

**PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN MONTASE TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN MENIRU BENTUK PADA ANAK USIA
DINI KELOMPOK B DI TK HARAPAN IBU SUKARAME BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

MIA BERTI SHAFI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRACT

THE EFFECT ACTIVITIES OF APPLYING MONTAGE GAME TO ENHANCEMENT SKILLS REPLICATE THE FORM IN THE EARLY CHILDHOOD GROUP B IN KINDERGARTEN OF HARAPAN IBU SUKARAME BANDAR LAMPUNG SCHOOL YEAR 2015/2016

BY

MIA BERTI SHAFIA

Problem in this research is low skills replicate the form early childhood. This research aims to knowing “The Effect Activities Of Applying Montage Game To Enhancement Skills Replicate The Form In The Early Childhood Group B In Kindergarten Of Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung School Year 2015/2016. The method is *pre eksperimental* using this type of *One Group Pretest-Postest*. The sampling 19 childrens. Data collection technique used observation and documentation. Data analysis using analysis of single table and cross table as well as analysis of hypothesis testing using *simple linier regression*. The result showed that presence influence among the activities in the game montage to replicate the form of skills early childhood group B shown index regression coefficient $b = 0,793$ it's positive, so it concluded that there a positive influence among the activities in the montage game to replicate the form of skills early childhood group B in kindergarten of Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung school year 2015/2016, therefore should the montage game can be used as one alternative learning in early childhood.

Keywords: activity, skills imitate form, and montage game

ABSTRAK

PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN MONTASE TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENIRU BENTUK PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK HARAPAN IBU SUKARAME BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

MIA BERTI SHAFa

Masalah penelitian ini adalah rendahnya keterampilan meniru bentuk pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan Montase terhadap peningkatan keterampilan meniru bentuk pada anak usia dini kelompok B di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Metode penelitian bersifat *Pre-Eksperimental* menggunakan jenis *One Grup Pretest-Posttest*. Sampel penelitian 19 siswa menggunakan total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis tabel tunggal dan tabel silang serta analisis uji hipotesis menggunakan *Regresi Linier Sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara aktivitas permainan Montase terhadap keterampilan meniru bentuk pada anak usia dini kelompok B yang ditunjukkan indeks koefisien regresi sebesar $b = 0,126$ bertanda positif, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara aktivitas permainan Montase terhadap keterampilan meniru bentuk anak usia dini kelompok B di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. oleh sebab itu hendaknya permainan montase dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran di PAUD.

Kata Kunci: aktivitas, keterampilan meniru bentuk, dan permainan montase

**PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN MONTASE TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN MENIRU BENTUK PADA ANAK USIA
DINI KELOMPOK B DI TK HARAPAN IBU SUKARAME BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Oleh
MIA BERTI SHAFa**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN
MONTASE TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN MENIRU BENTUK PADA
ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK
HARAPAN IBU SUKARAME BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Mia Berti Shafa**

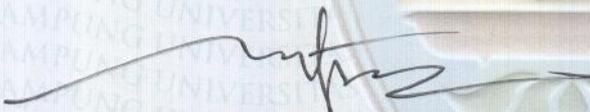
No. Pokok Mahasiswa : 1213054060

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.
NIP 19520831 198103 1 001


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

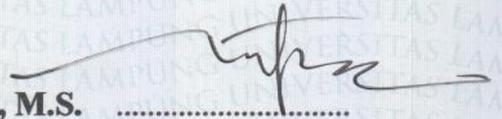
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

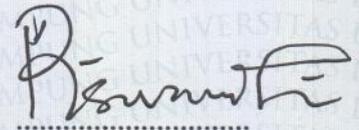
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

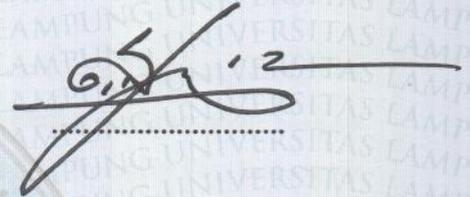
Ketua : Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.



Sekretaris : Dr. Riswandi, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Yusmansyah, M.Si.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Juni 2016

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Mia Berti Shafa
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054060
Program Studi : SI PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung.

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Aktivitas Permainan Montase Terhadap Peningkatan Keterampilan Meniru Bentuk Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”** tersebut adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Juni 2016

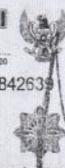
METERAI
TEMPEL

TGL 20
126FCADC002842633

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Mia Berti Shafa
NPM 1213054060

at/ pernyataan,



Mia Berti Shafa

RIWAYAT HIDUP



Mia Berti Shafa lahir di Lampung Barat tanggal 14 Oktober 1993, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Sewinang Jaya dan Ibu Farida Yunani.

Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Mutaralam Kecamatan Way Tenong Kabupaten Lampung Barat Tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Way Tenong Kecamatan Way Tenong Kabupaten Lampung Barat Tahun 2009, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Way Tenong Kabupaten Lampung Barat tahun 2012.

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Puralaksana Kecamatan Way Tenong Kabupaten Lampung Barat dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Nurul Iman Kecamatan Way Tenong Kabupaten Lampung Barat.

MOTTO

*Jika kamu bersungguh-sungguh, sesungguhnya itu untuk
kebaikan mu sendiri*

(Al-Ankabut ayat 6)

Pendidikan adalah perlengkapan paling baik untuk hari tua

(Aristoteles)

*Berangkat dengan penuh keyakinan, Berjalan dengan penuh
keikhlasan, Istikomah dalam menghadapi ujian*

(Mia Berti Shafa)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SAW beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta rasa banggaku kepada:

Kedua orang tuaku tercinta

yang memberikan dukungan, do'a, kasih sayang serta motivasi dan juga senantiasa menanti keberhasilanku.

Kakak ku tersayang

Achamad Fase Taramendo yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan bantuan dalam berbagai hal.

Adiku tersayang

Aunaya Shatama Jazlyn yang selalu memberikan semangat serta senyuman kebahagiaan.

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta jati diriku kelak

TK harapan ibu sukrame Bandar lampung

Yang menjadi tempat pelaksanaan penelitian dan sangat membantu dalam proses pembuatan skripsi ini

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Aktivitas Permainan Montase Terhadap Peningkatan Keterampilan Meniru Bentuk Pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhamad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi. M.Psi., selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S., selaku Pembimbing I atas jasanya baik tenaga dan pikiran yang tercurahkan untuk bimbingan, masukan, kritik dan saran yang diberikan dengan sabar dan ikhlas di sela kesibukannya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Pembimbing II sekaligus Pembimbing

Akademik atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Psi., selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
7. Bapak/ibu Dosen dan Staf Karyawan PG-PAUD, yang telah membantu sampai skripsi ini selesai.
8. Ibu Zaidah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah TK Harapan Ibu yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
9. Dewan guru TK Harapan Ibu yang telah bersedia menjadi teman sejawat, membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat seperjuanganku selama perkuliahan, Seftia Harmianti, Tanti Dewi Anita, Dhea Febriana, Istikomah, Irma Febriana yang telah memberikan senyuman semangat, motivasi dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman satu pembimbing akademik perkuliahan Iida Ornisa, Miranathacia, Martha Sulistianingtyas, Magnalia Widyaiswara, Fabiola Asri semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
12. Makwo dan pakwo robin yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal, kemudian sepupu ku tersayang Patria Rosa, Inda Rosa dan Rolia Ramadhani yang memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi, dan keluarga besarku yang selalu menyayangi, mendo'akan, dan selalu

memberikan dukungan untuk kesuksesanku.

13. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012 kelas A dan B yang telah bersama-sama berusaha dari awal hingga akhir.
14. Sahabat terbaik ku yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini Aprina Sari, Puji Astuti, Kristin Natalia, Fepti Yulita Anggraini, Adesta Tiarani.
15. Teman-teman KKN-KT di Pekon Puralaksana Kecamatan Way Tenong Kabupaten Lampung Barat yang selalu memberikan motivasi
16. Para angkutan umum yang telah memberikan alat transportasi untuk menuju kampus.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih.

