e. Menarik garis lurus, miring dan lengkung.
f. Melipat kertas[49]

Membahas tentang tahapan pengembangan motorik halus, maka perlu diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun diantaranya harus mampu melakukan aktivitas motorik halus, seperti: mennggunting sesuai pola, menempel dengan tepat dan melipat atau menggulung sesuai bentuk.

7. Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Sumantri menyatakan bahwa fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek pengembangan aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisah satu sama lain.[50] Senada dengan itu, Yudha M Saputra mengemukakan bahwa fungsi pengembangan motorik halus ialah :

a. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan.

[49] Sumantri, *Model Pengembangan*, 3.32.
[50] Ibid., 146.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Sebagai alat mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata.

c. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Perlu diketahui bahwa fungsi pengembangan motorik halus ialah alat mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata serta sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi anak, sehingga motorik halus anak bisa berfungsi dan berkembang dengan baik.

8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik

Menurut Wiyani ada lima faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak usia dini, antara lain:

a. makanan

b. pemberian stimulus.

c. kesiapan fisik.

d. jenis kelamin.

e. budaya.[51]

Selain faktor-faktor tersebut Rahyubi juga berpendapat bahwa banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak antara lain:

a. usia.

b. perkembangan sistem saraf.

c. fisik.

[51] A.N, Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014), 38-41.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. pemberian motivasi.

e. Lingkungan.

f. psikologis.

g. bakat dan potensi.

h. jenis kelamin.[52]

Adanya faktor-faktor yang telah disebutkan, maka peneliti perlu mengetahui akan pentingnya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik pada anak. Oleh karena itu, peneliti harus memahami faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yaitu faktor pemberian stimulus, perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis, faktor usia, jenis kelamin, budaya, bakat dan potensi. Jika semua faktor-faktor tersebut bisa digalih dan dikembangkan dengan baik, maka akan memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran dikelas.

C. Analisis Teori tentang Pengaruh Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B

Menurut Hugiono dan Poerwantana pengaruh merupakan dorongan atau bujukan yang bersifat membentuk atau merubah suatu efek.[53] Sedangkan menurut Badudu dan Zain pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu

[52] H. Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan* Kritis (Bandung: Nusa Media, 2012), 225-227.
[53] Hugiono dan Poerwanto, *Pengantar Ilmu Sejarah* (Jakarta: PT Bina Aksara, 2000), 47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.[54] Sedangkan Louis Gottschalk mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegar dan membentuk pikiran dan perilaku manusia baik individu maupun kolektif.[55]

Mengarah pada pemikiran beberapa ahli, maka peneliti juga harus memahami konsep pengaruh yang akan diterapkannya pada penelitian tersebut, bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan kearah yang lebih baik. Maka pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus 3M yaitu menggunting, menggulung, dan menempel pada anak kelompok B, selanjutnya peneliti menganalisis dengan statistik menggunakan *Uji Wilcoxon*. Alasan menggunakan *Uji Wilcoxon* yaitu untuk mencari perbedaan kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo dalam hal kemampuan menggunting, menggulung, dan menempel sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kokoru. Jadi setelah mengetahui penggunaan dan penerapan media *colour corrugated paper* (kokoru), akan diketahui ada pengaruhnya atau tidak terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

[54] Babadu, J.S dan Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001), 131.
[55] Louis Gottschalk, *Mengerti Sejarah* (Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia, 2000), 171).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi faktor penting untuk mendukung peneliti dalam menulis, karena peneliti dapat menyelidiki lebih mendalam mengenai pembahasan dari penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu juga dapat dijadikan acuan peneliti dalam membuat penelitian baru, serta dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan baru dalam proses pengerjaan agar tidak mengalami kesulitan. Adapun penelitian terdahulu yang dapat digunakan peneliti sebagai acuan penelitian, maka di bawah ini akan dicantumkan beberapa hasil penelitian yang penulis baca sebagai bahan referensi, diantaranya:

1. Isnainia Kurniawati (2018) dalam skripsi yang berjudul pengaruh kegiatan menggunting kertas pelangi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah III Nganjuk tahun ajaran 2017/2018, Universitas Negeri Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan menggunting kertas pelangi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah III Nganjuk. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre Ekperimental Design* dengan model *One Group Pre-Test Post-Test Design.* Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Aisyiyah III Nganjuk yang berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *Wilcoxon Matched Pairs Test.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan menggunting kertas pelangi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah III Nganjuk. Hal ini terbukti saat dilakukan penelitian terdapat peningkatan taraf signifikan 5% sebesar 52. Berdasarkan hasil hipotesis yang telah dilakukan dengan *uji Wilcoxon Matched Pairs Test* diperoleh nilai probabilitas (0<52). Data tersebut menunjukkan Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kegiatan menggunting kertas pelangi berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah III Nganjuk. [56]

2. Yuniarta Syarifatul Umami (2016) dalam skripsinya yang berjudul pengaruh media *papertoy* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Semolo Waru Surabaya", Universitas Negeri Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *papertoy* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Semolo Waru Surabaya. Penelitian ini menggunakan desain penelitian yang digunakan ialah *Quasi Eksperimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design.* Subjek penelitian adalah anak kelompok B Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Semolo Waru Surabaya yang berjumlah 46 anak yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas B1 (23 anak) dan kelas B2 (23 anak). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat berupa lembar observasi dan

[56] Isnaini Kurniawati, "Pengaruh Kegiatan Menggunting Kertas Pelangi Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah III Nganjuk" (Skripsi--Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2018) t.d., 47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *Mann-Whitny U-Test* dengan pendekatan kurva normal rumus Z. Hasil penelitian ini dengan menggunakan uji *Mann-Whitny U-Test* dengan pendekatan kurva normal rumus Z menunjukkan bahwa $Z_{hitung} = 2,27 > Z_{tabel} = 0,0116$, dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *papertoy* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Semolo Waru Surabaya.[57]

3. Shanaz Cintya Taradipta (2016) dalam skripsinya yang berjudul pengaruh keterampilan *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap motorik halus anak autis hipoaktif kelompok B di RA Permata Hati Jebres Surakarta", Universitas Negeri Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keterampilan *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap motorik halus anak autis hipoaktif kelompok B di RA Permata Hati Jebres Surakarta. Penelitian ini menggunakan desain *Pre Eksperimental* dengan model *One-Group Pre-Test Post-Test Design*. Subjek penelitian adalah anak autis hipoaktif kelompok B di RA Permata Hati Jebres Surakarta berjumlah 6 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan intervensi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan rumus *wilcoxon macth pair test.* Hasil penelitian ini dengan

[57] Yuniarta Syarifatul Umami, "Pengaruh Media *Papertoy* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Semolo Waru Surabaya" (Skripsi--Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2016) t.d., 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan uji *wilcoxon macth pair test* menunjukkan bahwa Z_{hitung} =2,20 > Z_{tabel} =1,96, (2,20>1,96) dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap motorik halus anak autis hipoaktif kelompok B di RA Permata Hati Jebres Surakarta.[58]

Hasil penelitian dari beberapa peneliti yang telah dipaparkan menemukan bahwa kebanyakan hasil penelitiannya berhasil dengan menggunakan beragam media terhadap permasalahan yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus pada anak. Peneliti cukup optimis dalam melakukan penelitian lanjutan untuk mengatasi masalah kemampuan motorik halus di sekolah.

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lain dalah variabel penelitian menggunakan metode eksperimen melalui percobaan membuktikan adanya pengaruh media *colour currugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus anak. Perbedaan variabel berikutnya ialah terdapat penggunaan media yang berbeda dalam mengkaji ada atau tidaknya pengaruh media *colour currugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus anak. Perbedaan berikutnya ialah penggunaan uji analisis statistik dan perbedaan berikutnya yaitu penggunaan subjek yaitu kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

---

[58] Shanaz Cintya Taradipta, "Pengaruh Keterampilan *Colour Corrugated Paper* (Kokoru) Terhadap Motorik Halus Anak Autis Hipoaktif Kelompok B di RA Permata Hati Jebres Surakarta" (Skripsi--Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2016), t.d., 55.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Kerangka Berpikir

Kemampuan motorik halus yang matang dan baik sangat penting dimiliki oleh anak. Anak yang dikenalkan kegiatan motorik halus sejak dini akan memiliki tingkat kematangan gerak yang tinggi sehingga tidak akan mengalami kesulitan ketika menerima pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan motorik halus.

Anak yang berusia 5-6 tahun seharusnya sudah dapat melakukan kegiatan motorik halus terutama dalam kegiatan 3M yaitu menggunting, menggulung dan menempel. Mengajarkan anak motorik halus jika hanya dilakukan dengan cara yang membosankan tidak akan menarik minat anak untuk belajar dan berkembang. Jadi diperlukan media yang menarik untuk mengajarkan kemampuan motorik halus khususnya kemampuan menggunting, menggulung dan menempel.