Bandar Lampung, Juni 2016
Penulis,

Mia Berti Shafa
NPM 1213054060

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN JUDUL	iv
MENYETUJUI	v
PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
I. BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah dan Permasalahan.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian.....	6
II. BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Teori Belajar Pembelajaran	7
1. Teori Belajar Behavioristik	7
2. Teori Belajar Kognitivisme.....	9
3. Teori Konstruktivisme	10
B. Perkembangan Pendidikan bagi Anak Usia Dini	13
1. Pengertian Anak Usia Dini	13
2. Perkembangan Anak Usia Dini.....	14
3. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	16
C. Keterampilan Meniru Bentuk.....	18
1. Keterampilan	18
2. Meniru Bentuk	19
D. Permainan Montase	22
1. Pengertian Bermain	22
2. Permainan Montase.....	24

3. Manfaat Permainan Montase.....	24
4. Langkah-Langkah dalam Bermain Montase	26
E. Penelitian yang Relevan	26
F. Kerangka Pikir Penelitian.....	28
G. Hipotesis Penelitian.....	29
III. BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Metodologi Penelitian	30
B. Prosedur Penelitian.....	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian	31
D. Populasi dan Total Sampling.....	31
E. Definisi Variabel Penelitian	32
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Uji Instrumen.....	34
H. Teknik Analisis Data.....	40
IV. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	44
1. Sejarah Berdirinya TK Harapan Ibu.....	44
2. Identitas Sekolah	44
3. Keadaan Siswa.....	45
4. Visi dan Misi TK Harapan Ibu	45
B. Hasil Analisis Uji Instrument Validitas dan Reliabilitas	46
1. Uji Instrument Validitas	46
2. Uji Instrument Reliabilitas	47
C. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	48
D. Hasil Penelitian	51
1. Aktivitas Permainan Montase	51
2. Keterampilan Meniru Bentuk.....	55
3. Analisis Tabel Silang	58
4. Uji Hipotesis.....	60
E. Pembahasan Penelitian	62
V. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68
1. Untuk Guru.....	68
2. Untuk Sekolah	69
3. Untuk Peneliti Lain	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Perkembangan keterampilan meniru bentuk anak usia dini kelompok B di TK harapan ibu sukarama Bandar Lampung	3
2	Kelompok usia, jenis kelamin dan jumlah siswa TK Harapan Ibu Sukarama Bandar Lampung	32
3	Instrumen penilaian aktivitas dalam permainan Montase (X)	35
4	Kisi-kisi rubric panduan penilaian aktivitas dalam Permainan montase	36
5	Instrumen penilaian keterampilan meniru bentuk (Y)	38
6	Kisi-kisi rubric panduan penilaian keterampilan meniru Bentuk anak Usia Dini	38
7	Tabel tunggal aktivitas permainan montase dan keterampilan Meniru bentuk	41
8	Tabel silang antara aktivitas permainan montase dan Keterampilan meniru bentuk	41
9	Jumlah Siswa TK Harapan Ibu	45
10	Instrument Aktivitas Permainan Montase	46
11	Instrument Keterampilan Meniru Bentuk	47
12	Data aktivitas permainan montase berdasarkan indikator	52
13	Rekapitulasi nilai aktivitas permainan montase	54
14	Data keterampilan meniru bentuk berdasarkan indikator	56
15	Rekapitulasi nilai keterampilan meniru bentuk	57
16	Tabel Silang antara Penerapan Aktivitas Permainan Montase dan keterampilan meniru bentuk	59
17	Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	61

DAFTAR GAMBAR

GambarHalaman

1. Kerangka Pikir Penelitian	29
2. Desain (<i>One Grup Pretest-Posttes</i>)	30
3. Rumus Spearman Brown	35
4. Rumus Interval.....	40
5. Rumus Persamaan Regresi Linier Sederhana	42
6. Rumus mencari nilai konstanta b.....	42
7. Rumus mencari nilai konstanta a.....	42
8. Diagram peningkatan nilai keterampilan menurut bentuk Sebelum dan sesudah menerapkan aktivitas permainan montase.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Data Siswa-SiswiKelompok B TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung.....	72
2. Rubrik penilaian keterampilan meniru bentuk.....	73
3. Rubrik penilaian aktivitas permainan montase	74
4. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 1	75
5. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 2.....	78
6. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 3.....	81
7. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 4.....	84
8. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 5.....	87
9. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) 6.....	90
10. Lembar Observas Aktivitas Permainan Montase (Sebelum)	93
11. Lembar Observasi Aktivitas Permainan Montase (Sesudah).....	94
12. Lembar Observasi Keterampilan Meniru Bentuk (Sebelum).....	95
13. Lembar Observasi Keterampilan Meniru Bentuk (Sesudah)	96
14. Lembar Observasi Aktivitas Permainan Montase (Sebelum)	97
15. Lembar Observasi Aktivitas Permainan Montase (Sesudah).....	98
16. Lembar Observasi Keterampilan Meniru Bentuk (Sebelum).....	99
17. Lembar Observasi Keterampilan Meniru Bentuk (Sesudah)	100
18. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Permainan Montase (Sebelum).....	101
19. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Permainan Montase (Sesudah)	102
20. Rekapitulasi Nilai Keterampilan Meniru Bentuk (Sebelum).....	103
21. Rekapitulasi Nilai Keterampilan Meniru Bentuk (Sesudah).....	104
22. Tabel Penolong.....	105
23. Kisi-Kisi Instrument Penilaian Aktivitas Permainan Montase (divaliditas oleh Ibu Devi Nawangsasi)	106
24. Kisi-Kisi Instrument Penilaian Keterampilan Meniru Bentuk (divaliditas oleh Ibu Devi Nawangsasi)	109
26. Kisi-Kisi Instrument Penilaian Aktivitas Keterampilan Meniru Bentuk (validitas oleh Ibu Nia Fatmawati)	112
27. Kisi-Kisi Instrument Penilaian Aktivitas Permainan Montase (validitas oleh Ibu Nia Fatmawati).....	115
28. Surat keterangan ujian alisis instrument	118
29. Surat pengesahan proposal	125
30. Surat izin penelitian pendahuluan	126
31. Surat persetujuan penelitian	127
32. Fotopenelitian.....	128

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas diri seorang anak. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 dinyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Motorik halus merupakan salah satu potensi dari anak yang harus ikut dikembangkan. Adapun menurut rasional pengembangan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Seorang anak harus di stimulasi sejak dia kecil, termaksud dengan perkembangan motorik halus yang juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik seorang anak.. Peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini yang mencetuskan tentang 5 aspek perkembangan antara lain adalah moral dan agama, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Motorik halus merupakan salah satu aspek yang juga harus dikembangkan dalam perkembangan anak usia dini.

Adapun perkembangan motorik halus yang dapat dikembangkan antara lain adalah dengan mengembangkan tingkat pencapaian perkembangan yang tercantum dalam peraturan menteri No 137 tahun 2014 yaitu (1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri / kanan, dan lingkaran, (2) Menjiplak bentuk, (3) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, (4) meniru bentuk, (5) menggunakan alat tulis dengan benar (6) menempel gambar dengan tepat.

Anak akan melakukan semua kegiatan yang ingin ia lakukan dengan panca indra terutama adalah indra peraba. Indra peraba dikembangkan melalui motorik halus dan motorik kasar, namun yang paling dominan adalah motorik halus adapun yang harus dilakukan dalam mengembangkan motorik halus dengan melaksanakan kegiatan bermain yang mempengaruhi motorik halus anak, agar kegiatan yang dilakukan anak dengan indra peraba dapat

berkembang dengan baik. Namun kenyataannya yang harus dikembangkan dari peraturan menteri No. 137 Tahun 2014 tentang Pendidikan Anak Usia Dini tidak sesuai dengan yang ada di lapangan. Termasuk di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung. siswa di TK tersebut masih kesulitan dalam meniru bentuk, seperti : meniru bentuk geometri, meniru bentuk gambar sesuai gambar, meniru bentuk-bentuk benda yang ada di sekitarnya, hingga meniru bentuk huruf dan angka.

Tabel 1. Perkembangan keterampilan meniru bentuk anak usia dini kelompok B di TK harapan ibu sukarame bandar lampung tahun pelajaran 2015/2016

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Anak
1.	BSB	1
2.	BSH	2
3.	MB	4
4.	BB	12
Jumlah Total		19

Sumber data hasil pengamatan awal di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

Keterangan:

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

Berdasarkan data diatas maka sangat diperlukan kegiatan yang dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan anak dalam meniru bentuk, adapun kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan permainan montase. Permainan montase adalah menggambar dengan menempel. Bahanya berupa gambar bekas, gambar-gambar yang dipilih digunting rapi, beberapa gambar lalu disusun letak gambar ditandai dengan pensil gambar diolesi lem dan ditempel. Perkembangan motorik halus anak

tidak terlepas dari pendidikan yang diterima anak baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan yang ada di sekolah. Seharusnya sekolah bisa memberikan pembelajaran yang tidak diperoleh anak dilingkungan keluarga atau di rumah, namun kenyataannya sekolah kurang memberikan stimulasi untuk mengembangkan motorik halus anak.

Sebagaimana yang disebutkan dalam peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan dinyatakan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dilihat dari peraturan pemerintah diatas, pengalaman langsung melalui bermain kepada anak akan memberikan makna yang lebih mendalam sehingga akan diingat anak sepanjang hidupnya. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan meniru bentuk adalah dengan bermain Montase.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak masih kesulitan dalam meniru bentuk huruf
2. Anak belum mampu meniru bentuk angka
3. Anak masih kesulitan dalam meniru bentuk garis vertical dan horizontal
4. Anak masih kesulitan dalam meniru bentuk geometri

5. Anak masih kesulitan dalam meniru bentuk gambar sesuai contoh
6. Anak masih kesulitan dalam meniru bentuk benda yang ada di sekitarnya

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka permasalahan dibatasi pada : (1) bermain montase dan, (2) peningkatan keterampilan meniru bentuk pada anak usia dini kelompok B

D. Perumusan Masalah dan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan meniru bentuk Anak Usia Dini Kelompok B di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung.

Dengan demikian permasalahan yang diajukan adalah : Bagaimana pengaruh aktivitas permainan montase terhadap peningkatan keterampilan meniru bentuk pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung?