Kemampuan motorik halus anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo masih rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar anak belum mampu melakukan kegiatan motorik halus dengan baik. Kemampuan motorik halus untuk anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan dengan cara mengajarkan anak menggunting, menggulung dan menempel melalui media yang menarik. Media yang menarik tersebut salah satunya adalah *colour corrugated paper (kokoru).*

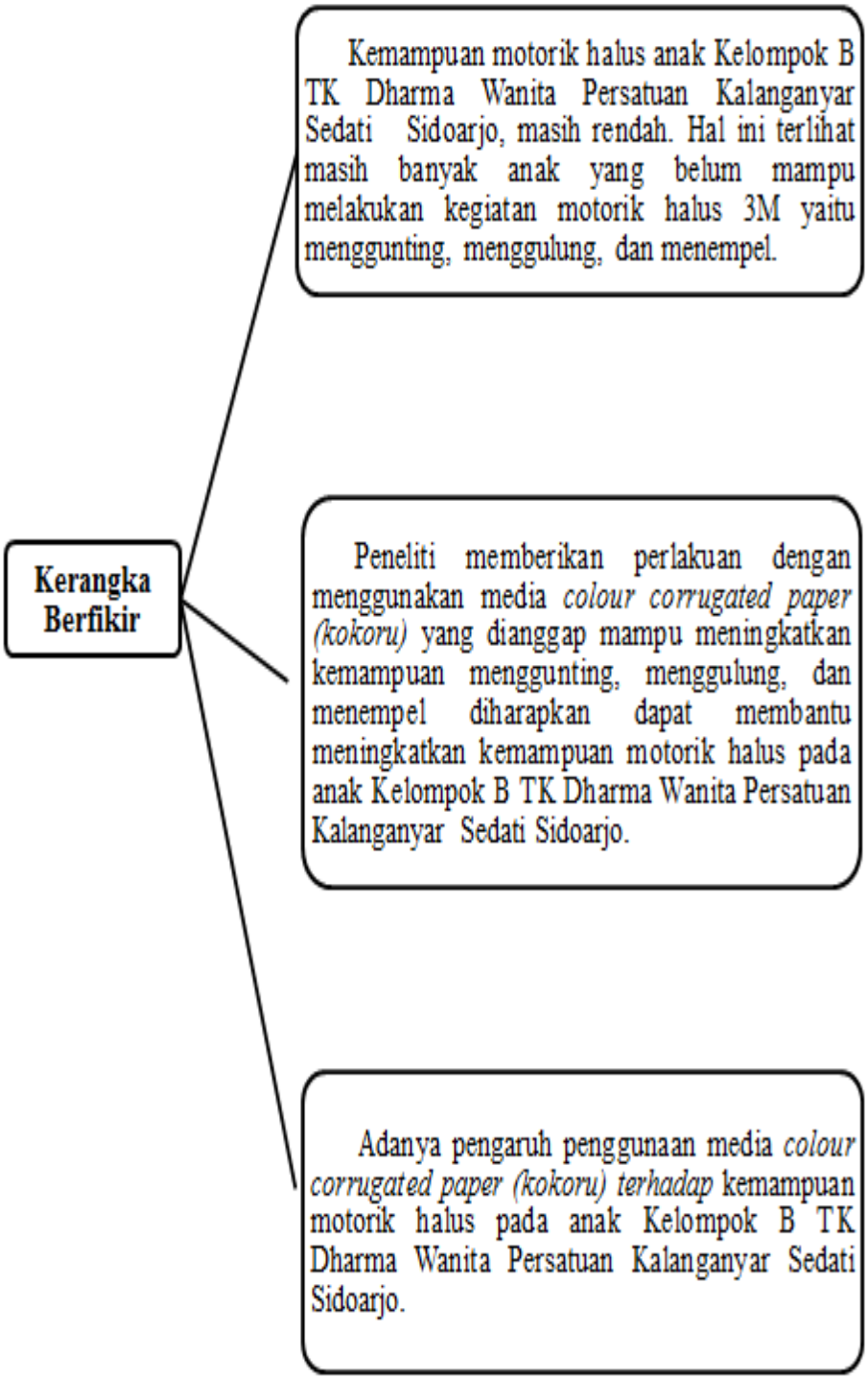
Motorik halus merupakan salah satu unsur gerakan yang memerlukan keterampilan dalam menggerakan otot-otot tangan dan jari-jari untuk mencapai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujuan. Gerakan-gerakan tangan yang terampil akan membantu anak menyelesaikan tugas-tugas yang anak lalui di dalam hidupnya, misalkan: menulis, menggunting, melipat, menempel dan lain-lain.

Semakin bertambah usia anak, kemampuan motorik halus akan semakin baik. Oleh karena itu, untuk mencapai semua itu diperlukan pemberian stimulus yang optimal serta diperlukan kegiatan yang dapat merangsang otot jari-jemari tangan. Salah satu kegiatan yang digunakan adalah menggunting, menggulung dan menempel. Kegiatan ini merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, kegiatan menggunting, menggulung, dan menempel juga dapat memberi waktu anak untuk berekspresi, salah satunya adalah anak menggunting bagian sesuai pola, menggulung kertas sesuai bentuk dan kemudian menempelkan pada bentuk yang sudah dibuat, dan akhirnya anak menghasilkan suatu hasil karya dari hasil menggunting, menggulung dan menempel. Hal ini sesuai dengan Permen No 58 tahun 2009 bahwa anak usia 5-6 tahun dapat menggunting sesuai dengan pola, melipat sesuai bentuk, dan menempel gambar dengan tepat. Pada saat anak melakukan kegiatan menggunting, menggulung dan menempel otot-otot halus anak akan semakin lentur makin baik pula kemampuan motorik halus anak. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat diperjelas dengan bagan pada gambar di bawah ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.12 Kerangka Berfikir Penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono, bahwa hipotesis adalah jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data penelitian.[59] Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis nihil (H_o): Tidak ada pengaruh penggunaan media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.
2. Hipotesis alternatif (H_a): Ada pengaruh penggunaan media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

[59] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 96.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo" peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiono mengatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan filsafat *positivisme*, yang dapat digunakan untuk meneliti data populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[60]

Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Pre Eksperimental* dengan jenis *One Group Pretest Postest Design*.[61] Penggunaan jenis *One Group Pre test Post test Design* ini dengan memberikan *pre test* dan *post test* untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu kelas, yaitu kelas B1. Dikarenakan pelaksanaan penelitian kelas kontrol sangat sulit dilakuakn, maka dari itu peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen. Disisi lain, dikarenakan kelompok B1 masih perlu bimbingan

[60] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2010),14.
[61] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: IKAPI, 2013), 116-118.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam perkembangan motorik halus.

Untuk mengetahui kondisi awal maka perlu dilakukan *pre test* (sebelum diberi perlakuan) dan setelah diberi perlakuan (*post test*). Tujuan peneliti mengadakan *pre test* dan *post test* adalah untuk membandingkan secara langsung bagaimana keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian *Pre Eksperimental dengan jenis One Group Pre test Post test Design* dapat digambarkan sebagai berikut:[62]

Q_1	**X**	**Q_2**

(Sumber: Sugiyono, 2013: 75)

Keterangan:

Q_1 = observasi sebelum perlakuan (*pre test*)

Q_2 = observasi setelah perlakuan (*post test*)

X = perlakuan

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini telah disusun secara runtut, sebagai berikut.

1. Menentukan sampel penelitian anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

2. Melakuakan *pret test* pada Q_1 untuk mengetahui skor kemampuan motorik

[62] Ibid., 75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

halus anak sebelum menerima perlakuan.

3. Melakukan perlakuan dengan menggunakan media kokoru (X) pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.
4. Melakukan *post test* pada Q_2 untuk mengetahui kemampuan motorik halus setelah menerima perlakuan dengan media kokoru.
5. Membandingkan hasil sebelum perlakuan (Q_1) dan setelah perlakuan (Q_2) untuk menegetahui adanya pengaruh media kokoru tehadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

Pelaksanaan *teatment* (perlakuan) dilakukan selama 3 hari, sedangkan 2 hari digunakan untuk melaksanakan *pre test* dan *post test*. Total keseluruhan pertemuan adalah sebanyak 5 hari. Sebelum diadakan *pre test*, siswa diajak bercakap-cakap tentang tema pada kegiatan hari ini seperti biasa, pada kegiatan ini peneliti melakukan pretest dengan memberikan tes menggunting, menggulung dan menempel pada anak. Selanjutnya peneliti memberi *treatment* perlakuan dengan media kokoru selama 3 hari dengan proses 3M, dan terakhir peneliti mengadakan *post test* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan sesudah diberi media kokoru. Semua kegiatan ini bertujuan agar anak mampu melakukan aktivitas motorik halus yaitu menggunting, menggulung dan menempel melalui penggunaan media kokoru sesuai yang diharapkan oleh guru. Setiap akhir pembelajaran guru melakukan *review* terhadap kegiatan tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Melakukan *Pre test*

Pre test dilakukan untuk menilai hasil awal sebelum pemberian *treatment* untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak. *Pre test* dilakukan dengan memberikan penjelasan secara klasikal tentang menggunting, menggulung dan menempel menggunakan media yang sudah disiapkan sesuai dengan tema kegiatan. Kegiatan berikutnya anak diminta untuk melakukan kegiatan 3M secara mandiri tanpa bantuan guru.

2. Pemberian *Treatment*

Penelitian ini dilakukan dengan pemberian *treatment* sebanyak tiga kali, tiga *treatment* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. *Treatment* Pertama

Pada *treatment* pertama ini peneliti menyiapkan bahan dan alat percobaan yakni, kertas kokoru dan gunting. Kegiatan yang dilakukan anak pada *treatment* ini adalah menggunting kertas kokoru yang sudah digambar berdasarkan tema pembelajaran dan anak disuruh menggunting kertas kokoru sesuai pola gambar. Tujuan kegiatan ini ialah agar anak mampu menggunting sesuai pola gambar dengan hasil yang diharapkan.

b. *Treatment* Kedua

Perlakuan kedua dilakukan dengan media yaitu, kertas kokoru,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gunting dan lem. Kegiatan yang dilakukan anak sama seperti di *treatment* satu perbedaanya terletak pada kegiatannya yaitu menggunting dan menggulung kertas kokoru, kemudian anak diajak mengaplikasikan media tersebut. Tujuan kegiatan ini ialah agar anak mampu menggunting dan menggulung kertas kokoru dengan hasil yang diharapkan.

c. *Treatment* Ketiga

Perlakukan ketiga dilakukan dengan menyediakan media percobaan yakni, kertas kokoru, gunting, dan lem. Kegiatan yang akan dilakukan sama halnya pada *treatment* satu dan dua, tapi yang membedakannya di *treatment* tiga yaitu kegiatannya lebih lengkap ada menggunting, menggulung dan menempel. Kemudian anak melakukan percobaan dengan membuat media kokoru. Tujuan kegiatan ini ialah agar anak mampu melakukan kegiatan motorik halus 3M (menggunting, menggulung dan menempel) dengan hasil yang memuaskan.

3. Melakukan *Post test*

Langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan *post test* untuk mengetahui pengaruh *treatment* yang dilakukan mengenai penerapan pengaruh media *colour corrugated paper* terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo. Peneliti melakukan *post test* sebanyak satu kali dengan kegiatan yang sama seperti halnya *pre test* yaitu membuat media kokoru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan bentuk binatang sesuai tema dan alat yang diguanakan yaitu kertas kokoru, gunting dan lem. Kegiatan tersebut dilakukan dengan memberikan penjelasan secara klasikal dan diberi contoh dengan media kertas kokoru. Kegiatan berikutnya anak diminta membuat secara mandiri media kokoru tanpa bantuan guru.