Dengan demikian judul penelitian ini adalah “Pengaruh aktivitas permainan Montase terhadap peningkatan keterampilan meniru bentuk pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk : Mengetahui Pengaruh Aktivitas Permainan Montase

Terhadap Peningkatan Keterampilan Meniru Bentuk Anak Usia Dini Kelompok B di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung.

F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis :

- Memperoleh pengetahuan baru tentang bermain montase yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus dan kognitif anak
- Sebagai dasar untuk meneliti bidang lain yang berkaitan dengan bidang penelitian ini

2. Manfaat Praktis :

- Manfaat bagi siswa

Penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan perkembangan motorik halus bagi siswa serta menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran

- Manfaat bagi guru

Guru dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya untuk perbaikan dalam pembelajaran, dan guru dapat berkembang, karena dapat menunjukkan ia mampu menilai dan mempelajari yang dikelolanya.



II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Pada hakikatnya setiap anak senang bermain, melalui bermain anak akan berkembang dan bereksplorasi dengan sendirinya melalui lingkungan dan permainan yang ia mainkan. Baik dalam perkembangan moral dan agama, bahasa, sosial emosional, kognitif dan tentu saja adalah perkembangan motorik nya, termasuk motorik halus. Hal diatas dapat dijelaskan dalam teori-teori belajar. Ada tiga kategori mengenai teori-teori belajar yaitu : teori behavioristik, kognitivisme, dan konstruktivistik.

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik adalah teori yang menjelaskan bahwa perkembangan seorang individu terjadi akibat adanya stimulus dan respon, artinya ada timbal balik antara pendidik dan pelajar. Adapun Teori behavioristik menurut M.Thobroni (2015:55)

Belajar adalah Akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah *input* yang berupa stimulus dan *output* yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pembelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pembelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Teori ini mengutamakan pengukuran sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Dari uraian diatas dikatakan bahwa teori ini mementingkan *input* dan *output*, artinya adalah stimulus yang diberikan oleh guru melalui kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan pembelajaran melalui bermain sedangkan output yaitu respon yang diberikan oleh pelajar tentang hasil yang ia peroleh. Adapun menurut John B. Watson dalam Heri Rahyubi (2014:158)

Belajar merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku manusia. Aliran behavior yang dicetuskan Watson lebih memperhatikan perilaku dari pada kesadaran jiwa, ini disebabkan karena kesadaran bersifat subyektif, sedangkan perilaku lebih obyektif, empiric dan karenanya memiliki kaidah ilmiah.

Dari uraian diatas dikatakan bahwa belajar merupakan suatu pendekatan untuk memahami perilaku manusia, artinya yang lebih diutamakan adalah sifat serta karakter dari manusianya itu sendiri. Adapun Menurut Clark Hull dalam M. Thobroni (2015 : 63)

Belajar adalah suatu kebutuhan atau keadaan terdorong (oleh motif, tujuan, maksud, aspirasi dan ambisi) harus ada dalam diri seseorang yang belajar, sebelum suatu respons dapat diperkuat atas dasar pengurangan kebutuhan. Dalam hal ini, efisiensi belajar tergantung pada besarnya tingkat pengurangan dan kepuasan motif yang menyebabkan timbulnya usaha belajar oleh respons- respons yang dibuat individu tersebut.

Dari uraian diatas dikatakan bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan ataupun keadaan terdorong yang bertujuan untuk memperoleh apa yang diharapkan individu tersebut. Menurut Yuliani (2013:57)

Belajar adalah bagaimana anak berkembang secara social, emosional dan intelektual, tetapi tidak menjelaskan tentang perkembangan fisik karena banyak orang menyetujui bahwa perkembangan fisik berkaitan dengan genetika (keturunan) yang

ditentukan berdasarkan gen dari orang tuanya, sehingga dengan demikian tidak memengaruhi perilaku anak.

Dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar menurut teori behavioristik adalah proses dimana terjadinya stimulus dan respon antara guru dan siswa, karena seseorang telah dianggap belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Teori ini juga menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Kemudian teori ini juga menjelaskan bahwa belajar merupakan dorongan atau kebutuhan untuk mendapatkan tujuan yang diharapkan dan memperoleh respon dari individu tersebut.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori ini berpendapat bahwa manusia membangun kemampuan kognitifnya melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan, adapun teori kognitif menurut M.Thobroni (2015:79).

Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Asumsi dasar teori ini adalah setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Menurut teori ini, proses belajar akan berjalan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh siswa.

Uraian diatas menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan persepsi maupun pemahaman, artinya pengetahuan seseorang akan bertambah

yang diiringi dengan adanya perubahan dari pemahaman dan persepsi seseorang, adapun menurut Gestalt dalam Heri Rahyubi (2014:180)

Belajar adalah proses yang didasarkan pada pemahaman (*insight*). yang paling penting dalam proses belajar adalah individu mengerti apa yang dipelajarinya. Seseorang dikatakan berhasil dalam proses belajar jika mendapatkan *insight*. *Insight* adalah pemahaman dan pengamatan mendadak terhadap hubungan-hubungan antar bagian-bagian dalam suatu situasi permasalahan.

Uraian diatas menyimpulkan bahwa belajar merupakan pemahaman, yang menyatakan bahwa seorang individu harus memahami yang mereka pelajari, menurut Jean Peaget dalam Heri Rahyubi (2014:194)

Belajar adalah hasil interaksi antara faktor bawaan sejak lahir dengan lingkungan dimana anak-anak itu berkembang. Seperti anak-anak yang berkembang secara konstan berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka, pengetahuan pun dibangun dan ditemukan kembali.

Menurut pendapat beberapa tokoh diatas mengenai teori kognitivisme dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perkembangan kognitif yang dibangun sendiri oleh individu dan berkembang melalui lingkungan sekitar. Serta menyimpulkan bahwa belajar berarti individu tersebut harus memahami apa yang mereka pelajari.

3. Teori Konstruktivisme

Teori ini merupakan upaya untuk membangun tata susunan hidup yang berbudaya moderen, seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan terus menerus, adapun menurut menurut Suparno dalam M. Thobroni (2015:91)

Konstruktivistik merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa

ditransfer dari guru kepada orang lain karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya.

Uraian diatas menyatakan belajar merupakan bentukan artinya setiap manusi memilki landasan tersendiri tentang apayang diketahuinya, dan menyatakan bahwa pengetahuan tidak bisa ditransfer antara guru dan siswa. Adapun menurut Tran Vui dalam M. Thobroni (2015:91)

Konstruktivisme adalah suatu filsafat yang dibangun atas pengalaman-pengalaman sendiri. Sedangkan teori kontruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhanya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhanya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain.

Uraian diatas menyatakan bahwa belajar dibangun atas pengalaman-pengalaman yang dialami seorang individu, adapun teori ini membeerikan kebebasan tersendiri untuk mendapatkan kebutuhan dan menemukan keinginanya, Adapun menurut Semiawan dalam Yuliani Nuraini (2013:60)

Belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan itu sendiri, setelah dicernakan dan kemudian dipahami dalam diri individu, dan merupakan perbuatan dari diri sseorang. Dalam perbuatan belajar seperti itu bukan apanya atau si pembelajarnya yang penting, melainkan bagaimana mepergunakan peralatan mental untuk menguasai apa yang dipelajari. Pengetahuan itu diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengamatan, pengalaman dan pemahamanya.

Uraian diatas menyatakan bahwa belajar merupakan seorang individu yang membangun dengan sendiri pengetahuan, dan bagaimana cara menggunakan pengetahuan tersebut untuk menguasai apa yang dipelajari.

Menurut pendapat para tokoh diatas mengenai teori konstruktivisme bahwa sesungguhnya manusia adalah untuk belajar menemukan sendiri kompetensi serta pengetahuanya.Serta hal lainnya guna mengembangkan yang diperlukan oleh dirinya sendiri. Teori ini mengajarkan seseorang untuk dapat mandiri dalam melakukan perkembangan dalam dirinya.

Dari ketiga teori diatas dapat disimpulkan bahwa teori-tori tersebut saling berkaitan dalam arti bahwa proses belajar dan pembelajaran adalah kegiatan yang harus ada timbal balik antara guru dan siswa yaitu stimulus dan respons, kemudian juga dalam mengembangkan perkembangan kognitif individu sangat berkaitan dengan individu itu sendiri artinya mereka sendiri yang akan mengembangkan perkembangan kognitifnya melalui kegiatan yang ia lakukan, perkembangan intelektual ini akan berkembang terkait dengan faktor lingkungan sekitar individu. Kegiatan bermain dilingkungan akan sangat membantu perkembangan kognisi seorang individu, ia akan bereksplorasi dan menemukan sebab dan akibat dengan sendirinya.Juga dalam teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa manusia harus mandiri dalam mengembangkan kompetensi serta pengetahunya sendiri.

Jadi dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori kognitif yang menyatakan bahwa Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa

diamati. Asumsi dasar teori ini adalah setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Dalam penelitian ini kegiatan yang dilakukan oleh anak adalah menggunting, menempel dan mewarnai, kegiatan ini akan sangat mempengaruhi perkembangan kognitif seorang anak terlebih lagi adalah merenggangkan otot-otot kecil dan memperlancar kemampuan motorik halus anak.