Selesai diberikan *treatment* langkah selanjutnya adalah melakukan observasi untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan motorik halus anak menggunakan media *colour corrugated paper* (kokoru). Total keseluruhan pemberian *treatment* yang dilakukan peneliti dari *pre test* hingga *pos test* dilakukan selama 5 kali pertemuan untuk mendapatkan hasil yang akurat dan mengetahui hasil perkembangan kemampuan motorik halus anak.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk diuji dan diteliti, kemudian ditarik kesimpulan. Gagasan tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono, bahwa variabel adalah sebuah target penelitian dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi dan ditetapkan oleh peneliti untuk menjadi sebuah kesimpulan penelitian.[63] Dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi. Selanjutnya Kidder menyatakan bahwa variabel adalah

[63] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 60.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu kualitas dimana peneliti pempelajari dan menarik kesimpulan darinya.[64]

Berdasarkan pemikiran, maka dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ada dua jenis yaitu akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Sugiyono, bahwa variabel bebas ialah merupakan variabel yang mempengaruhi timbulnya variabel terikat.[65] Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media *colour corrugated paper* (kokoru), karena media *colour corrugated paper* (kokoru) memiliki pengaruh pada kemampuan motorik halus anak.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Pemikiran ini sesuai dengan pendapat Sugiyono, bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.[66] Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan motorik halus (menggunting, menggulung dan menempel).

---

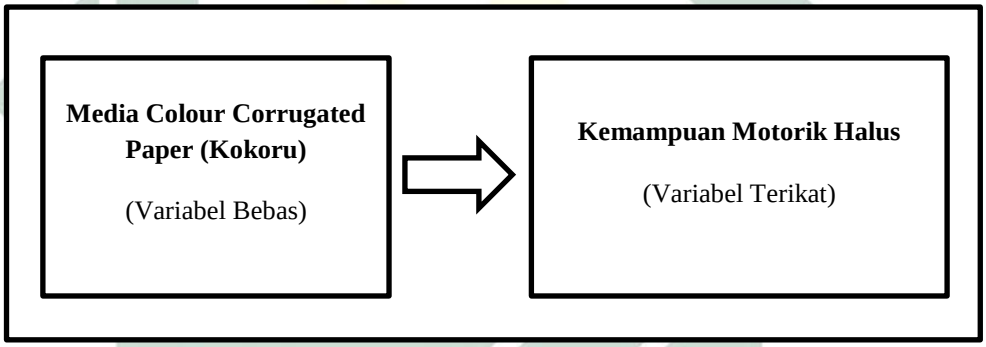
[64] Sugiyono, *Metode Penelitian*, 61.
[65] Ibid., 61.
[66] Ibid., 61.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan dua variabel yaitu variabel bebas (X) yakni, media *colour corrugated paper* dan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan motorik halus. Jadi dalam hal ini media *colour corrugated paper* sebagai variabel bebas memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik halus sebagai variabel terikat. Di bawah ini adalah gambar hubungan antar variabel.

Gambar 3.2

Gambar Hubungan Variabel Bebas dan Terikat



(Sumber: Sugiyono, 2016: 62)

D. Sumber Data Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo. Peneliti memilih lembaga tersebut karena sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Dan lembaga tersebut belum pernah dilakukan penelitian tentang kemampuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motorik halus anak menggunakan media kreatif seperti kokoru. Hal ini terlihat dari kegiatan pembelajarannya masih monoton dan masih mengandalkan lembar kerja siswa.

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan total keseluruhan subjek atau objek yang menjadi target penelitian. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Arifin, bahwa populasi adalah subjek atau objek yang dipilih peneliti untuk diteliti secara keseluruhan.[67] Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo yang berjumlah 29.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Konsep tersebut sesuai dengan pendapat yang diutarakan oleh Arifin, bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih peneliti untuk diteliti dan harus benar-benar mewakili. [68] Sampel dalam penelitian ini diambil satu kelas dengan jumlah siswa yang sudah ada di dalam kelas tersebut sebanyak 15 siswa. Sehingga dalam penelitian ini memfokuskan siswa kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalangan Sedati Sidoarjo. Hal ini juga dikarenakan kelas B1 mempunyai kemampuan motorik halus yang rendah.

[67] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset, 2012), 215.
[68] Ibid., 215.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Teknik sampling

Penelitian ini menggunakan jenis pengambilan sampel teknik (*sampel non probability sampling*) dengan jenis teknik *purposive sample*. Teknik *purposive sample* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.[69] Syarat dalam pemilihan teknik ini antara lain sebagai berikut:

a. Pengambilan sampel harus didasarkan usia kelompok B yaitu 5-6 tahun.
b. Subyek yang diambil sebagai sampel benar-benar subyek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi yaitu memiliki tingkat kemampuan motorik halus yang rendah.
c. Penentuan sampel ditentukan ketika studi pendahuluan.

Sehingga dalam teknik ini dilakukan dengan cara mengambil sebyek didasarkan pada adanya tujuan tertentu, Karena lebih fokus pada kemampuan motorik halus siswa kelas B1 yang masih rendah.[70]

E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur penelitian disusun untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian. Ada beberapa tahap dalam penelitian, antara lain sebagai berikut:

[69] Sugiyono, *Metode Penelitian*, 126.
[70] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 183.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini sebelumnya peneliti memilih TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo sebagai tempat penelitian karena dianggap mempunyai masalah pada kemampuan motorik motorik halus. Subyek yang diambil adalah yangkelompok B usia 5-6 tahun. Setelah menentukan tempat dan subjek penelitian, barulah peneliti membuat isntrumen penilaian yang akan dijadikan sebagai panduan dalam mengamati subjek dalam menjawab pertanyaan serta permasalahan yang ada. Setelah membuat instrumen penelitian, peneliti memvalidasi instrumen ke dosen (*expert judgement*). Setelah instrument valid, maka peneliti siap untuk melakukan sebuah penelitian. Dalam hal ini, peneliti juga membawa RPPH, lembar observasi sebagai pedoman dalam penelitian saat di sekolah.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti memberikan pretest sebelum diberikan perlakuan terhadap subjek dengan menggunakan media kokoru. Kegiatan pretest ini dilakukan satu hari. Setelah melakukan prestest, kemudian mengetahui hasil kemampuan motorik halus 3M masing-masing anak, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah memberikan treatment atau perlakuan menggunakan media kokoru. Pemberian treatment ini dilakukan sebanyak 3 kali.

Kemudian pertemuan terakhir peneliti melaksanakan kegiatan *post test* yang dilakukan setelah diberikan treatment dengan menggunakan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kokoru. Kegiatan postest ini dilakukan peneliti selama satu hari untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media kokoru terhadap kemampuan motorik halus 3M anak.

3. Tahap Akhir Penyusunan Laporan Penelitian

Tahap ini, membahas tentang penyusunan laporan untuk menarik kesimpulan mengenai penelitian yang telah dilakukan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini ialah:

a. Mengolah data hasil observasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
b. Menganalisis data hasil penelitian.
c. Membahas dan memberikan kesimpulan akhir terhadap hasil data observasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah utama untuk melakukan penelitian, karena digunakan sebagai cara untuk memperoleh data. Pemikiran ini senada dengan pendapat Sudaryono, bahwa teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian.[71] Pentingnya teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian, yaitu teknik pengumpulan data digunakan dalam pengumpulan data penelitian yang akan diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu teknik pengumpulan data berupa observasi, dan

[71] Sudaryono, *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dokumentasi, dan dijelaskan sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan dalam mencapai sasaran.[72] Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung aktivitas belajar anak sehingga dapat memperoleh data yang sebenarnya sesuai dengan apa yang diamati yaitu kemampuan motorik halus anak, seperti menggunting, menggulung dan menempel kertas kokoru. Observasi dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung. Metode observasi ini dilakukan untuk memperoleh data kualitatif dengan mengamati kemampuan motorik halus dan penerapan media kokoru pada anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang mencatat dari sumber-sumber informasi.[73] Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan anak yang berhubungan dengan penelitian yang merupakan data pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan yang telah direncanakan benar-benar telah terlaksana. Alat yang digunakan untuk pengambilan foto berupa *Hand Phone*. Selain itu terdapat isi dokumen dalam kegiatan mengembangkan

[72] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 127.
[73] Sangadji, Etta Mamang, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010), 171.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan motorik halus anak pada saat *pre test*, pemberian *treatment* menggunakanmedia kokoru, dan pada saat *post test* seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar observasi penilaian kemampuan motorik halus, dan kisi-kisi instrumen.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti. Sebagaimana yang dikutip oleh Sugiyono bahwa instrumen adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati, secara spesifik fenomena yang dimaksud yaitu variabel penelitian.[74] Berdasarkan pendapat tersebut bahwa instrumen penelitian sangat penting dilakukan agar dapat menghasilkan data lebih yang akurat untuk mengukur variabel penelitian. Dalam membuat instrumen diperlukan kisi-kisi instrumen penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

[74] Ibid., 148.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Kisi – Kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.1
Kisi – Kisi Instrumen

Variabel	Kompetensi Dasar	Kemampuan yang dicapai	Indikator
Kemampuan Motorik Halus	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. 4.3.Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	1. Anak mampu dalam menggunting kokoru 2. Anak mampu dalam menggulung kokoru 3. Anak mampu dalam menempel kokoru	Mampu melakukan aktivitas motorik halus 3M
Media Kokoru	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	1. Anak mampu membuat media kokoru 2. Anak mampu mengkomunikasikan/ menjelaskankan hasil percobaan	Mampu mengaplikasikan media kokoru

Sumber: Peraturan Pemerintahan Pendidikan Nasional No. 146 Tahun 2014.

2. Ketentuan Penilaian

Berdasarkan metode observasi yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kokoru terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo, maka ditetapkan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.2
Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian

Skor	Keterangan
1	BB = Belum Berkembang
2	MB = Mulai Berkembang
3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB = Berkembang Sangat Baik

(Sumber: Dikutip dari Permendikbud No. 146 Tahun 2014)

Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* yang digunakan untuk data mentah yang berupa angka. *Rating scale* dinilai lebih fleksibel untuk mengukur proses kegiatan dalam sebuah pembelajaran dengan metode observasi. Dalam penelitian ini, instrumen menggunakan kriteria penilaian yang disesuaikan dengan kisi-kisi instrumen.

3. Kriteria Penilaian

Berdasarkan teknik pengumpulan data berupa observasi, maka penelitian ini menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.3
Rubrik Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Kelompok B

No.	Kemampuan yang dicapai	Indikator	Kriteria
1.	1. Anak mampu dalam menggunting kokoru 2. Anak mampu dalam menggulung kokoru 3. Anak mampu dalam menempel kokoru	Mampu melakukan aktivitas motorik halus 3M	Skor 4 (BSB) = Anak mampu menyelesaikan semua aktivitas motorik 3M dengan tepat dan rapi secara mandiri. Skor 3 (BSH) = Anak mampu menyelesaikan semua aktivitas motorik 3M dengan tepat dan rapi tapi masih perlu bantuan guru. Skor 2 (MB) = Anak hanya mampu menyelesaikan beberapa aktivitas motorik 3M dengan hasil kurang tepat dan rapi dan masih perlu bantuan guru. Skor 1 (BB) = Anak belum mampu menyelesaikan semua aktivitas motorik 3M dengan tepat dan rapi dan masih perlu bantuan guru.
2.	1. Anak mampu membuat media kokoru 2. Anak mampu mengkomunikasikan/ menjelaskankan hasil percobaan	Mampu mengaplikasikan media kokoru	Skor 4 (BSB) = Anak mampu mengaplikasikan media kokoru dengan tepat dan rapi secara mandiri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			Skor 3 (BSH) = Anak mampu mengaplikasikan media kokoru dengan tepat dan rapi tapi masih perlu bantuan guru. Skor 2 (MB) = Anak mampu mengaplikasikan media kokoru tapi hasil kurang tepat dan rapi dan masih perlu bantuan guru. Skor 1 (BB) = Anak belum mampu mengaplikasikan media kokoru dengan tepat dan rapi dan masih perlu bantuan guru.

Sumber: Adaptasi dari Peraturan Pemerintahan Pendidikan Nasional No. 146 Tahun 2014.

4. Format Observasi

Adapun format yang digunakan oleh peneliti untuk menilai kemampuan motorik halus sesuai dengan kisi-kisi serta rubrik kriterianya, dapat dilihat sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.4
Tabel Format Observasi

No	Kemampuan yang Dicapai									
	Nama	Anak mampu melakukan aktivitas motorik halus 3M				Anak mampu mengaplikasikan media kokoru				Total
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1										
2										
Dst										

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Instrumen penelitian sebaiknya memenuhi syarat kevalidan dan kereliabilitasan. Dikatakan valid apabila hasil penelitian terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Sebelum instrumen digunakan, instrumen perlu diuji coba terlebih dahulu sehingga data yang terkumpul nantinya sesuai dengan apa yang diharapkan dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Menurut Sugiyono, menyatakan bahwa instrumen yang dikatan valid apabila instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang sebenarnya diukur.[75] Dengan demikian uji validitas digunakan agar data yang di dapat

[75] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi* (Bandung: Alfa Beta, 2010),173.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

valid atau tidak berbeda antara yang dilaporkan peneliti dengan data yang sesungguhnya.

Pada penelitian ini yang digunakan adalah lembar observasi dengan menggunakan *content validity* (validitas isi). Lembar pengujian ini dibantu dengan kisi-kisi instrumen yang terdapat variabel yang diteliti yaitu berupa indikator sebagai tolak ukur.[76] Validitas ini dikonsultasikan dengan ahli.

Sugiyono mengungkapkan bahwa untuk menguji validitas harus dikonsultasikan dengan ahli, selanjutnya diuji cobakan pada sampel yang diambil. Setelah data terkumpul dari uji coba maka langkah selanjutnya adalah menganalisis instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian divalidasi oleh dosen ahli sesuai dengan pembahasan penelitian.

Validitas isi disusun berdasarkan rancangan atau program yang telah ada yaitu pedoman pengembangan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang tercantum pada kurikulum 2013.

2. Reliabilitas

Salah satu syarat pengujian validitas instrumen adalah reliabilitas. Pengertian reliabilitas menurut Sugiyono adalah tingkat derajat atau konsistensi dari suatu instrumen.[77] Sugiyono juga mengatakan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

[76] Ibid., 129.
[77] Ibid., 203.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas instrumen dengan jenis *internal consistency* karena peneliti hanya melakukan satu kali uji coba instrumen.[78]

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan di TK Unggulan An-Nur Surabaya pada hari Kamis tanggal 20 Juni 2019. TK ini dipilih karena mempunyai karakteristik yang sama dengan TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas dengan mencari reliabilitas pengamatan (observasi) dengan menggunakan lembar observasi. Berikut langkah uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.[79]

a. Pengamat I dan II bersama-sama mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dengan menggunakan format lembar observasi dan diisi bersama-sama. Format penilaian tersebut adalah observasi disertai dengan penilaian sebagai pedoman untuk memberikan penilaian dari hasil pengamatan.
b. Pengamat I dan II bersama-sama melihat hasil penilaian masing-masing, untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan digunakan teknik pengujian reliabilitas pengamatan dengan rumus H. J. X. Fernandes.
c. Pengamat I dan II mengisi lembar observasi yang telah ada, kemudian

[78] Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi* (Bandung: Alfabeta, 1997), 104.
[79] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 200.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjumlahkan hasil ke dalam tabel kontigensi kesepakatan. Setelah itu memasukkan ke dalam H. J. X. Fernandes.

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan:

KK = Koefisien korelasi

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama.

N_1 = Jumlah kode yang dibuat pengamat I

N_2 = Jumlah kode yang dibuat pengamat II.[80]

d. Langkah berikutnya yaitu memasukkan hasil pengamatan dalam tabel sebagai berikut.

[80] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI) (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2006), 201.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.5

Data Hasil Pengamatan Uji Reliabilitas di TK Unggulan An-Nur Surabaya

No	Kemampuan yang Dicapai	Pengamat I				Pengamat II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Anak mampu melakukan aktivitas motorik halus 3M			√				√	
2.	Anak mampu mengaplikasikan media kokoru		√				√		

Keterangan: 1= BB, 2= MB, 3= BSH, 4= BSB

e. Hasil pengamatan yang didapat dimasukkan dalam tabel kontigensi kesepakatan sebagai berikut.

Tabel 3.6

Data Kontigensi Kesepakatan Pengamatan

	Pengamat I					
		1	2	3	4	
Pengamat II	1					0
	2		2			1
	3			2		1
	4					0
	Jumlah		1	1		

B

Keterangan: 1= BB, 2= MB, 3=BSH, 4=BSB

Berdasarkan tabel kontingensi tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus yang telah dipaparkan diatas sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$KK = \frac{2 \text{ x } 2}{2 + 2}$$

$$KK = \frac{4}{4}$$

$$= 1$$

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas maka dapat diperoleh nilai 1, artinya menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan adalah reliabel.

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan analisis kuantitatif yang data diperoleh berupa angka. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data ordinal di mana data ordinal dinyatakan dalam bentuk tingkatan dari anak belum berkembang hingga berkembang sangat baik. Data yang diperoleh peneliti tidak berdistribusi normal yang artinya penelitian ini merupakan *statistik nonparametris* yang digunakan untuk menganalisis data nominal dan data ordinal. *Statistik nonparametris* ialah dimana subyek dalam penelitian kurang dari 30 anak. Ini sesuai dengan karakteristik peneliti.

Penggunaan analisis ini sesuai dengan pendapat Sugiyono dalam bukunya Metode Penelitian Administrasi yang mengatakan bahwa *statistik nonparametrik* digunakan untuk menganalisis data nominal dan data ordinal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan tidak menuntut banyaknya asumsi dan data yang diperoleh tidak harus berdistribusi normal.[81]

Analisis data dilakukan dengan membandingkan kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kokoru. Dalam hal ini, peneliti menganalisis data menggunakan applikasi SPSS 16.0.

Penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan desain penelitian *Pre Eksperimental dengan jenis One Group Pre test Post test Design*, oleh karena itu uji *statistik nonparametrik* yang akan digunakan dalam analisis data ialah uji *wilcoxon match pairs test*. Teknik ini digunakan untuk mensignifikan hipotesis komparatif dua sampel yang berkolerasi bila datanya berbentuk ordinal.[82]

Dalam uji *wilcoxon*, hipotesis pada penelitian dapat dikatakan berpengaruh apabila nilai signifikasi < 0,05, sedangkan apabila nilai signifikasi > 0,05 maka hipotesis pada data tersebut tidak berpengaruh.

[81] Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi* (Bandung: Alfabeta, 1997), 114.
[82] Sugiono, *Metode Penelitan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 134.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.7
Tabel Penolong Uji *Wilcoxcon*

No.	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda jenjang		
			X_{A1}-X_{B1}	Jenjang	+	-
Jumlah					T	T

Keterangan:

X_{A1} = nilai sebelum diberi treatment/perlakuan.

X_{B1} = nilai sesudah diberi treatment/perlakuan.