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu Penerapan Permainan Montase untuk Meningkatkan Keterampilan Meniru Bentuk Pada Anak Usia Dini Kelompok B

B. Perkembangan Pendidikan bagi Anak Usia Dini

Anak adalah kapas putih yang bersih artinya mereka belum ternodai dengan hal-hal negative yang akan membuat mereka menjadi nakal dan berperilaku buruk. Disinilah peran orangtua dan pendidik untuk memberikan stimulasi terbaik bagi anak dalam berbagai aspek perkembangan mereka. Stimulasi yang baik akan membuat anak menjadi pribadi yang baik, oleh karena itu penting sekali diadakan kurikulum yang baik untuk anak usia dini. Adapun pengertian anak usia dini menurut beberapa tokoh antara lain adalah:

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berusia 0-8 tahun, usia ini adalah usia emas dimana aspek perkembangan anak akan berkembang dengan pesat dan cepat sehingga perkembangan anak usia dini tidak boleh dilewatkan begitu saja dengan orang tua, adapun pengertian anak usia

dini menurut Yuliani Nuraini (2013:6) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Kemudian menurut Helmawati (2015:43) usia dini adalah usia sejak lahir hingga usia 6 tahun, sebagaimana yang telah dibahas dalam ilmu jiwa (psikologi), tumbuh kembang dan pendidikan anak usia dini memiliki tahap-tahapan usia. Adapun menurut Igea Siswanto & Sri Lestari (2012:44) anak adalah manusia yang baru tumbuh dan berkembang, yang memerlukan kasih sayang, baik disekolah, rumah, dan dimana saja.

Menurut pendapat para tokoh diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang berada diusia emas, artinya mereka memiliki daya tangkap yang cepat dalam mendapatkan rangsangan perkembangan, seperti perkembangan motorik, kognitif, sosial emosional, moral dan agama serta bahasa. Dimasa ini lah anak harus distimulasi dengan baik dan tidak di abaikan perkembangannya.

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang harus diperhatikan perkembangannya artinya mereka harus diberi rangsangan dalam aspek perkembangan seperti motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa serta moral dan agamanya. Setiap perkembangan ini harus di bantu dengan stimulasi dapat melalui belajar dengan bermain atau biarkan mereka bermain bebas

namun tetap terkontrol. Adapun perkembangan menurut para tokoh antara lain:

Anak usia dini berada dimasa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Menurut Montessori dalam hainstock (1999-10-11) dalam Yuliani Nuraini (2013:54) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Kemudian menurut F.J Monk, dkk. (1984) dalam Helmawati (2015:10) mengidentifikasi bahwa perkembangan adalah suatu proses yang kekal dan tetap menuju kearah suatu organisasi pada tingkat yang lebih integrasi yang lebih tinggi berdasarkan proses pertumbuhan. Adapun menurut Ahmad Susanto (2012:21) menyatakan bahwa perkembangan psikologi anak (*early childhood development*), hanya mempelajari perkembangan manusia sejak lahir hingga usia enam atau delapan tahun.

Dari pendapat para tokoh diatas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah masa dimana anak bertambah usianya, pengetahuannya, besar fisiknya, serta bertambah keterampilannya dalam menghadapi lingkungan sekitar untuk menuju ke arah perkembangan yang selanjutnya.

3. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Setiap anak berhak memiliki atau mendapatkan pendidikan yang layak yang sesuai dengan usia mereka. Termasuk anak usia dini mereka berhak mendapatkan pendidikan yang baik bagi perkembangannya, pendidikan yang membantunya berkembang dalam berbagai aspek perkembangan anak usia dini, peran guru dan orangtua akan sangat membantu anak dalam memaksimalkan pengetahuannya sehingga mereka dapat lebih optimal dalam berkembang. Adapun pendidikan anak usia dini menurut tokoh dan lembaga nasional dan internasional:

Menurut UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam Helmawati (2015:43) Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa pendidikan untuk anak usia dini merupakan upaya pendidikan kepada anak sejak lahir hingga usia mereka enam tahun dengan melalui perangsangan pendidikan, adapun menurut Yuliani Nuraini (2013:10) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada dasarnya harus meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak. Konsep keilmuan PAUD bersifat isomorfis artinya kerangka keilmuan PAUD dibangun dari interdisiplin ilmu, di antaranya : psikologi, fisiologi,

sosiologi, ilmu pendidikan anak, antropologi, humaniora, kesehatan, dan gizi, serta neurosains (ilmu tentang perkembangan otak manusia).

Uraian diatas menyatakan bahwa setiap anak wajib mendapatkan rangsangan atau stimulasi seperti psikologis, fisiologis, sosiologi, ilmu pendidikan anak, antropologi, humaniora, kesehatan dan gizi, serta neurosains (ilmu tentang perkembangan otak). Adapun menurut Organisasi professional, National Association For The Education Of Young Children (NAEYC) dalam Janice J. Beaty (2013:5) menyatakan Asosiasi Nasional untuk pendidikan anak kecil yaitu pernyataan posisi bersama tentang kurikulum, penilaian, dan evaluasi program anak usia dini yang diadopsi pada November 2003. Ini mengharuskan program-program “Menjadikan penilaian yang etis, sesuai, valid, dan terpercaya, sebagai bagian, utama dari semua program anak usia dini”

Dari pendapat para tokoh dan lembaga diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berkembang, dalam berbagai aspek perkembangan. Pendidikan anak usia dini akan sangat optimal apabila diimbangi dengan kurikulum yang baik, penilaian yang baik serta optimal dalam meberikan stimulasi dari pendidik maupun dari orangtua.

C. Keterampilan Meniru Bentuk

1. Keterampilan

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang dialami siswa. Dimana dalam suatu pendidikan sangat diperlukan sebuah keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap siswa maupun guru. Keterampilan yang harus dimiliki siswa itu baik secara intelektual, personal maupun sosial. Maka dengan keterampilan itu siswa dapat secara mudah menerima dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Adapun keterampilan menurut

A. Suhaenih Suparno (2001:27) :

Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Atau kecakapan yang disyaratkan. Dalam pengertian luas, jelas bahwa setiap cara yang digunakan untuk mengembangkan manusia, bermutu dan memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan sebagaimana diisyaratkan.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa keterampilan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat menyelesaikan suatu tugas yang membutuhkan kecakapan atau keterampilan untuk menyelesaikannya. Adapun keterampilan menurut para ahli sebagai berikut:

Menurut Gordon (1994:55) dalam *http://www. Dunia pelajar. Com/ 2014/ 07/ 29/ pengertian – keterampilan – menurut - para – ahli.*

Keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Kemudian menurut Nadler (1986:73) keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari keterampilan. Adapun menurut Dunetta (1976:33) keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil training dan

pengalaman yang didapat. Adapun keterampilan menurut suprijono dalam M. Thobroni (2015:21) :

Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. Suprijono dalam M.Thobroni (2015:22) juga menyatakan bahwa:

Kegiatan belajar keterampilan berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik.Kegiatan belajar ini merupakan paduan gerak, stimulus dan respon yang tergabung dalam situasi belajar.Ketiga unsur ini menumbuhkan pola gerak yang terkoordinasi pada diri peserata didik.Kegiatan belajar keterampilan terjadi jika peserta didik menerima stimulus kemudian merespons dengan menggunakan gerak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemamapuan atau kapasitas yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan tugas atau mengimplementasikan keterampilan mereka.Kegiatan keterampilan akan terjadi apabila peserta didik menerima stimulus dan respon dengan melalui gerak.

2. Meniru Bentuk

Meniru bentuk merupakan kegiatan yang dapat dilakukan anak untuk mengembangkan, merangsang ataupun menstimulasi motorik halus. Adapun meniru bentuk menurut peraturan pemerintah No. 137 tahun 2014 dalam aspek perkembangan motorik halus, dan dalam tingkat pencapaian perkembangan meniru bentuk, dalam tingkat aspek perkembangan tersebut menyatakan bahwa perkembangan meniru bentuk adalah bagian dari perkembangan dari motorik halus, kemudian indikator yang

dikembangkan dalam aspek perkembangan meniru bentuk antara lain adalah meniru bentuk geometri, meniru bentuk gambar sesuai gambar, meniru bentuk-bentuk benda yang ada di sekitarnya, meniru bentuk huruf, meniru bentuk angka.

Dari uraian tentang pendapat di atas maka meniru bentuk adalah suatu kegiatan menyama-nyamai atau melakukan hal yang sama yang diperbuat orang lain akan suatu wujud atau tampak yang ditampilkan. Kegiatan Meniru bentuk akan berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus seorang anak dan memberikan kemampuan yang dapat membuat anak menjadi lebih mudah dalam menggunakan otot-otot kecil nya seperti memegang pensil dengan baik dan lain sebagainya.