X_{A1} - X_{B1} = beda antara sebelum diberi treatment/perlakuan dan sesudah diberi treatment/perlakuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Hasil Penelitian

a. Penggunaan Media *Colour Corrugated Paper* Terhadap Motorik Halus Pada Anak Kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo

Kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo dapat dikatakan masih rendah dan belum berkembang. Hal itu sesuai dengan hasil observasi awal yang telah didapat dan menunjukkan bahwa, secara keseluruhan anak belum mampu mengembangkan kemampuan motorik halus dengan baik. Melihat kondisi tersebut dalam hal ini peneliti ingin menerapkan media kreatif yaitu penggunaan media kokoru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

Bentuk penerapan media kokoru dalam kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan dengan memberikan tiga pelatihan motorik halus yaitu berupa pelatihan menggunting, menggulung dan menempel kertas kokoru dan disesuaikan dengan tema dan sub tema serta tahapan proses pemeberian pelatihan berupa tahap *pre test, treatment dan post test*. Di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bawah ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai pelaksanaan tahapan tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 – 18 Juni 2019. Adapun Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yakni *pre test* yang dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2019, *treatment* yang dilakukan sebanyak empat kali pada tanggal 15,16,17 Juni 2019, dan *post test* yang dilakukan di akhir penelitian pada tanggal 18 Juni 2019. Lokasi penelitian ini bertempat di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan subjek satu kelas dengan jumlah siswa 15 anak pada kelompok TK B1. Adapun sampel telah diuji sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post test*). Sampel pun telah diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak empat kali sehingga data yang disajikan oleh peneliti adalah data umum dari TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo. Berikut adalah proses penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti.

a. *Pre Test*

Pre test atau yang biasa dikenal sebagai observasi awal sebelum diberikan perlakuan dilaksanakan oleh peneliti selama satu hari, pada hari Jum`at tanggal 14 Juni 2019 di kelas B1. *Pre test* yang dilaksanakan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dari sampel tentang kemampuan motorik halus anak. Dalam hal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini, peneliti menilai dari segi aspek kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Kegiatan *pre test* dilakukan oleh guru dengan melakukan kegiatan seperti biasa dengan penjelasan dan tanya jawab terkait bagian-bagian tubuh binatang (kumbang) sesuai tema yang disampaikan dan bertanya tentang kemampuan motorik halus 3M pada anak. Guru juga menjelaskan dan mencontohkan secara singkat proses 3M. Dalam kesempatan ini, beberapa anak mengeluh dan merasa kesulitan dalam melakukan proses tersebut. Hal ini dapat terlihat dari total jumlah 15 anak secara keseluruhan, terdapat 11 anak yang kurang mampu untuk mengikuti kegiatan *pre test* tersebut. Hanya terdapat 4 anak yang mampu melakukan *pre test*. Hasil pengamatan yang didapat oleh peneliti selama melakukan kegiatan observasi dilapangan, peneliti berasumsi bahwa seluruh siswa masih belum mampu melakukan aktivitas motorik halus 3M tanpa adanya bantuan dari guru. Akan tetapi sebagian anak telah mampu melakukan kegiatan motorik halus 3M secara mandiri.

Adapun nilai hasil *pre test* yang didapat peneliti disaat melakukan proses observasi di dalam kelas B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo adalah sebagai berikut sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B1
Sebelum diberikan Media Kokoru (*Pre Test*)

No	Kemampuan yang Dicapai									
	Nama	Anak mampu melakukan aktivitas motorik halus 3M				Anak mampu mengaplikasikan media kokoru				Total
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	ASY	✓				✓				2
2.	AQS	✓				✓				2
3.	PTR	✓				✓				2
4.	FYC		✓			✓				3
5.	JMN		✓			✓				3
6.	FRZ	✓				✓				2
7.	HFZ	✓				✓				2
8.	RZL	✓				✓				2
9.	RFI	✓				✓				2
10.	AFK	✓				✓				2
11.	NBL	✓				✓				2
12.	NDA	✓				✓				2
13.	NIS	✓				✓				2
14.	ZDN		✓			✓				3
15.	SLW		✓			✓				3
Jumlah		**19**				**15**				**34**
Rata-rata		**1,26**				**1**				**2,26**

Keterangan:

$$\text{Rata-rata item 1} = \frac{\text{jumlah skor item 1}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{19}{15}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

= 1,26

$$\text{Rata-rata item 2} = \frac{\text{jumlah skor item 2}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{15}{15}$$

= 1

$$\text{Rata-rata item total} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{34}{15}$$

= 2,26

Berdasarkan hasil pengukuran awal (*pre test*) sesuai tabel di atas, kemampuan motorik halus 3M anak kelompok B1 masih belum berkembang. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian pada aspek item 1 memperoleh nilai sebesar 19 dengan rata-rata nilai persubjek 1,26, pada aspek item 1 ada 11 anak yang belum berkembang dan hanya 4 anak yang sudah mulai berkembang. Sedangkan untuk aspek item 2 nilai yang diperoleh sebesar 15 dengan rata-rata nilai persubyek 1, hal ini dikatakan hasil pada aspek item 2 bahwa dari total keseluruhan 15 anak dinyatakan belum berkembang. Jadi, total nilai pada kegiatan *pre test* paling rendah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperoleh nilai 2 dan paling tinggi diperoleh nilai 3. Oleh karena itu, pada kegiatan ini masih perlu penelitihan lanjutan untuk memperoleh hasil yang diharapkan..

Berdasarkan analisis tersebut dapat diketahui bahwa hasil dari kegiatan *pre test* terkait kemampuan motorik halus 3M anak kelompok B1 memiliki total nilai sebesar 34 dengan subjek 15 anak. Dalam hal ini, secara keseluruhan total nilai rata-rata untuk 2 aspek yang diamati sebesar 1,13.

Gambar 4.1. Alat dan Bahan Media *Pre Test.*

Gambar 4.2 Proses kegiatan *Pre Test* Anak Menggunting Media.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.3 Hasil Kegiatan *Pre Test*

b. *Treatment*

Treatment adalah pemberian perlakuan kepada subjek penelitian. Dalam hal ini, peneliti memberikan perlakuan dengan penggunaan media kokoru. Tujuan diadakan *treatment* guna untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap kemampuan motorik halus 3M pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Sedati Sidoarjo. *Treatment* ini dilaksanakan selama tiga hari tepatnya pada tanggal 15, 16, 17 Juni 2019. Adapun *treatment* yang dilakukan oleh peniliti dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) *Treatment* Pertama

Treatment pertama ini dilakukan pada hari Sabtu tanggal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

15 Juni 2019. Kegiatan pada *treatment* pertama dilakukan dengan kegiatan pembelajaran seperti biasanya, perbedaan hanya terletak pada adanya percobaan atau kegiatan eksperimen. Pemberian *treatment* ini bertujuan agar anak mampu melakukan aktivitas motorik halus 3M dan mengaplikasikan media kokoru.

Kegiatan *treatment* pertama di awali dengan pembukaan yakni penjelasan tentang bagian-bagian binatang kumbang dan merujuk pada kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Kegiatan selanjutnya guru menyiapkan bahan dan alat percobaan yakni, kertas kokoru dan gunting dan memberikan demonstrasi percobaan membuat binatang kumbang dari media kokoru. Aktivitas selanjutnya siswa mencoba secara mandiri, namun di *treatment* pertama ini siswa hanya melakukan percobaan kegiatan motorik halus menggunting gambar binatang dan sayap kumbang dengan menggunakan media kokoru yang sudah disiapkan. Kegiatan berikut siswa diajak untuk mengkomunikasikan hasil percobaan yang sudah dibuat satu persatu di depan kelas sambil menceritakan proses pembuatannya.

Pada *treatment* pertama ini siswa sudah terlihat antusias dalam kegiatan tersebut kjarena dikemas secara menyenangkan. Terlihat saat siswa melakukan percobaan sendiri mereka sangat bersemangat dan mampu melakukan sesuai dengan penjelasan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru meskipun dalam *treatment* pertama masih banyak diarahkan oleh guru, karena siswa belum terbiasa. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan tanya jawab kegiatan yang sudah dilakukan serta guru memberikan penguatan dengan pujian terhadap hasil karya siswa.

Pada *treatment* pertama ini, adapun respon guru terhadap anak anak masih bersifat memaklumi. Karena guru berasumsi bahwa pada tahapan *treatment* pertama ini, anak-anak masih dalam tahap proses pengenalan. Anak-anak berusaha untuk mengenali metode pembelajaran yang di gunakan oleh guru kelas dalam menyampaikan materi yang akan di sampaikan kepada anak-anak.

Gambar 4.4 Alat dan Bahan Media *Treatment*

4.5 Siswa Mengamati Media Bersama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.6 Proses Kegiatan pada Treatment Pertama, Siswa Menggunting Media Kokoru.

2) *Treatment* Kedua

Treatment kedua ini dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 16 Juni 2019. Perlakuaan kedua dilakukan dengan media yaitu, kertas kokoru, gunting dan lem. Kegiatan yang dilakukan anak sama seperti di *treatment* pertama perbedaan hanya terletak pada kegiatannya yaitu menggunting dan menggulung kertas kokoru, kemudian anak diajak mengaplikasikan media tersebut. Tujuan kegiatan ini ialah agar anak mampu menggunting dan menggulung kertas kokoru dengan hasil yang diharapkan.

Kegiatan *treatment* kedua ini di awali dengan penjelasan ulang tentang cara menggunting yang benar sesuai tema yang diajarkan yaitu mengguting bagian sayap binatang kumbang, sertelah itu dilanjutkan dengan pemberian penjelasan tentang cara menggulung media kokoru dengan benar. Selanjutnya guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan demonstrasi cara menggulung pada siswa, kegiatan berikutnya siswa mencoba secara mandiri percobaan tersebut dengan dipantau oleh guru.

Siswa terlihat antusias, karena karena melakukan percobaan secara mandiri lagi. *Treatment* kedua ini, anak lebih beradaptasi dan mampu melakukan percobaan dengan sedikit arahan dari guru. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan memberikan penguatan oleh guru bahwa hari ini anak-anak sudah bisa melakukan dengan baik dan kemudian dilanjutkan dengan *review* kegiatan dan berdoa.

Gambar 4.7. Proses Kegiatan pada *Treatment* Kedua, Siswa Menggunting dan Menggulung Media Kokoru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) *Treatment* Ketiga

Treatment ketiga ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 17 Juni 2019. Perlakukan ketiga dilakukan dengan menyediakan media percobaan yakni, kertas kokoru, gunting, dan lem. Kegiatan yang akan dilakukan sama halnya pada *treatment* satu dan dua, namun yang membedakan di *treatment* tiga kali ini yaitu kegiatannya lebih lengkap ada menggunting, menggulung dan menempel. Kemudian anak melakukan percobaan dengan membuat media kokoru. Tujuan kegiatan ini ialah agar anak mampu melakukan kegiatan motorik halus 3M (menggunting, menggulung dan menempel) dengan hasil yang memuaskan.

Kegiatan ketiga ini di awali dengan penjelasan guru dengan *review* ulang cara menggunting, menggulung dengan benar, dan masih tetap dengan tema sama yaitu membuat bagian-bagian tubuh binatang kumbang dari media kertas kokoru. Kemudian guru memberikan penjelasan dan mendemontrasikan pada siswa cara menempel yang benar, selanjutnya siswa diajak membuat binatang kumbang dari kertas kokoru dengan tiga langkah yang sudah diajarkan yaitu menggunting, menggulung dan menempel secara mandiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selama peneliti melakukan kegiatan *treatment* ketiga ini, peneliti hanya melihat proses percobaan yang dilakukan siswa, karena tidak banyak pertanyaan yang diutarakan seperti pada *treatment* pertama dan kedua. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan pemberian penguatan serta *review* ulang pada siswa untuk lebih menguatkan pemahaman siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dan ditutup dengan doa seperti biasa.

Pada *treatment* ketiga ini, siswa sudah mampu melakukan kegiatan motorik halus dari mulai menggunting, menggulung, dan menempel, walaupun masih sedikit siswa yang masih perlu bantuan guru untuk menyelesaikannya. *Treatment* ketiga ini dianggap sudah berhasil oleh guru kelas, dikarenakan pada saat sebelum dilakukan kegiatan *treatment* menggunakan media kertas kokoru oleh guru secara keseluruhan anak belum mampu untuk melakukan kegiatan motorik halus 3M dengan baik. Akan tetapi setelah dilakukannya *treatment* menggunakan media kertas kokoru oleh guru, mayoritas anak yang sebelumnya belum mampu menggunting, menggulung dan menempel dengan baik menjadi mampu melakukan tiga proses tersebut dengan baik tanpa adanya bantuan yang signifikan oleh guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.8 Proses Kegiatan pada *Treatment* Ketiga, Siswa Menggunting, Menggulung, dan Menempel Media Kokoru.

c. *Post Test*

Kegiatan *post test* ini dilakukan pada hari Selasa, tanggal 18 Juni 2019. Tujuan diadakan *post test* adalah untuk mengukur keadaan akhir sesudah subjek diberikan *treatment*. Pada kegiatan *post test* guru juga melakukan kegiatan *review* mengenai kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa, sebelum kegiatan *post test* dimulai. Setelah kegiatan *review*, guru mengatur posisi duduk anak agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara kondusif. *Post test* yang akan diberikan pada siswa sama halnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan saat *pre test* dan *treatment*, namun yang membedakan dengan kegiatan sebelumnya di sini siswa benar-benar melakukan percobaan secara mandiri tanpa bantuan guru dengan percobaan yang sama yaitu membuat binatang kumbang dari media kertas kokoru dengan menggunkan tiga langkah yaitu menggunting, menggulung dan menempel.

Gambar 4.9. Proses Kegiatan *Post Test*

Gambar 4.10. Hasil Kegiatan *Post Test*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nilai *post test* dilakukan dengan cara yang sama, yakni didapatkan dari proses pengamatan yang dilakukan dengan banttuan guru lainnya, dan disesuaikan dengan kriteria instrumen pengamatan. Hal ini dilakukan agar menjaga keobjektifan hasil pengukuran. Adapun nilai *post test* atau tes akhir yang didapat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B1 Sesudah diberikan Media Kokoru (*Post Test*)

No	Kemampuan yang Dicapai									
	Nama	Anak mampu melakukan aktivitas motorik halus 3M				Anak mampu mengaplikasikan media kokoru				Total
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	ASY				✓			✓		7
2.	AQS				✓				✓	8
3.	PTR				✓			✓		7
4.	FYC				✓				✓	8
5.	JMN				✓				✓	8
6.	FRZ				✓				✓	8
7.	HFZ				✓				✓	8
8.	RZL				✓				✓	8
9.	RFI				✓				✓	8
10.	AFK				✓				✓	8
11.	NBL				✓			✓		7
12.	NDA				✓				✓	8
13.	NIS				✓			✓		7
14.	ZDN				✓				✓	8
15.	SLW				✓				✓	8
Jumlah		**60**				**56**				**116**
Rata-rata		**4**				**3,73**				**7,73**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

$$\text{Rata-rata item 1} = \frac{\text{jumlah skor item 1}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{60}{15}$$

$$= 4$$

$$\text{Rata-rata item 2} = \frac{\text{jumlah skor item 2}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{56}{15}$$

$$= 3{,}73$$

$$\text{Rata-rata item total} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{116}{15}$$

$$= 7{,}73$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat diperoleh data hasil pengukuran akhir (*post test*) kemampuan motorik halus 3M anak kelompok B1 sudah berkembang sangat bagus. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian pada aspek item 1 memperoleh nilai sebesar 60 dengan rata-rata nilai persubjek 4. Sedangkan untuk aspek pada item 2 nilai yang diperoleh sebesar 56 dengan rata-rata nilai persubjek 3,73. Dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki total nilai sebesar 116 dengan nilai rata-rata 7,73 dengan jumlah 15 subjek yang diteliti. Dalam hal ini, nilai rata-rata untuk 2 aspek yang diamati oleh peneliti sebesar 3,86 di setiap aspeknya. Kegiatan *post test* untuk aspek item 1 secara keseluruhan anak anak sudah berkembang sangat baik dan memperoleh nilai 4, sedangkan pada aspek item 2 hanya 4 anak yang memperoleh nilai 3 dan sudah berkembang sesuai harapan, serta 11 anak sudah berkembang sangat baik. Jadi, total keseluruhan anak yang memperoleh nilai 7 (rendah) ada 4 anak, sedangkan 11 anak memperoleh nilai 8 (tinggi) sehingga kriteria yang di dapatkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Kemampuan motorik halus anak meningkat pada kegiatan *post test* ini. Hal ini ditunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup baik pada jumlah siswa yang sebelumnya pada kegiatan *pre test* hanya ada 4 anak yang mampu berkembang dan 11 anak belum berkembang, sedangkan dalam kegiatan *post test* hanya 4 anak yang berkembang sesuai harapan dan 11 anak sudah berkembang sangat dalam kemampuan menggunting, menggulung dan menempel dengan menggunakan media kertas kokoru, yang berarti bahwa sudah mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria berkembang sangat baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Hasil Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo Sebelum dan Sesudah Penerapan Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru)

Kegiatan *post test* merupakan perbaikan dari kegiatan *pre test* sebelumnya yang dibantu dengan pemberian treatment, peneliti menggunakan media kertas kokoru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus 3M. Secara keseluruhan siswa sudah mengalami peningkatan dari mulai berkembang sesuai harapan sampai berkembang sangat baik. Skor yang di dapat siswa rata-rata 3 dan 4. Hal ini dikarenakan siswa mampu melakukan kegiatan motorik halus menggunting, menggulung dan menempel menggunakan media kokoru. Demikian, dapat disimpulkan penelitian ini dinyatakan berhasil dan memiliki pengaruh.

Berdasarkan pengamatan penggunaan media kokoru guna meningkatkan kemampuan motorik halus 3M cukup berhasil. Dapat dibuktikan bahwa kemampuan menggunting, menggulung dan menempel pada saat *pre test* yang masih cukup rendah, ketika guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan tersebut, hanya terdapat 4 anak yang mampu melakukan kegiatan menggunting, menggulung dan menempel, siswa yang lain masih belum mampu dan masih perlu bantuan guru. Hal ini dikarenakan siswa kurang terampil dalam melakukan aktivitas motorik halus 3M.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada kegiatan *pre test* kemampuan motorik halus 3M siswa kriteria yang di dapatkan mulai berkembang dengan rata-rata nilai total 2,26 karena hanya 4 siswa saja yang mampu melakukan. Hal ini dikarenakan siswa yang lain masih kesulitan dalam melakukan kegiatan 3M.

Pada kegiatan *post test* kemampuan motorik halus 3M siswa sudah mendapat kriteria berkembang sangat baik dengan total nilai rata-rata 7,73 terdapat 11 siswa yang mendapat nilai tuntas, tersisa 4 siswa yang berkembang sesuai harapan namun keduanya mengalami peningkatan disetiap *test*, hanya saja meningkat secara perlahan.

Penentuan hasil kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah penerapan media *colour corrugated paper* dapat diperoleh dengan bantuan rumus perhitungan rata-rata, sebagai berikut:

$$\textbf{Nilai rata-rata :} \quad \frac{\textbf{Jumlah nilai}}{\textbf{Banyaknya Data}}$$

Adapun hasil perbedaan data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media kertas kokoru pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wainta Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo, adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

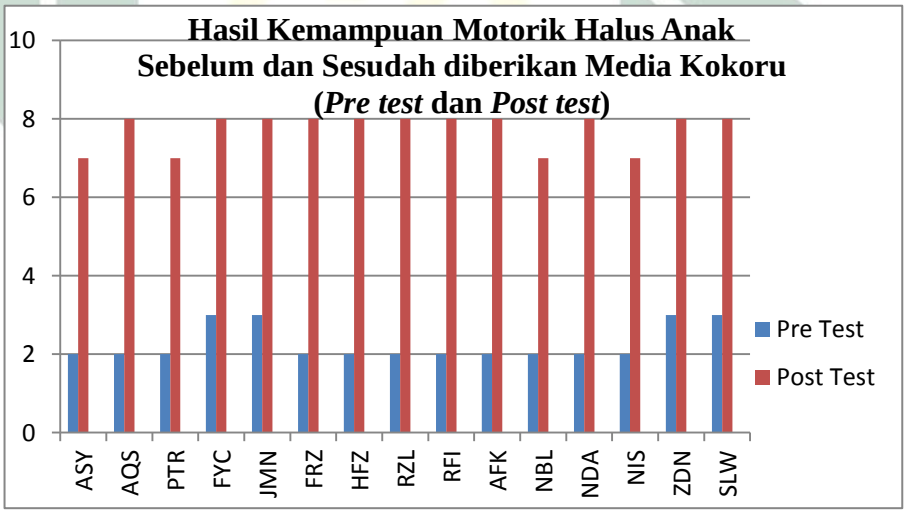
Tabel 4.3

Perbedaan Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Sebelum dan Sesudah diberikan Media Kokoru (*Pre test* dan *Post test*)

	Nama	Hasil Sebelum diberikan Media Kokoru (*Pre test*)	Hasil Sesudah diberikan Media Kokoru (*Post test*)
1.	ASY	2	7
2.	AQS	2	8
3.	PTR	2	7
4.	FYC	3	8
5.	JMN	3	8
6.	FRZ	2	8
7.	HFZ	2	8
8.	RZL	2	8
9.	RFI	2	8
10.	AFK	2	8
11.	NBL	2	7
12.	NDA	2	8
13.	NIS	2	7
14.	ZDN	3	8
15.	SLW	3	8
Jumlah		**34**	**116**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah dilaksanakan kegiatan untuk memperoleh data tersebut, maka peneliti berasumsi bahwa perbedaan antara kemampuan motorik halus 3M pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wainta Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat digambarkan pada data yang berbentuk sebuah grafik. Hal tersebut dikarenakan dapat memudahkan dalam memahami hasil dari penelitian yang didapat peneliti. Grafik perbedaan antara nilai yang telah di peroleh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan adalah sebagai berikut.