Kemampuan seorang anak dalam meniru bentuk merupakan tanda bahwa anak mulai berkembang dalam aspek motorik halus, adapun menurut Janice J. Beaty (2013:362) yang menyatakan bahwa:

Anak mengidentifikasi dan mengelompokkan objek berdasarkan bentuk mereka. Butir pertama daftar centang mengenai bentuk terkait dengan peningkatan pengenalan perseptual anak untuk berpikir, beralasan, dan menyelesaikan masalah, anak harus tahu dan membedakan diantara bentuk-bentuk dasar benda. Kita mulai dengan bentuk geometri konsep bentuk bentuk tersebut merupakan salah satu dari konsep pertama yang muncul dalam perkembangan. Pada tingkat yang lebih tinggi dan lebih abstrak, anak bisa mencoba menemukan bentuk yang mereka lihat digambar. Beberapa anak harus siap memproduksi bentuk tertentu dalam seni mereka, seperti dipapan berpaku.

Uraian di atas menyatakan bahwa anak sudah harus dapat membedakan antara bentuk-bentuk dasar yang ada, bisa dimulai dengan bentuk

geometri mereka bisa mencoba untuk menemukan bentuk huruf yang mereka lihat digambar adapun menurut *Temple Et Al*(1993:29) dalam Janice J. Beaty (2013:360)

Bagi banyak anak, garis coretan mereka agak terlihat tidak rata dan akhirnya mulai membentuk huruf seperti garis lurus, bengkok atau berpotongan, meskipun belum seperti huruf sebenarnya. Anak-anak mungkin melukis huruf demikian dikertas esel atau mencoret-coret dikertas rata dimeja tulis. Saat coretan ini berbentuk garis horizontal yang berisi bentuk seperti huruf.

Kemudian juga menurut Janice J. Beaty (2013: 380)

Seperti anak usia 1 tahun mulai menuturkan suara seperti kata yang orang tua anggap itu kata, anak-anak prasekolah juga mulai menulis bentuk seperti kata dengan membuat coretan seperti huruf .

Dari tanggapan mengenai meniru bentuk diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan meniru bentuk sangat penting untuk membantu anak dalam mengembangkan motorik halus seperti mengikuti pola-pola geometri, garis vertical, horizontal hingga meniru bentuk huruf dan angka. Kegiatan meniru bentuk akan melancarkan anak dalam melatih motorik halusnya, dalam memegang pensil pewarna, dalam menempel hingga dalam kegiatan menggunting. lama kelamaan anak akan bisa membuat pola bentuk dengan sendirinya tanpa bantuan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan meniru bentuk adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani,

atau dapat juga dikatakan sebagai kemampuan seseorang dalam memanipulasi atau meniru suatu bentuk seperti benda, tumbuhan, manusia, dan hewan. Keterampilan meniru bentuk akan sangat bermanfaat untuk diajarkan kepada anak usia dini, keterampilan anak dalam meniru bentuk akan membantunya mengembangkan aspek perkembangan seperti kognitif dan motorik halus. Dalam kegiatan keterampilan meniru bentuk anak dapat mewarnai bentuk, menempel atau menggunting bentuk.

D. Permainan Montase

Bermain memberikan kebahagiaan bagi anak, bermain membantu anak mengembangkan aspek perkembangan seperti motorik, kognitif, sosial, bahasa. Bermain akan membantu anak bereksplorasi yaitu menemukan sebab dan akibat dengan sendirinya. Adapun pengertian bermain menurut beberapa tokoh:

1. Pengertian Bermain

Bermain memiliki beberapa arti yang sangat penting bagi tumbuh kembang seorang anak, terlebih saat mereka bereksplorasi dengan pengetahuannya, adapun menurut Mayetsy dalam Yuliani Nuraini, (2013:144) Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Kemudian juga ada menurut Piaget dalam Yuliani Nuraini, (2013:144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi

diri seseorang. Adapun pengertian bermain Menurut Ellis dalam Mayke S. Tedjasaputra (2003:13) bermain adalah tindakan mencari rangsang (stimulus) yang dapat meningkatkan *arousal* secara optimal. Bermain menambah stimulasi dengan menggunakan objek dan tindakan baru serta tidak biasa. Kemudian Menurut Papalia (1995) dalam Igea Siswanto & Sri lestari (2012:46)

Dunia anak –anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali. Dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Lewat bermain fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Pengertian bermain menurut para tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan membahagiakan bagi sianak. Bagai mana pun kegiatannya asalkan itu menyenangkan itu bisa dikatakan sebagai bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dan dengan bermain anak akan menemukan hal-hal baru dalam kehidupannya.

2. Permainan Montase

Permainan montase dapat mengembangkan motorik halus anak seperti mewarnai, menempel, menggunting. Kegiatan ini juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan meniru bentuk adapun menurut Barmin & Eko Wijiono (2008:97)

Montase adalah cara menggambar dengan menempel. Bahannya berupa gambar bekas, gambar-gambar yang dipilih digunting rapi, beberapa gambar lalu disusun dan dipadukan letak gambar ditandai dengan pensil gambar diolesi lem dan ditempel. Buatlah gambar dengan teknik montase carilah gambar-gambar bekas yang bagus guntinglah gambar-gambar tersebut susunlah rangkaian gambar tandailah dengan pensil, lemleh setiap gambar dan rekatkan.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan montase adalah menggabungkan atau mengeposisikan beberapa gambar yang sudah jadi untuk digunting dan ditempelkan ditempat yang baru dan dipadukan dengan bentuk dari gambar yang lainnya. Kegiatan ini akan sangat mengembangkan perkembangan motorik halus anak, khususnya dalam kegiatan meniru bentuk. kegiatan ini juga mampu mengembangkan motorik perkembangan kognitif anak dalam mengklasifikasikan bentuk.

3. Manfaat Permainan Montase

Bermain montase akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus seorang anak, permainan ini juga dapat membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya dalam meniru bentuk adapun menurut Kadek Candra dalam [Http:// kadek candra blog.](http://kadek.candra.blog)

Blogspot.com./2014/04/montase.html mengemukakan fungsi dari permainan montase antara lain adalah:

- a. Fungsi praktis: yaitu fungsi pada benda sehari-hari, karya tersebut dapat digunakan sebagai bahan dekorasi
- b. Fungsi edukatif, yaitu dapat membantu mengembangkan daya pikir, daya serap emosi, estetika, dan kreatifitas
- c. Fungsi ekspresi yaitu: dengan menggunakan berbagai bahan dan tekstur dapat membantu melejitkan ekspresi
- d. Fungsi psikologis, yaitu dengan menuangkan ide, emosi yang menimbulkan rasa puas dan kesenangan sehingga dapat mengurangi beban psikologis
- e. Fungsi social, yaitu dapat menyediakan lapangan pekerjaan dengan banyaknya karya yang dimiliki diharapkan dapat menciptakan lapangan pekerjaan dengan modal kreativitas

Dari uraian diatas permainan montase sangat memiliki manfaat yang banyak, mulai dari segi edukatif, social, psikologi sampai ekspresi. Jika dikaitkan dengan penelitian ini permainan ini sangat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak khususnya dalam keterampilan meniru bentuk. anak dilatih untuk mampu menggunting sesuai dengan pola, menempel dengan tepat, serta mewarnai gambar. kegiatan ini akan sangat membantu mengembangkan otot-otot kecil anak.

4. Langkah-Langkah dalam Bermain Montase

Permainan montase dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, adapun langkah-langkah dalam permainan montase antara lain sebagai berikut:

- a. Sediakan alat dan bahan :
 - Majalah, koran, gambar-gambar bekas
 - Gunting
 - Lem
 - Pewarna
- b. Potonglah gambar-gambar dari majalah yang akan dijadikan montase, misalkan badan dan kepala berbeda
- c. Guntinglah gambar tersebut yang dirasakan sudah cocok
- d. Tempel gambar pada buku gambar yang sudah disiapkan, dengan menggunakan lem
- e. Boleh diberi warna apabila gambar tidak berwarna
- f. Lihat hasil montase yang dibuat

E. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dengan judul upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui menggunting dan menempel dikelompok B TK muslimat 2jombang. Penelitian oleh Izatul Lailah/Nurul Khotimah (Jurnal:<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/3565/1945>)2013

Penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan siswa kelompok B TK Muslimat 2 Jombang dalam kemampuan motorik halus terutama dalam menggunting dan menempel masih kurang dari yang diharapkan guru, dikarenakan perasaan takut atau kurang berani dalam menggunakan alat

gunting dan juga dalam memegang lem. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan guru sebagai peneliti, menggunakan sistem spiral refleksi ini sebanyak dua putaran, setiap putaran terdiri dari penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa melalui menggunting dan menempel dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dikelompok B TK Muslimat 2 Jombang.

2. Penelitian dengan judul Pengaruh Kegiatan Menggunting Pola Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Islam Qoshrul Ubudiyah penelitian oleh Anggra Debi & Elisabeth Christiana (Jurnal: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud.teratai/article/view/7584/3695>) 2014

Penelitian ini menyatakan bahwa anak kelompok B di TK Islam Qoshrul Ubudiyah Surabaya dilator belakangi oleh rendahnya kemampuan motorik halus anak kelompok B dalam hal menggunting. Rata-rata 50% hasil guntingan anak kurang rapi dan keluar garis. Hal ini terlihat dari 17 anak 10 diantaranya kemampuan menggunting masih diluar/didalam garis. Guru tidak mencontohkan tahapan menggunting dengan benar sehingga anak mengalami kesulitan dalam menggunting. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh kegiatan menggunting pola terhadap kemampuan motorik halus anak. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kegiatan menggunting pola terhadap kemampuan motorik halus anak.