Gambar. 4.8.
Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak
Sebelum dan Sesudah diberikan Media Kokoru
(*Pre test* dan *Post test*)

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan adanya kemampuan motorik halus 3M siswa tersebut mengalami perubahan, masuk pada kriteria mulai berkembang pada kegiatan *pre test* dengan total rata-rata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebesar 2,26, kriteria berkembang sesuai harapan dan kriteria berkembang sangat baik pada pada kegiatan *post test* dengan total rata-rata sebesar 7,73. Berhasil tidaknya sebuah penelitian bisa di ukur melalui peningkatan pada setiap perlakuan yang diberikan. Hasil yang didapatkan pada kegiatan post test mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Selain itu, hasil pada setiap perlakuan juga menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan dari sebelumnya.

Pada kegiatan *pre test* dan *post test* sebelumnya peneliti dan guru sudah melakukan *treatment-treatment* agar dapat mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Melalui perbaikan tersebut, akhirnya pada kegiatan *post test* telah dapat mencapai indikator keberhasilan. Oleh karena itu, kemampuan motorik halus 3M siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan, serta dapat dikatakan bahwa penggunaan media kokoru memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik halus 3M siswa.

c. Analisis Data Pengaruh Penggunaan Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo

Analisis data merupakan tahapan yang dilakukan sesudah mendapatkan data penelitian, dalam hal ini ialah data *pre test* dan *post*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

test. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui perbedaan antara perkembangan kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media kertas kokoru. Sehingga, peneliti dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh, terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo dengan menggunakan pendekatan media *colour corrugated paper* (kokoru).

Setelah melakukan penelitian, dan telah diperoleh data *pre test* dan *post test* pada kelompok B1 TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo. Peneliti pun melakukan sebuah uji normalitas guna mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, dengan tujuan agar hasil uji normalitas tersebut dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan perhitungan mencari hasil akhir penelitian.

Dasar Pengambilan Keputusan

1) Jika nilai signifikansi > 0,05, maka nilai data berdistribusi normal.
2) Jika nilai signifikansi < 0,05, maka nilai data tidak berdistribusi normal

Langkah Uji Normalitas Kolmogorov Sminov

2) Buatlah data tabulasi di *excel* kemudian masukkan data penelitian yang akan diuji.
3) Membuka program SPSS.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Klik menu *variabel view*, klik bagian name ketik dengan *pre* dan *post*, kemudian pada bagian tabel ketik dengan *pre test* dan *post test* dan untuk bagian yang lain biarkan saja.
5) Klik data *view*, masukkan data tabulasi *excel* ke dalam SPSS.
6) Klik menu *Analyze*, klik *Nonparametric Tests*, klik *1-Sample K-S*, kemudian akan muncul *tabel One Sample Kolmogorov Sminor Test*, lalu pindahkan data *Pre Test* dan *Post Test* satu persatu ke dalam *test Variable List*, Pastikan *Test Distribution* sudah tercentang normal, kemudian klik OK.
7) Hasil uji normalitas sudah dapat diketahui dan di interprestasikan.

Tabel 4.4
Hasil Uji Normalitas Kelompok B1
TK Dharma Wanita Persatuan Sedati Sidoarjo

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre Test	Post Test
N		15	15
Normal Parameters[a]	Mean	2.2667	7.7333
	Std. Deviation	.45774	.45774
Most Extreme Differences	Absolute	.453	.453
	Positive	.453	.280
	Negative	-.280	-.453
Kolmogorov-Smirnov Z		1.755	1.755
Asymp. Sig. (2-tailed)		.004	.004

a. Test distribution is Normal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data dapat dikatakan normal apabila nilai > 0,05. Berdasarkan Tabel di atas diperoleh bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) pre test* dan *post test* adalah 0,04. Hasil nilai tersebut menolak Ho. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji *wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* adalah bagian dari statistika non parametrik, yang dapat digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Adapun hasil pengujian dengan menggunakan uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5
Hasil Uji *Wilcoxon*

Wilcoxon Signed Ranks

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	15[b]	8.00	120.00
	Ties	0[c]		
	Total	15		

a. Post Test < Pre Test
b. Post Test > Pre Test
c. Post Test = Pre Test

Test Statistics[b]

	Post Test - Pre Test
Z	-3.508[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.
b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Sumber: output SPSS 16.0.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hipotesis:

1) Hipotesis nihil (Ho): tidak ada pengaruh media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

2) Hipotesis alternatif (Ha): ada pengaruh media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

Langkah Uji *Wilcoxon*

1) Buka program SPSS.
2) Pilih *variabel view*, dalam bagian *name* isikan dengan nama *pre* dan *post*, kemudian pada bagian label *pre* tuliskan *pre test*, dan pada bagian label *post* tuliskan *post test*. (Pemberian nama variabel)
3) Klik data *view*, akan ada tulisan *pre* dan *test* pada kolom SPSS, kemudian input data yang telah dibuat di *excel* sesuai data penelitian.
4) Klik menu *Analyze*, kemudian pilih *Nonparametric Test*, lalu pilih *2 Related Samples.*
5) Kemudian Muncul kotak dialog *Two-Related Samples Tests*, dan terdapat data *Pre Test (Pre)* dan *Post Test (Post)*, kemudian pindahkan data *Pre Test (Pre)* ke dalam Variabel 1 dan pindahkan data *Post Test (Post)* ke dalam Variabel 2 (ke dalam *Colom Test Pairs*).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Pastikan pada *Test Type* sudah tercentang uji *Wilcoxon*, kemudian klik OK.
7) Hasil Uji *Wilcoxon s*udah dapat diketahui dan di interprestasikan.

Interprestasi Output "RANKS"

1) *Negative Ranks* atau selisih (negatif) antara hasil perkembangan motorik halus untuk *Pre Test* dan *Post Test* adalah 0, baik itu pada nilai N, *Mean Rank*, maupun *Sum Rank*. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *Pre Test* ke nilai *Post Test*.
2) *Positif Ranks* atau selisih (positif) antara hasil perkembangan motorik halus untuk *Pre Test* dan *Post Test*. Disini terdapat 15 data positif (N) yang artinya ke 15 siswa mengalami peningkatan hasil perkembangan motorik halus dari nilai *Pre Test* dan *Post Test*. *Mean Rank* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 8.00, sedangkan jumlah rangking positif atau *Sum Of Ranks* adalah sebesar 120.00.
3) *Ties* adalah kesamaan nilai *Pre Test* dan *Post Test*, disini nilai *Ties* adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *Pre Test* dan *Post Test*.

Dasar Pengambilan Keputusan Uji *Wilcoxon*

1) Jika nilai *Asymp.Sig.* < 0,05, maka **Hipotesis diterima.**
2) Jika nilai *Asymp.Sig.* > 0,05, maka **Hipotesis ditolak.**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kriteria pengambilan keputusan:

Berdasarkan hasil output menggunakan test statistik diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 < 0,05, maka "Hipotesis diterima". Artinya ada perbedaan antara hasil perkembangan motorik halus untuk *Pre Test* dan *Post Test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh penggunaan media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus 3M pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo".

Pengaruh media *colour corrugated paper* terhadap kemampuan motorik halus 3M pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita berpengaruh sangat signifikan, hal ini dibuktikan dengan adanya hasil *pre test* yang memperoleh total skor 34 dengan 2,26, sedangkan setelah diberi treatment dan melakukan *post test* mengalami peningkatan yang signifikan dan memperoleh total skor 116 dengan rata-rata 7,73, hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *wilcoxon*. Data *pre test* dan *post test* dianalisis dan didapatkan hasil Z_{hitung} = -3,508, Z_{tabel} = 1,96 dimana syarat perbandingan, jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka Ho ditolak. Secara otomatis Ha diterima bahwa terdapat pengaruh media kokoru terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo dapat dikatakan sudah berkembang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil kemampuan anak sebelum menggunakan media *colour corrugated paper* (kokoru) dan setelah menggunakan media *colour corrugated paper* (kokoru). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *colour corrugated paper* (kokoru), kemampuan motorik halus anak kelompok B1 dalam aspek menggunting kertas, menggulung kertas dan merekatkan kertas ditemukan adanya perubahan yang dihasilkan dari penggunaan media *colour corrugated paper* (kokoru) tersebut. Dibuktikan dari hasil observasi yang telah dilakukan dan didapatkan, mulai tahap *pre test* sampai *post test*. Pada tahap *pre test* kemampuan motorik halus anak masih rendah, hanya ada 4 anak yang mampu melakukan aktivitas motorik halus dengan baik. Pelaksanaan *pre test* terhitung nilai total rata-rata sebesar 2,26 atau mulai berkembang, pada pelaksanaan *pos test* nilai total rata-rata meningkat sebesar 7,73 dengan hasil berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat bagus.

Pada hasil observasi awal/*pre-test* rata-rata kemampuan motorik halus anak cenderung pasif dalam suatu kegiatan yang melibatkan kemampuan motorik halusnya. Oleh karenanya sebuah media yang menarik sangat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperlukan untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Aisyah menjelaskan bahwa terdapat beberapa cara untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, diantaranya : belajar coba dan ralat (*trial and eror*), meniru (*imitation*) dan pelatihan. Pendapat tersebut menunjukkan bahwasanya salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan motorik halus anak adalah melalui pelatihan.[83] Oleh karenanya penggunaan *colour corrugated paper* (kokoru) sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dirasa sangat tepat.