3. Penelitian dengan judul Pengaruh kegiatan montase terhadap kemampuan kognitif memasang benda pada anak penelitian oleh Evi Dwi Lestari dan Nurul Khotimah (Jurnal: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud.teratai/article/view/11399/4427>) 2015

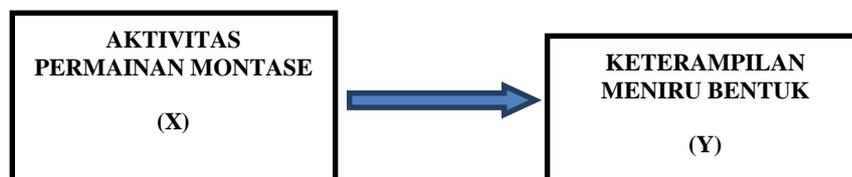
Penelitian ini menyatakan Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh kegiatan montase terhadap kemampuan kognitif memasang benda anak kelompok B. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Aisyiyah BustanulAtfha 13 Surabaya yang berjumlah 40 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $U_{hitung} < U_{tabel}$ ($91 < 127$), dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan montase berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak.

F. Kerangka Pikir Penelitian

Keterampilan meniru bentuk merupakan kemampuan seseorang dalam memanipulasi atau meniru suatu bentuk seperti benda, tumbuhan, manusia, dan hewan. Keterampilan meniru bentuk dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan montase yaitu permainan yang mengklasifikasikan bentuk dengan menempel, menggunting dan mewarnai, dengan permainan montase akan membantu dalam meningkatkan kemampuan meniru bentuk, sehingga membantu mengembangkan motorik halus anak.

Permainan montase menggunakan gerakan otot halus serta mengekspresikan seluruh indra tubuh untuk mendapatkan rasa dari fungsi indera. Anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Permainan montase penting untuk mempertebal sambungan antar neurin. Anak yang motorik halusnya jarang diasah maka akan kesulitan dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus seperti meniru bentuk, menempel, menggambar dan lain sebagainya. Sementara itu metode pembelajaran yang diberikan oleh guru haruslah membuat anak merasa nyaman, menyenangkan dan tidak monoton seperti belajar dengan bermain. Kegiatan yang monoton akan membuat anak jenuh dan bahkan terkadang membuat anak menjadi tidak ingin belajar.

Dari uraian di atas dapat diduga bahwa model permainan montase berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan meniru bentuk. Berikut gambar kerangka pikir penelitian.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Penelitian

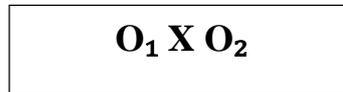
Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas maka diajukan hipotesis sebagai berikut :

Ada pengaruh penerapan permainan montase terhadap peningkatan keterampilan meniru bentuk anak usia dini.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan desain *Pre-Eksperimental* menggunakan jenis *One Grup Pretest-Posttest*. Menurut Sugiono (2010:74) pada penelitian ini, diberikan *Pre-Test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain (*One Grup Pretest-Posttes*)

Keterangan :

O_1 = *Pre-Test* diberikan sebelum menerapkan aktivitas permainan montase

X = Pemberian atau penerapan aktivitas permainan montase

O_2 = *Pre-Test* diberikan setelah menerapkan aktivitas permainan montase

B. Prosedur penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Tahap Persiapan

- a. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian

- b. Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- c. Pembuatan lembar observasi/pedoman observasi.
- d. Menyiapkan media sesuai dengan permainan yang akan digunakan untuk meneliti.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pertemuan akan dilakukan 6 kali pertemuan
- b. Lembar observasi / pedoman observasi digunakan saat pemberian perlakuan menggunakan permainan montase.

3. Tahap Pengumpulan

Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan montase diamati dengan lembar observasi / pedoman observasi.

4. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrumen penelitian dan lembar observasi / pedoman observasi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dikelas B TK Harapan Ibu, yang Beralamat di Jl. P. Sebesi Komplek Perumahan Prasanti 2 Sukarame Bandar Lampung. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

D. Populasi dan Total Sampling

Menurut Sugiono (2010:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya.

Menurut Juliansyah Noor (2015:156) Total sampling adalah sampel yang mewakili jumlah populasi. Biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari seratus. Pada penelitian ini mengingat jumlah anak hanya 19 maka semua anak dijadikan sampel. Berikut tabel data dari jumlah dan jenis kelamin anak di TK harapan ibu

Tabel 2. Kelompok usia, jenis kelamin dan jumlah siswa TK harapan ibu sukarama bandar lampung.

Kelompok usia	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
5-6 tahun	11	8	19

Sumber: Dokumen TK Harapan Ibu, Sukarama Bandar Lampung

E. Definisi Variabel Penelitian

1. Aktivitas Permainan Montase (X)

Definisi Konseptual : Aktivitas dalam permainan montase adalah menggabungkan atau mengeposisikan beberapa gambar yang sudah jadi untuk digunting dan ditempelkan ditempat yang baru dan dipadu padankan dengan bentuk dari gambar yang lainnya, kemudian apabila gambar tidak memiliki warna boleh diberi warna.

Definisi Operasional : Nilai yang diperoleh dari observasi terhadap anak dalam aktivitas permainan montase dijabarkan dalam indikator untuk mengukur pencapaiannya, indikator tersebut antara lain : aktivitas mengikuti aturan dalam permainan, aktivitas menggunting gambar sesuai dengan pola, aktivitas mewarnai gambar sesuai dengan bentuk, aktivitas menempel gambar dengan tepat, dan aktivitas mencocok gambar sesuai bentuk.

2. Keterampilan Meniru Bentuk (Y)

Definisi Konseptual : Keterampilan meniru bentuk merupakan kegiatan yang mengembangkan kekreativitasan atau kecakapan dalam menyelesaikan tugas atau kegiatan meniru bentuk, seperti meniru bentuk benda, hewan, tumbuhan ataupun manusia.

Definisi Operasional : Nilai yang diperoleh dari observasi terhadap anak dalam keterampilan meniru bentuk dijabarkan dalam indikator untuk mengukur pencapaiannya, indikator tersebut antara lain : Meniru bentuk huruf , meniru bentuk angka, meniru bentuk garis vertical dan horizontal, meniru bentuk geometri, meniru bentuk gambar sesuai contoh, meniru bentuk-bentuk benda yang ada di sekitarnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Juliansyah Noor (2015:140) observasi merupakan teknik yang menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Observasi cara ini dilakukan agar dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang obyek penelitian. Observasi dilakukan peneliti sebelum diberi perlakuan,dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan montase untuk mengetahui pengaruh terhadap keterampilan meniru bentuk pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung.

2. Dokumentasi

Menurut Juliansayah Noor (2013:141) Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto. Secara detaitail, bahan documenter terbagi beberapa memorial, klipping, dokumen pemerintah atau swasta, data deserver dan *flaskdisk* dan data tersimpan diwebsite. Dalam penelitian ini Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang sekolah yang dijadikan tempat penelitian dan proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung.

G. Uji Instrumen

Uji instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas

Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur menurut Sugiyono (2014:173). Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu validitasisi (*content validity*), validitas konstruk (*construkvalidity*), validitas ukuran, validitas sejalan. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk (uji ahli) dimana dapat dibantu dengan

menggunakan instrument penelitian yang sudah diuji oleh ahli, yang dalam penelitian ini instrument di validasi oleh dosen FKIP PG-PAUD.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan secara *eksternal* maupun *internal*. Menurut Sugiono (2010:130) pengujian secara eksternal dapat dilakukan secara *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan internal *consistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik belah dua dari Spearman Brown dengan rumus dalam Sugiono (2010:131) adalah sebagai berikut:

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

Gambar 3. Rumus Spearman Brown

Keterangan:

r_i = Reliabilitas seluruh instrumen

r_b = Korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

Tabel 3. Instrumen Penilaian Aktivitas dalam Permainan Montase (X)

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			SA	A	CA	KA
1.	Aktivitas permainan montase	Aktivitas anak dalam mengikuti aturan dalam permainan.				
		Aktivitas anak dalam menggunting gambar sesuai dengan pola.				

	Aktivitas anak dalam Mewarnai gambar sesuai dengan bentuk.				
	Aktivitas anak dalam menempel gambar dengan tepat.				
	Aktivitas anak dalam menyusun gambar sesuai dengan pola.				
	Aktivitas anak dalam mencocok gambar sesuai bentuk.				

Keterangan:

SA (Sangat Aktif) = Skor 4

A (Aktif) = Skor 3

CA (Cukup Aktif) = Skor 2

KA (Kurang Aktif) = Skor 1

Tabel 4.Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Aktivitas dalam Permainan Montase.