Pengukuran ini dilaksanakan dengan menggunakan instrumen berupa *instrument checklist* yang telah disiapkan oleh peneliti sebelum memulai kegiatan belajar-mengajar. Hasil yang didapat oleh peneliti diawal kegiatan observasi yang disebut sebagai kegiatan *pre test* pun menunjukkan bahwa seluruh anak masih belum mampu untuk melakukan aktivitas motorik halus 3M dengan baik dikarenakan kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak selalu monoton dan guru hanya mengandalkan lembar kerja siswa, oleh karena dengan kondisi yang seperti ini dapat menghambat perkembangan motorik halus anak. Peneliti berasumsi bahwa kemampuan motorik halus anak dapat dikategorikan sebagai kemampuan motorik halus yang masih belum berkembang dengan baik.

[83] Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 4,46-4,47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan media kokoru. Treatment ini dilakukan peneliti sebanyak 3x atau 3 hari. Setelah dilaksanakan traetment, peneliti selanjutnya mengukur hasil akhir kemampuan motorik halus anak dengan melakukan sebuah kegiatan yang disebut sebagai kegiatan *post test*. Adapun nilai yang diperoleh anak dalam kegiatan *post test* mengalami sebuah perubahan dari nilai yang rendah menjadi sebuah nilai yang baik dan terjadi secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai yang didapat oleh anak setelah dilaksanakan kegiatan menggunakan media kokoru oleh guru dengan nilai 8 sebagai nilai tertinggi dan nilai 7 sebagai nilai terendah.

Dari hasil data *pre test* dan *post test* menggunakan uji *Wilcoxon* dengan menggunakan SPSS 16.0 yang menunjukkan Z_{hitung} -3.508 dan nilai *Asymp. Sig*. 000. Apabila nilai *Asymp. Sig* < 0,05 atau $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (1,96), maka Ho ditolak. Jika diperoleh nilai *Asymp. Sig* 0,000 < 0,05 maka diputuskan Ho ditolak. Jika Ho ditolak, maka secara otomatis Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh media kokoru terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo. Berdasarkan perbandingan data dan analisis yang didapatkan maka dapat dikatakan jika media kokoru berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengaruh media kokoru terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo tersebut juga telah dibuktikan kebenarannya dengan teori Djamarah dan Zain, bahwa media merupakan alat penyalur informasi untuk membantu proses belajar. Adapun dalam penelitian ini media sebagai alat bantu belajar tidak dapat dipungkiri kenyataannya. Selain media kokoru masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi aktivitas motorik halus pada anak, faktor lain yaitu faktor keturunan, lingkungan keluarga maupun sekolah, pembentukan sengaja maupun tak sengaja, dan faktor minat bakat.[84]

Ditinjau dari segi hasil penelitian kemampuan motorik halus anak menggunakan media kokoru, terlihat ada peningkatan di setiap test yang dilakukan pada indikator penilaian yang sudah disusun oleh peneliti meliputi: kemampuan melakukan aktivitas motorik halus menggunting, menggulung dan menempel, dan kemampuan mengaplikasikan media kokoru. Penelitian ini telah mencapai keberhasilan dari keseluruhan siswa yang mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halus 3M.

Keterampilan ini disesuaikan dengan karakteristik kemampuan anak sehingga hasil yang diharapkan sesuai dengan harapan yaitu terdapat peningkatan kemampuan motorik halus. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar

[84] Khodijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016), 40-47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedati Sidoarjo Agar kemampuan motorik halus anak semakin meningkat dan berkembang dengan baik guru bisa meningkatkan tingkat kesulitan dalam bentuk dan cara yang lebih rumit dalam penggunaan media kokoru. Guru maupun pihak sekolah bisa menggunakan media ini untuk diterapkan pada setiap kegiatan pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik halus anak sehingga bisa berkembang secara matang dengan desain yang lebih menarik dan lebih kreatif lagi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo sudah dilakukan dengan baik melalui penggunaan media *colour corrugated paper*. Adapun kesimpulan hasil pembahasan penelitian yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *colour corrugated paper* dilakukan dengan baik, terbukti dari kegiatan dan hasil belajar siswa yang mengalami perubahan di setiap perlakuan dari *pre test, treatment, dan post test*. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media kokoru, diantaranya:
   a. Guru dan siswa bercakap-cakap atau pengenalan mengenai media kokoru dan menjelaskan langkah-langkah penggunaan, kemudian dilanjutkan dengan mendemonstrasikan cara penggunaan media kokoru dengan teknik menggunting, menggulung, dan menempel, kemudian siswa mempraktekkan secara mandiri cara membuat media kokoru dengan teknik menggunting, menggulung dan menempel (pada kegiatan *pre test, treatment*, dan *post test*).
2. Kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo sebelum penerapan media kokoru dapat dikatakan rendah dan belum berkembang, Sedangkan setelah diberi perlakuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau *treatment* penerapan media kokoru kemampuan motorik halus anak mengalami perubahan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil *pre test* dan *post test* yaitu hasil *pre test* memperoleh total skor 34 dengan rata-rata 2,26, sedangkan setelah diberi *treatment* dan dilakukan *post test* memperoleh total skor 116 dengan rata-rata 7,73 dan terdapat perubahan.

3. Pengaruh media kokoru terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo, pengaruh ini dibuktikan dengan adanya hasil *pre test* dan *post test* kemudian dilakukan analisis data menggunakan uji *wilcoxon*. Data *pre test* dan *post test* pada kelompok B1 dianalisis dan didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 atau hasil Z_{hitung} = -3,508, Z_{tabel} = 1,96 di mana syarat perbandingan, jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka Ho ditolak, secara otomatis Ha diterima yakni terdapat pengaruh media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B1 di TK Dharma Wanita Persatuan Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

B. Saran

Penelitian mengenai kemampuan motorik halus menggunakan media kokoru yang dilakukan peneliti masih terdapat kekurangan dan masih belum sempurna walaupun sudah terdapat pengaruh pada siswa ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti mempunyai harapan pada penelitian berikutnya yakni:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Penggunaan atau penerapan media kokoru untuk lebih baiknya menggunakan variasi bentuk yang kreatif, sulit dan menantang untuk mengasah kemampuan motorik halus menggunting, menggulung dan menempel anak agar berkembang dan terlatih lagi.
2. Untuk meningkatkan observasi awal atau *pre test* dan Observasi akhir atau *post test* lebih baik lagi yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan unik untuk menunjang kegiatan belajar anak, juga bisa disiasati memodifikasi media kokoru semenarik mungkin agar bisa menarik minat belajar anak, atau dengan menggunakan media pembelajaran yang lain selain media kokoru agar anak tidak merasa bosan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus.
3. Pengaruh media kokoru terhadap kemampuan motorik halus lebih baiknya dilakukan dengan cara memahami kemampuan yang dimiliki setiap siswa dan menyusun indikator-indikator yang lebih fokus untuk mengembangkan kemampuan motorik halus. Dengan begitu kemampuan motorik halus anak akan berkembang semakin baik lagi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007).

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran* (Jakarta: Fajar Interpratama Offset, 1997).

Bundy. A, *Play Theory and Sensory Iintegration*, In A. Fisher, E. Murray, & A. Bundy (Eds.), *Sensory Integration: Principles and Theory* (pp. 46–68), Philadelphia: F. A. Davis, 1991.

Burke, J. P & Mailloux, Z, *Play and The Sensory Integrative Approach*, In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds.), *Play and Occupational Therapy for Children* (pp. 112–125), St. Louis, MO: Mosby, 1997.

Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT Sarana Nurani Sejahtera, 2012).

Depertemen Pendidikan Nasional, UUD RI No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, 2003.

Depdikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdikbud, 2014).

Evan Sukardi S & Hajar Paramadhi, *Seni Keterampilan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013).

Fakhruddin, Asef Umar, *Sukses Menjadi Guru TK PAUD* (Jogjakarta: Bening, 2010).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gottschalk, Louis, *Mengerti Sejarah* (Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia, 2000).

Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008)

Hurlock. B. Elizabeth, *Perkembangan Anak 1, Edisi ke 6* (Jakarta: Gramedia, 1978).

Indira, *Aneka Kreasi dari Kertas Kokoru* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014).

Ismail, Andang, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2005)

Jamaris, Martini, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Erlangga, 2006).

Janter, Mentari Nagraha, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Anak Kelompok B di TK Satu Atap Jogo Boyo" (Skripsi-- Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014)

J.W. Santrock, *Perkembangan Anak Edisi ke Sebelas Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2007).

Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdikbud, 2014).

Khodijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kurniawati, Isnaini, "Pengaruh Kegiatan Menggunting Kertas Pelangi Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah III Nganjuk" (Skripsi--Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2018)

Magill. A. Richard, *Motor Learning Concepts and Applications* (USA: C. Brown Publishers, 1989).

M. S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2001).

Owens, A, *Supporting Children's Development, National Childcare Accreditation Council (NCAC).*

Poerwanto, Hugiono, *Pengantar Ilmu Sejarah* (Jakarta: PT Bina Aksara, 2000).

Rahyubi. H, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan* Kritis (Bandung: Nusa Media, 2012).

Rudyanto, Yudha, *Pembelajaraan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

Russell, Heinich, Molenda, *Instructional Media, and the New Technologies of instruction, (Fourth Edition)* (New York: Macmillan Publishing Company).

Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: PT. Fajar Interpratama, 2008).

Sangadji, Etta Mamang, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010).

Sudaryono, *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sugiyanto dan Sudjarwo, *Perkembangan dan Belajar Gerak* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 1992).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2010).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: IKAPI, 2013), 116-118.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

Sujiono, Bambang, *Pengembangan Metode Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005).

Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

Sunardi dan Sunaryo, *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2007).

Sundayana, Rostina, *Media Pembelajaran Matematik* (Bandung: Alfabeta, 2013).

Suryani, Reno, *Kerajinan Kokoru untuk Anak* (Yogyakarta: ARCITRA, 2014).

Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Taradipta, Shanaz Cintya, "Keterampilan Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Motorik Halus Anak Autis Hipoaktif" (Skripsi-- UNESA, Surabaya, 2016).

Umami, Yuniarta Syarifatul, "Pengaruh Media *Papertoy* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Semolo Waru Surabaya" (Skripsi--Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2016).

Wiyani. A.N, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014).

Yuliana, Ely, *Fun With Kokoru* (Surabaya: Tiara Aksa, 2013).

Zain, Babadu, J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001).

Zaman Badru, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011).

Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset, 2012).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id