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penskoran	Deskripsi
1.	Aktivitas anak dalam mengikuti aturan dalam permainan	4	Apabila anak terlibat aktif dalam mengikuti aturan permainan
		3	Apabila anak mengikuti aturan dalam permainan
		2	Apabila anak mulai mengikuti aturan dalam permainan
		1	Apabila anak tidak mau mengikuti aturan dalam permainan
2.	Aktivitas anak dalam menggunting gambar sesuai dengan pola	4	Apabila anak menggunting sesuai dengan bentuk pola yang diharapkan
		3	Apabila anak menggunting sudah membentuk pola
		2	Apabila anak menggunting mulai membentuk pola
		1	Apabila anak menggunting tidak sesuai dengan pola

3.	Aktivitas anak dalam Mewarnai gambar sesuai dengan bentuk	4	Apabila anak mewarnai bentuk gambar sesuai dengan harapan
		3	Apabila anak mewarnai gambar sesuai dengan bentuk
		2	Apabila anak mewarnai mulai sesuai bentuk
		1	Apabila anak mewarnai tidak sesuai bentuk
4.	Aktivitas anak dalam menempel gambar dengan tepat	4	Apabila anak menempel gambar sesuai harapan dengan tepat
		3	Apabila anak menempel gambar dengan tepat
		2	Apabila anak mulai menempel gambar dengan tepat
		1	Apabila anak tidak menempel gambar dengan tepat
5.	Aktivitas anak dalam menyusun gambar sesuai dengan pola	4	Apabila anak menyusun gambar sesuai dengan bentuk pola
		3	Apabila anak menyusun gambar membentuk pola
		2	Apabila anak menyusun gambar mulai membentuk pola
		1	Apabila anak belum mampu menyusun gambar sesuai dengan pola
6.	Aktivitas anak dalam mencocok gambar sesuai bentuk	4	Apabila anak mencocokkan gambar sesuai dengan bentuk gambar
		3	Apabila anak mencocokkan gambar membentuk gambar
		2	Apabila anak mencocokkan gambar mulai membentuk gambar

		1	Apabila anak belum mampu mencocokkan gambar sesuai bentuk gambar
--	--	---	--

Tabel 5. Instrumen Penilaian Keterampilan Meniru Bentuk(Y)

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Meniru Bentuk	1. Meniru bentuk huruf				
		2. Meniru bentuk angka				
		3. Meniru bentuk garis vertical dan horizontal				
		4. Meniru bentuk geometri				
		5. Meniru bentuk gambar sesuai contoh				
		6. Meniru bentuk-bentuk benda yang ada di sekitarnya				

Keterangan:

Skor 4 =Berkembang sangat baik (BSB)

Skor 3 =Berkembang sesuai harapan (BSH)

Skor 2 =Mulai berkembang (MB)

Skor 1 =Belumberkembang (BB)

Tabel 6. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Keterampilan meniru bentuk anak Usia Dini

No	Indikator yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Deskripsi
1.	Meniru bentuk huruf	BSB 4	Apabila anak dapat mengikuti semua bentuk huruf
		BSH 3	Apabila anak mampu meniru sebagian huruf
		MB 2	Apabila anak mampu meniru beberapa huruf

		BB 1	Apabila anak tidak mampu meniru bentuk huruf
2.	Meniru bentuk angka	BSB 4	Apabila anak dapat mengikuti semua bentuk angka
		BSH 3	Apabila anak mampu meniru sebagian bentuk angka
		MB 2	Apabila anak mampu meniru beberapa bentuk angka
		BB 1	Apabila anak tidak mampu meniru bentuk angka
3.	Meniru bentuk garis vertical dan horizontal	BSB 4	Apabila anak dapat mengikuti semua bgaris vertical dan horizontal
		BSH 3	Apabila anak mampu meniru sebagian garis vertical dan horizontal
		MB 2	Apabila anak mulai mampu meniru garis vertical dan horizontal
		BB 1	Apabila anak tidak mampu meniru garis vertical dan horizontal
4.	Meniru bentuk geometri	BSB 4	Apa bila anak dapat aktif mengikuti bentuk geometri
		BSH 3	Apa bila anak mampu meniru geometri
		MB 2	Apa bila anak mulai mampu meniru geometri
		BB 1	Apa bila anak tidak mampu meniru bentuk geometri
5.	Meniru bentuk gambar sesuai contoh	4 BSB	Apa bila anak dapat aktif mengikuti bentuk gambar sesuai gambar
		3 BSH	Apa bila anak mampu meniru gambar sesuai gambar
		2 MB	Apa bila anak mulai mampu meniru gambar sesuai gambar
		1 BB	Apa bila anak tidak mampu meniru bentuk gambar sesuai gambar

6.	Meniru bentuk-bentuk benda yang ada di sekitarnya	4 BSB	Apa bila anak dapat aktif mengikuti bentuk benda yang ada di sekitarnya
		3 BSH	Apa bila anak mampu meniru benda yang ada di sekitarnya
		2 MB	Apa bila anak mulai mampu meniru benda yang ada di sekitarnya
		1 BB	Apa bila anak tidak mampu meniru bentuk benda yang ada di sekitarnya

H. Teknik Analisis Data

Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan keterampilan meniru bentuk anak usia dini. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Hadi (2006:178) adalah sebagai berikut

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Gambar 4. Rumus Interval

Keterangan :

I	= Interval	NR	= Nilai terendah
NT	= Nilai tertinggi	K	= Kategori

Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis data dalam bentuk tabel dan analisis hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Adapun langkah-langkah dan rumus yang digunakan sebagai berikut:

1. Analisis Data dalam Bentuk Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebuah data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut dalam bentuk tabel tunggal dan tabel silang sebagai berikut:

Tabel 7. Tabel tunggal aktivitas permainan montase dan keterampilan meniru bentuk

No.	Nama anak	Variabel		Jumlah
		Aktivitas Permainan Montase (X)	Keterampilan Meniru Bentuk(Y)	
1.				
2.				
3.				
4.				

Tabel 8. Tabel silang antara aktivitas permainan montase dan keterampilan meniru bentuk

No.	Aktivitas Permainan Montase	Keterampilan Meniru Bentuk				Keterangan
		BSB	BSH	MB	BB	
1.	SA					
2.	A					
3.	CA					
4.	KA					
Jumlah						

2. Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini guna mengetahui adanya pengaruh, sehingga teknik yang di gunakan dalam menganalisis uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Menurut Juliansyah Noor (2015:179) Regresi Linier adalah untuk mengetahui pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Regresi linier terbagi menjadi 2 bagian yaitu regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi sederhana. Analisis linier

sederhana digunakan untuk satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan Montase dan variabel terikat yaitu Peningkatan Keterampilan Meniru Bentuk. Data yang digunakan berskala interval atau rasio.

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + b \cdot X$$

Gambar 5. Rumus persamaan regresi linier sederhana

Keterangan :

Y = Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka garis turun.

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka harus dihitung terlebih dahulu harga a dan b menurut Syofian Siregar (2015:221) yaitu :

Mencari nilai konstanta

$$a = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Gambar 6. Rumus mencari nilai konstanta b

Mencari nilai konstanta

$$b = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Gambar 7. Rumus mencari nilai konstanta a

Keterangan :

n = Jumlah data

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Harapan Ibu

Taman Kanak-Kanak Harapan Ibu berada di Komplek Prashanti II Jl. P. Sebesi Blok A/16 Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung. TK ini berdiri pada tahun 1999, namun TK ini mulai mendapatkan surat izin pada tahun 2000. TK Harapan Ibu dinaungi oleh Yayasan Anida yang dikepalai oleh ibu Zaidah. Kemudian jumlah siswa pertama TK harapan ibu adalah 50 siswa yang terdiri dari dua kelas. Saat awal dibentuk nya TK Harapan Ibu jumlah guru yang ada berjumlah empat orang, namun seiring berjalanya waktu beberapa guru mulai mutasi ketempat lain hingga guru yang tersisa hanya 1 orang dan kepala sekolah. Saat ini sudah ada 1 orang guru bantu yang ikut mengajar di TK Harapan Ibu dan jumlah siswa TK Harapan Ibu adalah 19 siswa yang terdiri dari satu kelas, dengan kepala sekolah ibu Zaidah.

2. Identitas Sekolah

- a.** Nama TK : Harapan Ibu
- b.** Status : Terdaftar Notaris
- c.** Alamat : Komplek Prashanti II Jl. P. Sebesi

Blok A/16 Kecamatan Sukarame

Kota Bandar Lampung

- d. Kecamatan : Sukarame
- e. Kabupaten : Bandar Lampung
- f. Kode pos : 35131
- g. Penyelenggaraan : Zaidah
- h. Tahun berdiri : 1999
- i. Tahun beroperasi : 2000
- j. No. statistik sekolah : 0021 2600 2015
- k. Status tanah : Milik Pengelola
 - Luas tanah : 240 m²/ segi
 - Luas bangunan : 240 m²/ segi
- l. Jumlah ruang belajar : 1 Kelas

3. Keadaan Siswa

TK Harapan Ibu pada tahun ajaran 2015/2016 memiliki jumlah siswa sebanyak 19 siswa yang terdiri dari satu kelas. Usia siswa yang ada adalah 5-6 tahun.

Tabel. 9 Jumlah Siswa TK Harapan Ibu

Kelompok	Siswa		Jumlah
	L	P	
Kelas B	11	8	19

Sumber : Dokumen TK Harapan Ibu, Sukarame Bandar Lampung

4. Visi dan Misi TK Harapan Ibu

a. Visi

Menjadikan tunas-tunas bangsa yang cerdas berprestasi

b. Misi

1. Membangun TK yang berkualitas
2. Menjadikan TK harapan ibu tempat menuntut ilmu
3. Menyiapkan anak didik siap belajar, untuk jenjang pendidikan dasar

B. Hasil Analisis Uji Instrument Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Instrument Validitas

Instrument validitas dari variabel X dan Y yang telah di *Judgment* dan dinyatakan valid oleh dosen ahli PG.PAUD yaitu ibu Devi Nawangsasi, M.Pd dan Nia Fatmawati, M.Pd. berikut instrument yang dibuat:

Tabel 10. Instrument Aktivitas Permainan Montase

Variabel	Indikator	Keterangan		
		Sangat sesuai	Sesuai	Tidak sesuai
Aktivitas Permainan Montase	Aktivitas anak dalam mengikuti aturan dalam permainan			
	Aktivitas anak dalam menggunting gambar sesuai dengan pola			
	Aktivitas anak dalam mewarnai gambar sesuai dengan bentuk			
	Aktivitas anak dalam menempel gambar dengan tepat			
	Aktivitas anak dalam menyusun gambar sesuai dengan pola			
	Aktivitas anak dalam mencocok gambar sesuai bentuk			

Sumber: Hasil pengolahan Instrumen 2016

dinikmati (*pleasurable and enjoyable*), bermain dapat menggunakan alat (mainan) ataupun tidak, sesuai dengan pendapat Igea Siswanto (2012:47).

Teori belajar behavioristik adalah teori yang menjelaskan adanya stimulus dan respon dari suatu proses belajar, yaitu stimulasi yang diberikan oleh pendidik kepada siswa atau anak didik. Sama halnya ketika anak-anak belajar mengenal bentuk dengan menerapkan aktivitas permainan montase, melalui permainan montase dengan menggunakan tema-tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan dibantu oleh media yang berupa gambar bentuk geometri, huruf dan angka serta tumbuhan. Kegiatan permainan pun harus disesuaikan dengan usia anak, kegiatan permainan montase ini memiliki kegiatan yang sesuai untuk anak usia dini kelompok B, seperti menggunting, mewarnai dan menempel. Dalam hal ini anak diharapkan untuk dapat menggunting, mewarnai, dan menempel dengan tepat dan sesuai dengan pola. Adapun menurut Barmin (2008:96) Bermian montase merupakan menggambar dengan menempel menggunakan gambar bekas atau gambar-gambar yang telah dipilih untuk digunting rapi dan disusun sesuai dengan pola. Dalam permainan ini anak dapat diajak untuk menirukan bentuk-bentuk yang akan diajarkan dalam proses belajar mengajar, seperti mengajarkan bentuk huruf, bentuk angka maupun bentuk tumbuhan, dan geometri.

Berdasarkan teori kognitivisme bahwa saat belajar maka akan terjadi persepsi dan pemahaman, artinya seseorang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Sama halnya dengan bermain montase

bahwasanya saat bermain anak akan mengalami pemahaman dan persepsi tentang suatu bentuk. anak akan memiliki pengalaman dan pengetahuan baru tentang bentuk. berbagai macam bentuk yang ada dilingkungan anak akan mudah dia hapal bentuknya melalui kegiatan aktivitas bermain montase dalam meniru bentuk, dengan bermain ini juga anak akan terlihat lebih antusias dan aktif dalam belajar. Adapun menurut Piaget dalam M.Thobroni (2015:83) bahwasanya pengalaman belajar aktif cenderung meningkatkan perkembangan kognitif . aktif dalam arti bahwa siswa melibatkan mentalnya selama memanipulasi benda-benda konkret.

Berdasarkan teori konstruktivisme bahwa belajar berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan terus menerus, yang berarti bersifat membangun. Dalam permainan montase anak sangat diharapkan dapat aktif dan membangun kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, permainan montase mengajak anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam berekspresi tentang bentuk gambar yang ia pilih, bentuk warna, bentuk pola-pola yang ada disekitar. Adapun menurut M.Thobroni (2015:93) bahwa belajar merupakan proses aktif siswa mengkonstruksi pengetahuan yaitu: belajar berarti membentuk makna, belajar dipengaruhi pengalaman dengan dunia fisik dan lingkungan siswa.

Penerapan aktivitas permainan montase selain untuk meningkatkan keterampilan meniru bentuk pada anak usia dini kelompok B juga dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar di sekolah sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan saja melainkan ada keterlibatan yang dilakukan oleh anak pada saat proses belajar mengajar. Saat

ini banyak sekali kita jumpai proses pembelajaran yang memaksakan anak untuk dapat calistung padahal tidak sesuai dengan tahapan usia anak. Selain itu juga aktivitas permainan montase mampu membantu anak untuk mengembangkan motorik halus. Selain mengembangkan motorik halus juga dapat membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan kognitifnya seperti dalam kegiatan mewarnai dan menempelkan gambar sesuai dengan bentuk dan pola yang tepat. Selain itu juga aktivitas permainan montase membantu anak dalam merenggangkan atau melatih melancarkan otot kecil motorik halus dengan kegiatan menggunting, kegiatan seperti ini akan sangat membantu anak saat dalam belajar menulis. Adapun menurut Janice J, Beaty (2013:258) bahwa kegiatan menggunting merupakan pertimbangan latihan halus yang diberikan pada anak-anak dalam mengembangkan kekuatan dan koordinasi tangan dan jemari.

Dengan demikian sinerjisitas antara teori belajar behavioristic dengan teori belajar konstruktivistik serta teori belajar kognitivisme menghasilkan hubungan yang berkaitan yaitu dalam proses belajar, seperti halnya teori behavioristik mengutamakan stimulus yang diberikan dan respon yang diperoleh, kemudian dalam teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa belajar berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan terus menerus, yang berarti bersifat membangun. Sedang teori kognitivisme bahwa saat belajar maka akan terjadi persepsi dan pemahaman, artinya seseorang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Dari ketiga teori tersebut ada keterkaitan yang erat dalam pengembangan atau proses saat belajar.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian dihipotesis dengan menggunakan pre-test – post-test dan uji regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa:

Ada pengaruh yang nyata dari aktivitas permainan montase terhadap peningkatan keterampilan meniru bentuk pada anak usia dini kelompok B TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar menggunakan permainan montase dapat meningkatkan keterampilan meniru bentuk anak usia dini kelompok B.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Guru dapat mengajarkan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik seperti menggunakan permainan montase dan strategi pembelajaran yang berpusat pada anak sehingga proses belajar mengajar didasari pada kebutuhan anak dalam bermain yang akan meningkatkan keterampilan anak dalam meniru bentuk.

2. Untuk Sekolah

Diharapkan sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dapat terlaksana dengan baik dan maksimal serta anak dapat mengoptimalkan perkembangannya dengan fasilitas yang memadai.

3. Untuk Peneliti Lain

Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan media yang dimodifikasi untuk meningkatkan keterampilan meniru bentuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan AnakUsiaDini*. KencanaPrenada Media Group. Jakarta
- Anggra Debi dan Elisabeth. 2014. *Pengaruh kegiatan menggunting pola terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok B di TK islam qoshru lubudiyah* (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7584/3695>) [diunduh tanggal 20 januari 2016]
- A.Suhaenah Suparno. 2001. *Membangun Kompetensi Belajar*. Direktorat Jenderal Pendidik Tinggi. Jakarta
- Barmin dan Eko Wijino. 2008. *Keterampilan untuk kelas 1 SD dan MI*. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. Solo
- Dunia Pelajar. com. 2014. *referensi belajar anak Indonesia*. <http://www.dunia-pelajar.com/2014/07/29/pengertian-keterampilan-menurut-para-ahli>.
- Evi dwi lestari dan nurul khotimah. 2015. *Pengaruh kegiatan montase terhadap kemampuan kognitif memasang kan benda pada anak* (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11399/4427>) [diunduh tanggal 20 januari 2016]
- Hadi, S. 2006. *Metodologi Penelitian*. Andi Ofset.Jakarta.
- Helmawati.2012.*Mengenal dan Memahami PAUD*. PT Remaja Rosda Karya. Bandung
- Heri Rahyubi. 2014. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Nusa Media. Bandung
- Igreas Siswanto dan Sri Lestari. 2012. *Panduan Bagi Guru dan Orangtua :Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Perpustakaan Nasional. Yogyakarta
- Izatul Lailah / Nurul khotimah. 2013. *Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui menggunting dan menempeldi kelompok B TK muslimat 2 jombang* (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/3565/1945>)[diunduh tanggal 20 januari 2016]
- Janice J. Beaty. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta

- Juliansyah Noor. 2015. *Metodologi Penelitian (Skripsi, tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah)*. Prenada Media Group. Jakarta
- Kadek Candra. 2014. *montase*. ([Http:// kadek candra blog.blogspot.com./ 2014/04/ montase.html](http://kadek.candra.blog.blogspot.com/2014/04/montase.html)) [diunduh tanggal 25 Januari 2016]
- Mayke S. Tedjasaputra. 2003. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. PT Grasindo. Jakarta
- M. Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Departemen Pendidikan Nasional. 2014. Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Departemen Pendidikan Nasional. 2014. Jakarta
- S. Eko Putro Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta. Bandung
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D Alfabeta*. Bandung
- Syofian Siregar. 2015. *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. Prenada Media Group. Jakarta
- Yuliani Nuraini Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta