

**PENGARUH MEDIA KOLASE BERBASIS METODE MONTESSORI
TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK
KELAS I SD NEGERI 1 SIMBARWARINGIN**

(Skripsi)

Oleh

**RIZKY FADILA FITRIANI
NPM 1813053123**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA KOLASE BERBASIS METODE MONTESSORI TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK KELAS I SD NEGERI 1 SIMBARWARINGIN

Oleh

RIZKY FADILA FITRIANI

Permasalahan penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang melatih kemampuan motorik halus peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran kurang aktivitas praktik yang dapat meningkatkan motorik halus peserta didik di SD Negeri 1 Simbarwaringin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan efek media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen Design*. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* jenis *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Hasil teknik analisis data menggunakan rumus *Uji Paired Samples T-Test* dengan *software IMB SPSS for Windows* sehingga diperoleh hasil nilai *Sig.* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa media kolase berbasis metode Montessori berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motorik halus peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin. Pada uji lanjutan, peneliti menggunakan uji *effect size* pada kelompok eksperimen diperoleh hasil sebesar 3,731 dengan kriteria interpretasi nilai *Cohen's d* tinggi/besar. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh hasil sebesar 0,509 dengan kriteria interpretasi nilai *Cohen's d* sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa media kolase berbasis metode Montessori memberikan efek yang signifikan dibandingkan media kolase berbasis metode ceramah.

Kata kunci: media, kolase, metode, Montessori

ABSTRACT

THE EFFECT OF COLLAGE MEDIA BASED ON THE MONTESSORI METHOD ON IMPROVING FINE MOTOR SKILLS OF GRADE I STUDENTS AT SD NEGERI 1 SIMBARWARINGIN

By

RIZKY FADILA FITRIANI

The problem in the research is the use of learning methods that do not train students' fine motor skills so that the learning process lacks practical activities that can improve students' fine motor skills at SD Negeri 1 Simbarwaringin. The purpose of this research is to determine the effect and difference in the effect of collage media based on the Montessori method on improving students' fine motor skills. This research was conducted using a quantitative approach with the Quasi Experiment Design method. The design used in this research is Nonequivalent Control Group Design. This research uses non probability sampling technique saturated sampling type. Data collection techniques with test and non-test techniques. The results of data analysis techniques using the Paired Samples T-Test test formula with IMB SPSS for Windows software so that the results obtained Sig. value of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that the collage media based on the Montessori method has a significant effect on improving the fine motor skills of first grade students of SD Negeri 1 Simbarwaringin. In further tests, researcher used the effect size test in the experimental group obtained a result of 3.731 with the criteria for interpreting the value of Cohen's d high / large. Meanwhile, the control group obtained a result of 0.509 with the interpretation criteria for the medium Cohen's d value. So it can be concluded that the collage media based on the Montessori method has a significant effect compared to the collage media based on the lecture method.

Keywords: media, collage, method, Montessori

**PENGARUH MEDIA KOLASE BERBASIS METODE MONTESSORI
TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK
KELAS I SD NEGERI 1 SIMBARWARINGIN**

Oleh

RIZKY FADILA FITRIANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA KOLASE BERBASIS
METODE MONTESSORI TERHADAP
PENINGKATAN MOTORIK HALUS
PESERTA DIDIK KELAS I SD NEGERI 1
SIMBARWARINGIN**

Nama Mahasiswa : ***Rizky Fadila Fitriani***

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813053123

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Jurusan : Ilmu Pendidikan


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



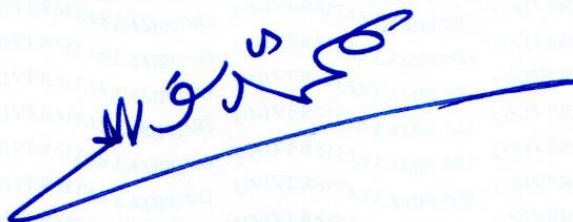
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003


Hariyanto, S.Pd., M.Div.
NIK 23210372 102910 1

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

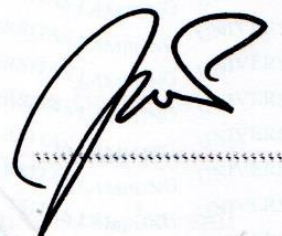
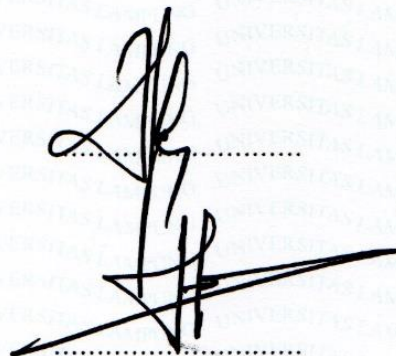
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Muncarno, M.Pd.**

Sekretaris : **Hariyanto, S.Pd., M.Div.**

Penguji Utama : **Dr. Pargito, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **24 Agustus 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Fadila Fitriani

NPM : 1813053123

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Kolase Berbasis Metode Montessori Terhadap Peningkatan Motorik Halus Peserta Didik Kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, 24 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Rizky Fadila Fitriani

NPM 1813053123

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rizky Fadila Fitriani, lahir di Kota Metro Provinsi Lampung pada tanggal 29 Desember 2000. Peneliti merupakan anak kelima dari lima bersaudara, dari pasangan Bapak Sudarman Hadi Siswoyo dan Ibu Sukarmi.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Simbarwaringin
2. SMP Negeri 9 Metro
3. SMAS Kartikatama Metro

Pada tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 – Fisika FMIPA Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2019 peneliti beralih program menjadi S1 – PGSD FKIP Universitas Lampung. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Baru, Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2022 periode 1. Peneliti juga melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Sumber Baru pada tahun 2022. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah menjadi bagian organisasi internal, seperti Himpunan Mahasiswa Fisika (HIMAFI) Unila dan Rohani Islam (ROIS) FMIPA Unila pada tahun 2018 sampai dengan tahun 2019.

MOTTO

“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan.”

(Al – Imam Asy – Syafi’i)

“To Beyond and Infinity.”

(Buzz Lightyear, 1995)

“Always remember you are braver than you believe, stronger than you seem, and smarter than you think.”

(Christopher Robin, 2018)

“Bertumbuhlah hari ini, bukan sibuk merenungi tentang kemarin.

Perjuangkanlah hari ini, maafkanlah yang kemarin.

Ubahlah hari ini, terimalah yang kemarin.

Perjuangkan yang bisa kita perjuangkan dan lepaskan yang terjadi di masa lalu.

Hiduplah di saat ini, di sini.”

(dr. Jiemi Ardian, Sp. KJ)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmaanirrohiim

Alhamdulillahirabbil 'alaamiin

Segala puji dan syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, sang penggendang langit dan bumi dengan rahmat dan kuasa-Nya menghampar melebihi luasnya angkasa raya. Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindu akan kebesaran-Nya.

Selawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wassalam, yang memberikan teladan kepada seluruh umatnya.

Dengan kerendahan hati dan rasa sayang, skripsi ini saya persembahkan kepada

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Bapakku Sudarman Hadi Siswoyo dan ibuku Sukarmi yang senantiasa merawat, mendidik, memberikan kasih dan sayang yang tulus, serta selalu mendoakan kebaikan dan kesuksesanku. Terima kasih atas segala cinta kasih sayang serta pengorbanan yang tiada henti-hentinya diberikan. Semua pencapaianku adalah buah dari doa-doa yang selama ini bapak dan ibu hanturkan untuk mengiringi setiap langkah-langkahku. Berikanlah rahmat dan ridho-Mu untuk mereka Ya Allah dan berikanlah Surga Firdaus-Mu untuk mereka Ya Allah.

Semoga ini dapat membuat bapak dan ibu bahagia.

SANWACANA

Puji syukur peneliti hanturkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul "*Pengaruh Media Kolase Berbasis Metode Montessori Terhadap Peningkatan Motorik Halus Peserta Didik Kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2022/2023*" yang peneliti susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S – 1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, Bapak Hariyanto, S.Pd., M.Div., selaku dosen pembimbing II, dan Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Dengan segenap kerendahan hati yang tulus, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung yang berkontribusi dalam mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkontribusi dalam mengesahkan skripsi ini.

3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag. M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang membantu peneliti menyelesaikan surat-surat untuk syarat dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf karyawan Kampus A dan Kampus B Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini berhasil.
6. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., selaku dosen ahli validasi Instrumen yang telah membantu untuk memvalidasi dan memberikan saran terkait instrument penelitian skripsi ini.
7. Ibu Sri Lestari, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 1 Simbarwaringin dan Bapak Sutino, S.Pd. selaku Kepala SD Negeri 4 Simbarwaringin yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
8. Ibu Ulfa Fadillah, S.Pd., dan Ibu Shinta Damayanti, S.Pd., selaku wali kelas IA dan IB yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Simbarwaringin.
9. Ibu Feri Widiawati, S.Pd. selaku wali kelas I yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan uji instrumen di SD Negeri 4 Simbarwaringin.
10. Peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin dan peserta didik kelas I SD Negeri 4 Simbarwaringin yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Sahabat-sahabat seperjuangan, Evita Nur Cahyani, Yoja Asti Fahliza, Zahrah Khoirina Sa'ada, Khofifah Dwi Nurmala, Eka Wulandari, Hida Laila Irsyadina, dan Thasya Relanda yang selalu memberikan semangat dan selalu berproses bersama.
12. Tim sukses seminar “Keluarga Skripsi Bahagia” yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
13. Keluarga PGSD kelas B terimakasih atas setiap do'a dan dukungannya selama perkuliahan.

14. Keluarga besar Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) angkatan 2019.
15. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 24 Agustus 2023

Peneliti,



Rizky Fadila Fitriani

NPM 1813053123

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Perkembangan Motorik Halus Anak Sekolah Dasar	7
a. Pengertian Perkembangan Motorik Halus	7
b. Indikator Perkembangan Motorik Halus	9
c. Fungsi dan Tujuan Perkembangan Motorik Halus	11
2. Media Kolase	12
a. Media Pembelajaran	12
b. Pengertian Media Kolase	14
c. Manfaat Media Kolase	15
d. Unsur – Unsur dalam Media Kolase	16
e. Bahan – Bahan yang Diperlukan dalam Membuat Kolase ...	17
f. Langkah – Langkah Membuat Kolase	20
3. Metode Montessori	21
a. Pengertian Metode Montessori	21
b. Aspek – Aspek Metode Montessori	25
c. Prinsip Dasar Metode Montessori	30
d. Tahapan Perkembangan Montessori	33
e. Peran Pendidik dalam Montessori	34
B. Penelitian Relevan	36
C. Kerangka Pikir	37
D. Hipotesis Penelitian	38
III. METODE PENELITIAN	39
A. Jenis dan Metode Penelitian	39
B. <i>Setting</i> Penelitian	40

	Halaman
1. Tempat Penelitian	40
2. Waktu Penelitian	40
3. Subyek Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel	40
1. Populasi	40
2. Sampel	41
D. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Observasi	41
2. Dokumentasi	42
3. Angket	42
E. Instrumen Penelitian	42
F. Definisi Operasional Variabel	45
1. Variabel Independen (Bebas)	45
2. Variabel Dependen (Terikat)	45
G. Definisi Konseptual Variabel	46
1. Motorik Halus	46
2. Media Kolase Berbasis Metode Montessori	46
H. Uji Prasyarat Instrumen	47
1. Uji Validitas Instrumen	47
2. Uji Reabilitas Instrumen	47
I. Teknik Analisis Data	48
1. Uji Prasyarat Data	48
2. Uji Hipotesis	53
3. Uji <i>Effect Size</i>	54
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Pelaksanaan Penelitian	56
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	57
3. Analisis Data Penelitian	58
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	61
5. Hasil Uji Hipotesis	64
B. Pembahasan	66
C. Keterbatasan Penelitian	71
V. KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Usia 3 – 6 tahun	10
2. Pengelompokan Media Pembelajaran	13
3. Kisi – Kisi <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	43
4. Rubrik Penilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	43
5. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r)	49
6. Kriteria Reabilitas	50
7. Kriteria Interpretasi Nilai <i>Cohen's d</i>	55
8. Jadwal dan Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	56
9. Deskriptif Statistik Hasil Penelitian	57
10. Distribusi Frekuensi Data <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	58
11. Distribusi Frekuensi Data <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	60
12. Hasil Uji Normalitas	61
13. Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	62
14. Hasil Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	63
15. Hasil Uji <i>One Way Anova</i>	64
16. Hasil Uji T	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh karya kolase dari kertas	18
2. Contoh karya kolase dari biji – bijian	18
3. Contoh karya kolase dari limbah serutan pensil	19
4. Diagram Pendidikan tradisional vs pendidikan Montessori	21
5. Bagan 5 aspek metode Montessori	27
6. Kerangka Berpikir	38
7. Desain Penelitian	39
8. Grafik Histogram Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	59
9. Grafik Histogram Nilai <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-Surat Penelitian	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	78
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	79
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	80
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen	81
5. Surat Izin Penelitian	82
6. Surat Balasan Izin Penelitian	83
7. Surat Keterangan Validasi Instrumen	84
 Lampiran 2. Profil Sekolah	
8. Identitas SD Negeri 1 Simbarwaringin	94
9. Daftar Peserta Didik Kelas 1 A SD Negeri 1 Simbarwaringin	95
10. Daftar Peserta Didik Kelas 1 B SD Negeri 1 Simbarwaringin	96
11. Identitas SD Negeri 4 Simbarwaringin	97
12. Daftar Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 1 Simbarwaringin	98
 Lampiran 3. Perangkat Pembelajaran	
13. Silabus Kelas 1 Tema 3. Kegiatanku, Subtema 4. Kegiatan Malam Hari	100
14. RPP Kelas 1 Tema 3. Kegiatanku, Subtema 4. Kegiatan Malam Hari, Pembelajaran 4 dengan Metode Montessori	107
15. RPP Kelas 1 Tema 3. Kegiatanku, Subtema 4. Kegiatan Malam Hari, Pembelajaran 4 SD Negeri 1 Simbarwaringin	118

Lampiran 4. Hasil Perhitungan

16. Hasil Uji Validitas Instrumen	123
17. Hasil Perhitungan Manual Uji Validitas	124
18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	127
19. Hasil Perhitungan Manual Uji Reliabilitas	128
20. Instrumen Penelitian (<i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>)	130
21. Hasil <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen	132
22. Hasil <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen	133
23. Hasil <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol	134
24. Hasil <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol	135
25. Hasil Perhitungan Manual Uji Normalitas	136
26. Hasil Perhitungan Manual Uji Homogenitas	146
27. Hasil Perhitungan Manual Uji Interaksi <i>One Way Anova</i>	148
28. Hasil Perhitungan Manual Uji T	151
29. Hasil Perhitungan Manual Uji <i>Effect Size</i>	153

Lampiran 5. Dokumentasi

30. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Instrumen	157
31. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	158
32. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Kolase Berbasis Metode Montessori	159
33. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	161

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagaimana menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 di atas, melalui pendidikan diharapkan peserta didik mampu secara aktif mengembangkan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adapun Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pendidikan dasar dan menengah yang tercantum dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2016, pada aspek keterampilan untuk jenjang SD/MI/SDLB/Paket A memiliki standar kompetensi lulusan satuan pendidikan dasar yaitu memiliki keterampilan berpikir dan bertindak meliputi (1) kreatif; (2) produktif; (3) kritis; (4) mandiri; (5) kolaboratif, dan (6) komunikatif melalui pendekatan ilmiah/*scientific* sesuai dengan tahap perkembangan anak yang relevan dengan tugas yang diberikan. Pada jenjang sekolah dasar dengan kurikulum 2013 terdapat salah satu mata pelajaran dalam tematik yaitu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang menurut peneliti mampu secara aktif mengembangkan keterampilan peserta didik.

Saputro dan Wijayanti (2021: 54), mengemukakan bahwa Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Adapun menurut Mikaresti dkk. (2021: 49), ruang lingkup materi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

terdiri dari empat pokok materi diantaranya yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama. Nurhayati dkk. (2020: 428), menjelaskan bahwa:

“Pembelajaran SBdP akan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan motorik, agar dapat menciptakan karya seni baru sehingga kemampuan peserta didik akan terasah secara menyeluruh, tidak hanya difokuskan pada satu kemampuan kognitif. Pembelajaran SBdP dapat melatih kemampuan motorik diantaranya yaitu kemampuan motorik kasar yang memfokuskan pada aktivitas otot besar dan kemampuan motorik halus yang memfokuskan pada aktivitas otot kecil/halus. Pembelajaran SBdP dapat melatih motorik kasar dan motorik halus, kemampuan gerak dasar motorik peserta didik pada usia 7 sampai 10 tahun”.

Berkaitan dengan motorik, Sukamti (2019: 45) menjelaskan bahwa motorik berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Motor Ability*, Gerak (*motor*) yaitu suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia karena dengan gerak (*motor*) manusia mampu meraih sesuatu yang menjadi harapannya. Aspek dalam perkembangan motorik meliputi aspek perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Sebagaimana menurut Suyadi dkk. (2018) dalam Rizqia dkk., (2019: 42), keterampilan motorik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar meliputi keterampilan dalam menggerakkan otot-otot besar, lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan, melompat, berlari. Adapun keterampilan motorik halus meliputi otot-otot kecil yang ada pada seluruh tubuh, seperti menyentuh, memegang, menulis, dan menggambar.

Menurut Magill dalam Anggraini (2022: 30), keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) dapat diartikan sebagai gerakan menggunakan otot kecil yang memerlukan adanya koordinasi tangan, mata, dan pengendalian gerak agar gerakan yang dihasilkan menjadi cermat dan tepat. Contoh dari kegiatan motorik halus yaitu meremas, menulis, menggambar, menggenggam, memasukkan kelereng, serta menyusun balok.

Materi pokok pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar, sebagaimana menurut Mikaresti dkk. (2021: 49), ruang lingkup materi pembelajaran SBdP salah satunya yaitu seni rupa. Pada materi pokok seni rupa dalam pembelajaran SBdP kelas I terdapat kompetensi dasar pada ranah kognitif

yaitu 3.4 Memahami bahan alam dalam berkarya dan ranah psikomotorik yaitu 4.4 Membuat karya dari bahan alam. Membuat karya dalam indikator ini yaitu membuat karya dua dimensi yaitu kolase.

Kolase dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar. Adapun metode Montessori menurut Zahira (2019: 1), adalah sebuah metode pendidikan yang dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori. Metode ini merupakan pendekatan yang berpusat pada anak (*children centered*), serta berdasarkan pengamatan ilmiah terhadap anak-anak (*scientific observation*). Di samping itu, Davies (2019: 15) juga menjelaskan bahwa pembelajaran dengan metode Montessori peserta didik memegang kendali penuh atas pembelajaran mereka sendiri, kemudian di dukung oleh orang dewasa yaitu pendidik dan lingkungan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada 12 November 2022, sehingga diperoleh hasil bahwa pembelajaran SBdP di kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin, pada materi pokok seni rupa dua dimensi pendidik menyusun indikator ranah kognitif yaitu 3.4.1 Mengidentifikasi pemanfaatan tumbuhan (biji-bijian) dalam membuat karya kerajinan dan ranah psikomotorik 4.4.1 Membuat karya kerajinan dengan memanfaatkan bagian-bagian tumbuhan (biji-bijian).

Sebagaimana indikator yang telah disusun oleh pendidik tersebut, menurut peneliti secara tidak langsung hal ini membatasi peserta didik dalam menciptakan sebuah karya dari bahan alam yaitu hanya dibatasi berupa biji-bijian saja, dengan kata lain peserta didik tidak diberi keleluasaan mengeksplorasi lingkungan yang ada untuk menciptakan sebuah karya dua dimensi dari bahan alam lainnya sehingga dalam proses pembelajaran juga kurang aktivitas praktik yang dapat meningkatkan motorik peserta didik terutama motorik halus sebagaimana menurut pendapat Nurhayati dkk serta Magill di atas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka menurut peneliti solusi yang dapat diberikan yaitu dengan memperbaiki metode pembelajaran yaitu metode Montessori yang memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mengeksplorasi lingkungan sebagai media untuk peserta didik serta media yang dapat menunjang pembelajaran dengan aktivitas yang melatih motorik halus salah satunya yaitu media kolase.

Kolase berbasis metode Montessori merupakan sebuah media pembelajaran seni rupa dua dimensi berupa kolase yang dibuat dengan metode yang memanfaatkan lingkungan untuk peserta didik mengeksplorasi sehingga membebaskan peserta didik dalam menentukan bahan-bahan yang akan digunakan dalam berkarya. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik dan perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Kolase Berbasis Metode Montessori Terhadap Peningkatan Motorik Halus Peserta Didik di Kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pendidik menyusun kompetensi dasar yang membatasi peserta didik hanya menggunakan bahan biji-bijian untuk membuat karya dua dimensi.
2. Pendidik menggunakan metode pembelajaran yang kurang melatih kemampuan motorik halus peserta didik.
3. Penggunaan media kolase berbasis metode Montessori dalam pembelajaran SBdP belum diterapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Penelitian ini dibatasi pada pengaruh dan perbedaan efek penerapan media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin?
2. Apakah terdapat perbedaan efek antara hasil motorik halus kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh dari media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin.
2. Untuk mengetahui perbedaan efek antara hasil motorik halus kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui pengaruh media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik.

- b. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik di SD Negeri 1 Simbarwaringin. Pendidik akan memperoleh pengetahuan baru tentang media kolase berbasis metode Montessori dalam proses pembelajaran SBdP di kelas. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi pendidik dalam pemilihan media dengan metode yang tepat sehingga dapat meningkatkan motorik halus peserta didik.
- c. Bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk memaksimalkan peningkatan motorik halus peserta didik dengan menerapkan media kolase berbasis metode Montessori di kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin.
- d. Bagi sekolah
 - 1) Sekolah mendapat masukan dan pengetahuan tentang media pembelajaran dengan metode yang dapat melatih kemampuan motorik halus peserta didik.
 - 2) Dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
- e. Bagi peneliti, bertambahnya pengetahuan tentang penggunaan media kolase berbasis metode Montessori dan pengaruh terhadap peningkatan motorik halus peserta didik.

II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Perkembangan Motorik Halus Anak Sekolah Dasar

Kegiatan keterampilan motorik bagi anak sekolah dasar umumnya merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, karena pada usia ini otot-otot mulai berkembang dan menemukan fungsi dari bagian fisik mereka, sehingga anak akan terus melakukan aktivitas serta sulit untuk diam pada waktu yang lama. Adapun menurut Sukamti (2019: 1-2), fungsi utama dari perkembangan psikomotorik yaitu anak mampu menggerakkan serta mengendalikan bagian tubuhnya dengan baik. Gerakan-gerakan tersebut dilakukan oleh anak sekolah dasar melalui koordinasi dari beratus-ratus otot unik yang bertugas melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menempel, dan menggunting.

a. Pengertian Perkembangan Motorik Halus

Motorik berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Motor Ability*, gerak (*motor*) yaitu suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia karena dengan gerak (*motor*) manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya (Sukamti, 2019: 45). Adapun Cronbach dalam Sukamti (2019: 46) mengartikan keterampilan motorik yang dikaitkan dengan kata otomatis yaitu cepat serta akurat. Setiap pelaksanaan keterampilan yang terlatih merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit yang melibatkan perbedaan isyarat serta koreksi kesalahan yang berkesinambungan.

Elizabeth B Hurlock (1978: 159) dalam Iskandar (2019: 33) mengemukakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Hal ini selaras dengan pendapat Sukamti (2019: 1) yang menjelaskan bahwa aspek perkembangan motorik meliputi aspek perkembangan motorik kasar serta motorik halus.

Upton (2012) menjelaskan bahwa motorik kasar meliputi keterampilan dalam menggerakkan otot-otot besar, seperti lengan, kaki, batang tubuh contohnya berjalan, melompat, dan berlari. Sedangkan keterampilan motorik halus meliputi otot-otot kecil yang ada di seluruh tubuh contohnya menyentuh, memegang, menulis, serta menggambar.

Menurut Aquarisnawati dkk. (2011) dalam Rizqia dkk. (2019: 42) “Perkembangan motorik halus adalah kegiatan proses untuk menghasilkan keterampilan dan pola gerakan yang dilakukan oleh anak-anak. Pada kegiatan motorik melatih anak untuk mampu mengkoordinasikan tangan dan mata dengan baik. Anak juga belajar menggerakkan tangan agar lebih lentur, sehingga tidak terasa kaku dengan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak”.

Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting, sebagaimana yang tercantum dalam Depdiknas (2005: 1) dalam Iskandar (2019: 34) bahwa motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan dalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti. Perkembangan motorik halus dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, sebagaimana menurut Rizqia dkk (2019: 42) diantaranya yaitu mencakup kesiapan belajar seorang anak, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model pembelajaran yang baik, adanya suatu bimbingan serta motivasi yang dilakukan oleh individu seorang anak atau peserta didik.

Menurut Upton (2012), perkembangan motorik halus anak berpengaruh terhadap perkembangan otak (kecerdasan) dan kepercayaan diri, nilai, sikap serta keterampilan gerak dalam hal hal yang kecil. Pada usia sekolah dasar tentunya seorang anak sudah mampu melakukan gerak tersendiri yang khas pada anak tersebut, terlebih dari dorongan atas koordinasi tenaga otak yang menjadi pemantik utama dalam gerak seorang anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka motorik dapat diartikan sebagai suatu aktivitas perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Keterampilan motorik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Adapun perkembangan motorik halus pada usia sekolah dasar, anak sudah mampu melakukan gerak tersendiri yang khas dari dorongan koordinasi otak yang menjadi pemicu utama dalam gerak anak.

b. Indikator Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik anak dapat dilihat secara langsung oleh orang tua maupun pendidik melalui berbagai kegiatan yang dilakukan anak, terutama motorik halus. Santrock (2011) dalam Rizqia dkk. (2019: 49), mengemukakan bahwa perkembangan motorik halus pada anak di masa kecil memungkinkan anak-anak menjadi seniman. Kebiasaan anak yang suka mencoret-coret bisa membentuk motorik anak. Oleh karena itu, K. Eileen Allen dan Lynn R (2010) dalam Rizqia dkk. (2019: 49) berpendapat bahwa ada empat indikator perkembangan psikomotorik halus anak usia sekolah dasar, yaitu sebagai berikut.

1. Menulis, membuat coretan dan menampilkan keterampilan motorik halus lainnya dengan lebih baik. Fase ini ditandai oleh semakin baiknya keterampilan motorik halus.

2. Menggunakan lengan, kaki, telapak tangan dan telapak kaki dengan mudah serta ketepatan yang lebih baik, seperti mengetik *keyboard* dan menjahit cenderung semakin baik dalam melakukan kegiatan motorik kasar.
3. Senang menggunakan tangan untuk membuat karya seni dan kerajinan tangan, memasak, melukis, membuat prakarya, membangun serta membongkar benda, seperti jam atau telepon.
4. Menggambar secara terperinci dan melukis, seorang anak lebih senang melatih tulisan tangannya menjadi lebih sempurna.

Indikator tingkat pencapaian perkembangan motorik halus pada jenjang anak sekolah dasar kelas 1 dengan rentang usia 5 – 6 tahun sebagaimana yang tercantum dalam Permendikbud (2014: 22) yaitu 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, dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Santrock (2009) dalam Aulina (2017: 70 – 71) memaparkan perkembangan keterampilan motorik halus pada masa kanak-kanak awal dari usia 3 – 6 tahun pertama sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Usia 3 – 6 tahun

Usia 3,1 – 4 tahun	Usia 4,1 – 5 tahun	Usia 5,1 – 6 tahun
Menggambar bentuk yang mendekati gambar lingkaran	Memasang dan mengikat tali sepatu	Melipat kertas menjadi setengah atau seperempat
Menggunting kertas	Menggunting mengikuti garis	Menggambar mengikuti bentuk tangan
Menempel menggunakan jari telunjuk	Memasang 10 manik-manik	Menggambar segiempat, lingkaran, bujursangkar, dan segitiga
Membangun jembatan 3 balok	Menyalin bentuk X	Menggunting hiasan interior dari kertas
Membangun menara delapan balok	Membuka dan memasang penjepit baju (satu tangan)	Menggunakan krayon dengan tepat

Usia 3,1 – 4 tahun	Usia 4,1 – 5 tahun	Usia 5,1 – 6 tahun
Menggambar 0 dan +	Membangun jembatan 5 balok	Membuat objek tanah liat dengan dua bagian kecil
Mengenakan dan membuka baju boneka	Menuangkan air dari berbagai wadah	Menulis kembali huruf
Menuangkan air dari teko tanpa tumpah	Menulis nama pertama	Menyalin dua kata singkat

Sumber: Santrock (2009) dalam Aulina (2017: 70 – 71)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa indikator tingkat pencapaian perkembangan motorik halus pada peserta didik sekolah dasar kelas 1 dengan rentang usia 5-6 tahun yaitu menggambar, 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.

c. Fungsi dan Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan keterampilan motorik halus merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Elizabeth Hurlock (1978) dalam Aulina (2017: 27-29) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik halus bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu sebagai berikut.

1. Melalui keterampilan motorik halus, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat lainnya.
2. Melalui keterampilan motorik halus anak dapat beranjak dari kondisi *helplessness* (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang *independence* (bebas tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan *self-confidence* (rasa percaya diri)

3. Melalui keterampilan motorik halus, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*). Pada usia pra-sekolah atau usia awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menggambar, melukis, baris-berbaris, dan persiapan menulis.

Adapun tujuan dari pengembangan motorik halus anak menurut Saputra dan Rudyanto (2005: 115) dalam Iskandar (2019: 40) yaitu:

1. Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan.
2. Mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dengan mata.
3. Mampu mengendalikan emosi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan peningkatan motorik halus ini diantaranya untuk meningkatkan kemampuan anak agar dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata secara optimal serta berfungsi menghibur anak sehingga merasa senang, melatih *self-independence* (bebas tidak bergantung) sehingga menunjang perkembangan *self-confidence* (rasa percaya diri).

2. Media Kolase

a. Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara informasi dari sumber yaitu guru kepada penerima yaitu peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Latuheru (1988: 14) dalam Hasan dkk (2021: 86), media pembelajaran merupakan semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Menurut Kemp dan Dayton dalam Gunawan dan Aidah (2019: 14), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- (1) Memotivasi minat atau tindakan;
- (2) Menyampaikan informasi; dan
- (3) Memberi instruksi.

Pengelompokkan media pembelajaran menurut Anderson (1976) dalam Hasan dkk (2021: 89), terdiri dari sepuluh golongan yaitu:

Tabel 2. Pengelompokkan media pembelajaran

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (<i>slide</i>)
5	Proyeksi audio diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara.
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sumber: Anderson (1976) dalam Hasan dkk (2021: 89)

Adapun menurut Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Hasan dkk (2021: 89) klasifikasi media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*)
- b) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
- c) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide)
- d) Media berbasis audio-visual (video, film, program *slide-tape*, televisi)

e) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran merupakan semua alat (bantu) ataupun benda yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari perantara informasi dari sumber yaitu guru kepada penerima yaitu peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun klasifikasi media pembelajaran diantaranya yaitu media berbasis manusia dan lingkungan, media berbasis audio, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer.

Pada penelitian ini media yang digunakan yaitu berupa media kolase berbasis metode Montessori, dalam hal ini termasuk dalam media cetak karena berupa karya 2 dimensi serta media berbasis manusia dan lingkungan karena dalam proses pembuatan kolase dengan menggunakan metode Montessori yang berpusat pada peserta didik dan lingkungan menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran.

b. Pengertian Media Kolase

Kolase dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah komposisi artistik yang terbuat dari berbagai macam bahan, seperti kain, kertas, kayu yang ditempelkan pada permukaan gambar.

Mengutip dari *Art Space* dalam Winarto (2019: 130),

“kolase berasal dari kata '*coller*' pada bahasa Prancis yang berarti 'untuk merekatkan' atau 'menempel'. Kolase menjadi media seni yang berdiri sendiri pada awal abad ke-20 dengan dasar seni kubisme, sebuah gerakan seni *avant-garde* yang dirintis Pablo Picasso dan Georges Braque. Picasso dan Braque menggunakan istilah “*kolase*” untuk menggambarkan karya-karya yang terdiri dari potongan-potongan kertas berwarna, kertas koran dan kain yang ditempel”.

Adapun menurut pendapat lain yaitu Winarto (2019: 142),

“Kolase merupakan komposisi artistik yang dibuat dari berbagai macam bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan lainnya yang kemudian ditempelkan pada permukaan gambar. Kolase ialah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan berbagai macam paduan bahan. Selama bahan itu dapat dipadukan dengan bahan dasar, maka akan menjadi karya seni kolase yang dapat mewakili perasaan estetis seseorang yang membuatnya”.

Seni kolase memiliki sifat yang berlawanan dengan seni lukis, pahat atau cetak dimana karya yang dihasilkan tidak lagi memperlihatkan bentuk dari material yang dipakai. Misalnya, pada seni lukis dari kanvas putih menjadi lukisan yang berwarna-warni. Menurut Winarto (2019: 142), dalam seni kolase bentuk asli dari material yang digunakan harus tetap terlihat. Jadi apabila menggunakan kerang atau potongan-potongan foto, material tersebut harus dapat dikenali bentuk aslinya meskipun sudah menjadi satu kesatuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka media kolase dapat diartikan sebagai media pembelajaran berupa karya seni rupa dua dimensi yang terbuat dari berbagai macam bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan lainnya yang kemudian ditempelkan pada permukaan gambar pola.

c. Manfaat Media Kolase

Media kolase memiliki manfaat yang begitu banyak terhadap perkembangan peserta didik, baik pada perkembangan motorik halus maupun motorik kasar. Sebagaimana menurut Winarto (2019: 129) bahwa selain mengolah kreativitas, kolase juga memiliki manfaat bagi perkembangan anak. Beberapa ahli, mengatakan bahwa kolase berperan penting dalam kemampuan anak-anak. Kolase juga memiliki manfaat untuk membantu mengembangkan keterampilan motorik halus yang menyinergikan antara tangan dan mata.

Selain itu, media kolase juga memiliki berbagai manfaat lainnya sebagaimana menurut Luchantic dalam Winarto (2019: 131) terdapat sembilan manfaat kolase bagi anak, diantaranya yaitu:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1. Melatih motorik halus | 5. Mengenal bentuk |
| 2. Meningkatkan kreativitas | 6. Melatih memecahkan masalah |
| 3. Melatih konsentrasi | 7. Mengasah kecerdasan spasial |
| 4. Mengenal warna | 8. Melatih ketekunan |
| | 9. Meningkatkan kepercayaan diri. |

Selain manfaat yang telah diuraikan, menurut Winarto (2019: 131) kolase juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa anak dan melatih kepekaan estetis serta membangun rasa kepedulian terhadap lingkungan dengan menggunakan bahan-bahan yang berasal dari benda-benda yang sudah tidak terpakai.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa media kolase memiliki berbagai manfaat, seperti melatih motorik halus, meningkatkan kreativitas, melatih konsentrasi, mengenal warna, mengenal bentuk, melatih memecahkan masalah, mengasah kecerdasan spasial, melatih ketekunan, serta dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

d. Unsur-Unsur dalam Media Kolase

Kolase memiliki beberapa bagian yang menjadi unsur dalam sebuah karya dua dimensi, sebagaimana menurut Winarto (2019: 143-144), unsur-unsur dalam media kolase dapat diuraikan sebagai berikut.

1. **Titik dan Bintik:** titik ialah unit unsur rupa yang terkecil yang tidak mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedangkan bintik ialah titik yang sedikit lebih besar. Unsur titik pada kolase dapat dibentuk dari butir-butir pasir laut. Sedangkan bintik dapat dibentuk dari lada atau biji-bijian yang berukuran kecil dan sejenisnya.

2. **Garis:** merupakan perpanjangan dari titik yang memiliki ukuran panjang namun relatif tidak memiliki lebar. Dilihat dari jenisnya garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus dan garis spiral. Unsur garis pada kolase dapat dibentuk dari potongan kawat, lidi, batang korek, benang dan sebagainya.
3. **Bidang:** merupakan unsur rupa yang terjadi akibat pertemuan beberapa garis. Bidang dapat dibedakan menjadi bidang horizontal, vertikal, dan melintang. Bentuk dari unsur bidang pada kolase bisa berupa bidang datar (2D) dan bidang bervolume (3D).
4. **Warna:** merupakan unsur rupa yang penting serta salah satu wujud keindahan yang dapat dilihat oleh indra penglihatan manusia. Warna secara nyata dapat dibedakan menjadi warna primer, sekunder dan tersier. Unsur warna pada kolase dapat diciptakan dari unsur cat, pita/renda, kertas warna, kain warna-warni dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa unsur-unsur dalam membuat karya dua dimensi kolase diantaranya yaitu titik dan bintik, garis, bidang, serta warna.

e. **Bahan-Bahan yang Diperlukan dalam Membuat Kolase**

Bahan merupakan salah satu komponen terpenting yang diperlukan dalam membuat sebuah karya. Adapun bahan-bahan yang dapat digunakan untuk membuat karya kolase sebagaimana menurut Winarto (2019: 144-146) diantaranya yaitu:

a. Serutan Kayu

Bahan kolase dapat digunakan serutan kayu yang sebelumnya harus dikeringkan dahulu. Hal ini dimaksudkan agar warnanya tidak berubah, kemudian serutan kayu dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang diinginkan dan siap untuk ditempel.

b. Kaca

Kaca yang digunakan ialah bekas potongan kaca yang biasa terdapat di tempat pemasangan bingkai untuk gambar pajangan yang sudah tidak terpakai lagi. Agar kaca memiliki warna, maka dapat digunakan kaca biasa yang kemudian dicat. Apabila pemotong kaca tidak ada, maka kaca dapat dibentuk dengan cara mengetok atau menghempaskan ke atas permukaan yang keras.

c. Batu

Batu yang cocok ialah batu akik karena memiliki bermacam-macam warna, kemudian diasah sehingga warnanya akan kelihatan lebih cemerlang.

d. Logam

Logam yang sebaiknya dipilih sebagai bahan kolase yaitu logam bekas yang lebih mudah didapat, seperti seng, kuningan, dan aluminium. Plat logam dapat dipotong-potong dengan ukuran yang diinginkan, kemudian didatarkan ke bidang dasar kolase.

e. Keramik

Keramik memiliki warna yang cukup banyak. Untuk keperluan membuat kolase dapat menggunakan bekas potongan keramik untuk lantai rumah. Bahan ini dapat dipotong-potong sesuai dengan ukuran yang diinginkan.

f. Tempurung (batok kelapa)

Tempurung untuk bahan kolase sebaiknya dipilih tempurung dari kelapa setengah tua atau kelapa tua, kemudian dibersihkan dari serat-serat sabut dan dihaluskan dengan ampelas. Setelah halus, kemudian dipotong dengan ukuran yang diinginkan.

g. Biji-Bijian

Biji-bijian diperoleh dari berbagai macam tumbuhan, biji-bijian ini bermacam-macam, begitu juga dengan bentuk, ukuran, warna, dan teksturnya. Biji-bijian ini sebaiknya dikeringkan

terlebih dahulu agar warnanya tidak berubah begitu juga dengan penyusutannya, akan lebih baik apabila digoreng tanpa minyak.

h. Daun-daunan

Daun-daunan ialah bahan kolase yang sangat mudah diperoleh. Daun untuk dijadikan bahan kolase, dapat menggunakan daun kering atau daun yang sudah gugur. Pilihlah warna daun kering yang berbeda-beda agar dalam penyusunannya menjadi sebuah lukisan dengan desain yang lebih mudah.

i. Kulit-kulitan

Kulit-kulit berasal dari kulit buah atau kulit batang tumbuh-tumbuhan. Tidak semua kulit buah dapat digunakan menjadi bahan kolase, demikian juga dengan kulit batang, kulit salak, kulit kacang tanah, kulit jeruk, dan kulit rambutan. Kulit batang yang dapat dijadikan kolase di antaranya yaitu rambutan, kulit pisang, dan kelopak bambu. Semua kulit-kulitan dikeringkan terlebih dahulu sebelum digunakan sebagai bahan kolase, kemudian dipotong-potong sesuai ukuran yang diinginkan.

j. Kertas Bekas

Untuk bahan kolase sebaiknya memilih kertas yang berwarna. Semua kertas berwarna pada dasarnya dapat digunakan sebagai bahan kolase. Kertas-kertas bekas sampul, majalah, poster-poster, almanak-almanak, kemasan rokok atau kemasan produk-produk industri dapat pula digunakan sebagai bahan kolase.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat berbagai bahan yang dapat digunakan untuk membuat sebuah karya kolase diantaranya yaitu serutan kayu, kaca, batu, logam, keramik, tempurung (batok kelapa), biji-bijian, daun-daunan, kulit-kulitan, dan kertas bekas.

f. Langkah-Langkah Membuat Kolase

Kolase dibuat melalui beberapa tahapan atau langkah-langkah.

Berikut langkah-langkah untuk membuat karya kolase menurut

Winarto (2019: 146-147), diantaranya yaitu:

1. Menyiapkan bahan, seperti koran, majalah, dan kertas. Adapun media dan perangkat yang dibutuhkan yaitu kalender bekas/kertas gambar, pewarna, gunting pensil, dan lem.
2. Membuat gambar bunga atau gambar lain yang diinginkan di kalender bekas/kertas gambar.
3. Merencanakan penempelan bahan bekas pada gambar yang sudah dibuat. Sebelumnya bahan bekas diberi pewarna dahulu.
4. Menggunting atau menyobek bahan bekas menjadi ukuran kecil.
5. Mengoleskan lem sedikit demi sedikit pada gambar yang akan ditempel ke kertas.
6. Menempelkan hasil potongan atau sobekan bahan bekas tadi pada kertas.
7. Melakukan dengan rapi sesuai kreativitas. Mengusahakan tempelan kertas tertata rapi sehingga hasil kolase juga rapi.

Berikut contoh-contoh gambar karya kolase dengan berbagai bahan.



Gambar 1. Contoh karya kolase dari kertas

Sumber: www.gambar.com dalam Winarto (2019: 147)



Gambar 2. Contoh karya kolase dari biji-bijian

Sumber: <https://bagiinfo.com> dalam Winarto (2019: 147)



Gambar 3. Contoh karya kolase dari limbah serutan pensil
 Sumber: kaskus.co.id dalam Winarto (2019: 147)

3. Metode Montessori

a. Pengertian Metode Montessori

Metode Montessori merupakan suatu metode pendidikan untuk anak-anak, berdasar pada teori perkembangan anak dari Dr. Maria Montessori, seorang pendidik dari Italia di akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Metode ini diterapkan terutama di Pra-Sekolah dan sekolah dasar. Selaras dengan pendapat Zahira (2019: 1), Metode Montessori adalah sebuah metode pendidikan yang dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori. Metode ini merupakan pendekatan yang berpusat pada anak (*children centered*), serta berdasarkan pengamatan ilmiah terhadap anak-anak (*scientific observation*).

Wijaya (2020: 2) juga menjelaskan bahwa Montessori awalnya merupakan gagasan seorang Doktor dari Italia bernama Maria Montessori. Gagasan Montessori berbicara tentang sebuah filosofi atau pendekatan dalam mendidik anak dengan rasa hormat, bahwa anak dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan jenjang usia dan lingkungannya.

Dasar metode Montessori ini ialah hal pertama yang wajib diketahui dan menjadi pegangan pada saat akan memulai metode ini. Dr. Montessori percaya bahwa pendidikan tidak dimulai dari sekolah, tetapi sejak anak lahir (Savitri, 2019: 31). Penting untuk memahami

bahwa arti pendidikan bagi metode ini ialah bukan semata tentang anak mulai belajar sesuatu yang diajarkan di sekolah, seperti persiapan baca-tulis-hitung dan kemampuan akademik lainnya.

Hal yang perlu digarisbawahi juga bahwa dalam metode Montessori ini kata pendidikan tidak diartikan hanya untuk sekadar bersekolah, belajar mata pelajaran, dan berlomba-lomba mencapai sebuah target atau tujuan yang sering kali dikenal dengan naik kelas, naik level, naik tingkat, ataupun peringkat yang sering dijadikan acuan para orang tua dalam membawa makna pendidikan terhadap anaknya.

Pendidikan atau belajar masih banyak dimaknai sebagai suatu tujuan dari hidup, bukan sebagai perjalanan tentang kehidupan itu sendiri (Savitri. 2019: 31). Ada kalimat bijak yang bisa dijadikan acuan yaitu *"education or learning is a journey, not a destination"*.

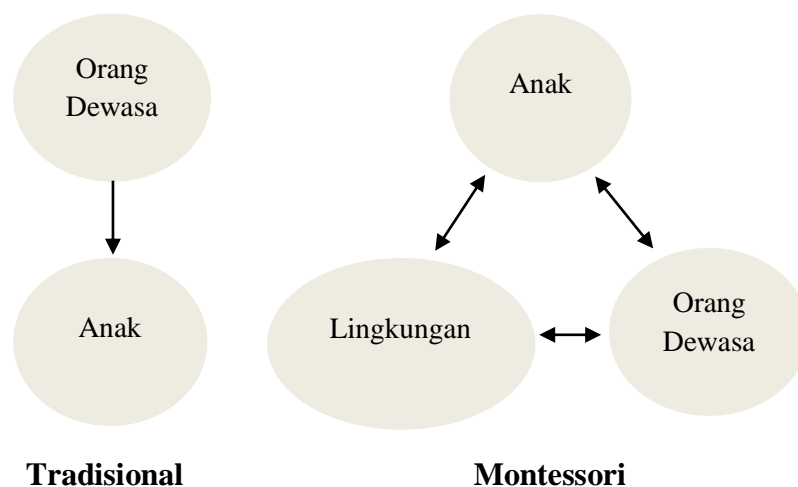
Seorang filsuf asal Amerika Serikat, John Dewey, yang cukup kontroversial terhadap metode Montessori menyimpulkan bahwa, *"Education is a social process. Education is growth. Education is not a preparation for life, education is life itself"*. Disamping itu, menurut Dr. Maria Montessori dalam Savitri (2019: 31), *"The education of even a small child, therefore, does not aim at preparing him for school. but for life"*.

Berdasarkan pendapat Dawey dan Dr. Montessori di atas kita dapat melihat bahwa pendidikan dan proses belajar bukan suatu arena "balap" agar bisa lekas pintar atau cepat menguasai materi, juga bukan tentang siapa yang naik kelas dan mendapat peringkat. Pada pendidikan Montessori yang menitikberatkan sebuah arti kata "belajar". Metode ini begitu tegas menekankan pada proses, bukan hasil akhir, serta mengutamakan pembentukan individu yang mandiri (Savitri. 2019: 31). Dengan banyak mengulang serta berlatih, metode Montessori percaya bahwa setiap individu akan mencapai hasil yang terbaik pada akhirnya. Semakin banyak mencoba, semakin banyak pula terpaan yang di dapat lewat pengalamannya.

“Menurut Wijaya (2020: 2) Montessori sebagai sebuah metode mendidik anak yang didasarkan pada pengamatan-pengamatan Maria Montessori, antara lain:

- 1) Anak suka mengulang-ulang aktivitas yang menarik perhatian.
- 2) Anak suka beraktivitas di lingkungan yang tenang.
- 3) Anak bisa belajar tanpa perlu *reward* atau *punishment*.
- 4) Anak suka melakukan aktivitasnya seorang diri.
- 5) Anak mampu memperbaiki kesalahannya sendiri.
- 6) Anak memiliki rasa kebebasan untuk melakukan aktivitas dengan caranya sendiri.
- 7) Anak suka beraktivitas dengan alat-alat *real* daripada sekadar hanya mainan.
- 8) Anak mampu menjaga lingkungannya agar tetap teratur dan bersih”.

Pembelajaran dengan metode Montessori berbeda dengan metode pada zaman dahulu, sebagaimana menurut Davies (2019: 14), dalam pendidikan tradisional, pendidik biasanya berdiri di depan kelas, kemudian menentukan apa yang perlu dipelajari oleh anak-anak, dan mengajari anak-anak apa yang perlu mereka ketahui dengan kata lain pendekatan atas ke bawah. Hal ini merupakan pendekatan yang menggunakan satu ukuran untuk semuanya. Pendidik memutuskan bahwa semua anak siap untuk belajar, misalnya huruf A pada hari yang sama.



Gambar 4. Diagram Pendidikan tradisional vs pendidikan Montessori

Sumber: Davies (2019: 15)

Berdasarkan gambar diagram di atas, dapat di lihat bahwa dalam pendidikan Montessori, terdapat hubungan yang dinamis antara anak, orang dewasa, dan lingkungan pendidikan. Anak-anak memegang kendali penuh atas pembelajaran mereka sendiri, kemudian di dukung oleh orang dewasa dan lingkungan. Selain itu, dalam diagram pendidikan Montessori di atas, tanda panah menunjuk pada dua arah yaitu lingkungan dan anak saling berinteraksi. Lingkungan menarik anak sehingga anak belajar dari bahan-bahan yang ada di lingkungan.

Menurut Davies (2019: 15), orang dewasa dan lingkungan juga saling memengaruhi. Orang dewasa menyiapkan lingkungan, mengamati, dan membuat penyesuaian ketika diperlukan untuk memenuhi kebutuhan anak. Orang dewasa dan anak juga mempunyai hubungan yang dinamis, berlandaskan sikap saling menghormati. Kemudian orang dewasa akan mengamati anak dan turun tangan sekadar untuk memberi bantuan yang diperlukan sebelum kembali menarik diri agar anak melanjutkan pembelajaran mereka secara mandiri.

Menurut Britton (2017: 30), setelah mengidentifikasi ciri-ciri universal dari masa anak-anak, Dr. Maria Montessori mencurahkan perhatiannya untuk menerapkan temuan tersebut pada pendidikan dan pengasuhan anak. Untuk itu, Dr. Montessori merumuskan apa yang sekarang disebut "Metode Montessori". Tujuan utamanya ialah:

- a. Memfasilitasi berkembangnya kepribadian unik anak;
- b. Membantu anak agar mudah menyesuaikan diri secara sosial, emosional, serta tumbuh bahagia dan kuat secara fisik;
- c. Mewujudkan potensi intelektualnya secara penuh”.

Adapun menurut Davies (2019: 15), Dr. Montessori menegaskan bahwa tujuan pendidikan Montessori bukanlah mengajarkan seorang anak dengan fakta-fakta, melainkan memupuk keinginan alami mereka untuk belajar. Savitri (2019: 26) yang juga menjelaskan

bahwa tujuan metode Montessori ialah membantu anak untuk menolong dirinya sendiri. Dalam perkembangannya, anak-anak akan dibantu untuk menjadi pribadi yang mandiri, percaya diri, serta menghargai perbedaan sehingga dapat menjadi warga dunia yang andal dan terbaik menurut versi mereka sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka metode Montessori dapat diartikan sebagai sebuah metode pendidikan yang dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori. Metode ini merupakan metode yang berpusat pada anak (*children centered*), serta berdasarkan pengamatan ilmiah terhadap anak-anak (*scientific observation*). Selain itu, metode Montessori juga dapat dikatakan sebagai metode dalam mendidik anak dengan rasa hormat, bahwa anak dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan jenjang usia dan lingkungannya.

b. Aspek-Aspek Metode Montessori

Metode Montessori memiliki beberapa aspek yang perlu diperhatikan oleh pendidik ataupun orang tua. Menurut Wijaya (2020: 10) Dr. Montessori mengelompokkan 5 aspek yang diajarkan kepada anak melalui materialnya yaitu, *practical life*, sensorial, bahasa, matematika dan budaya. Sedangkan menurut Zahira (2019: 4-6), terdapat 6 aspek dalam Montessori, yaitu *Practical Life*, Sensorial, *Language*, *Mathematics*, *Culture*, dan *Art & Craft*. Adapun aspek-aspek dalam metode Montessori menurut beberapa pendapat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Aktivitas Sehari-hari (*Practical Life*)

Aktivitas praktik kehidupan (*Practical Life Activity*) merupakan sebuah kegiatan yang menjadi stimulus dalam mengaplikasikan metode Montessori. Menurut Wijaya (2020: 11), cara *practical life activity* sudah dibuktikan oleh Dr. Montessori dan berperan penting menyiapkan anak-anak untuk menjalani kehidupan.

Dimulai dari cara berjalan, membuka dan menutup pintu, menyapu, beberes rumah, dan lain-lain. Adapun menurut Zahira (2019: 4), *Practical Life* merupakan kegiatan sehari-hari dengan benda-benda yang sering dilihat oleh anak, seperti sendok, gelas, dan mangkuk yang digunakan untuk memindahkan, menuang, serta menyortir. Melalui alat sederhana ini, kegiatan *practical life* bertujuan agar melatih keteraturan, konsentrasi, koordinasi, serta kemandirian (*order, concentration, coordination, independence*).

a) *Material Practical Life*

Practical life activity diciptakan untuk memberikan pengalaman kehidupan nyata pada anak, materi yang digunakan harus berbentuk perkakas kerja sungguhan, dan bukan sekadar model mainan dari perkakas orang dewasa.

b) *Tujuan Practical Life*

Practical life activity bertujuan agar anak mampu mengerjakan aktivitas-aktivitas yang mengacu pada proses daripada menilai hasil akhir. Misalnya, meja perlengkapan bermain akan selalu bersih karena mereka terbiasa membersihkannya.

c) *Manfaat Practical Life*

Practical life activity dapat dikelompokkan menjadi tiga kemampuan dasar, diantaranya yaitu keterampilan manipulasi, pengembangan diri, dan peduli lingkungan. Dengan *practical life activity* dapat memberikan stimulus bagi 3 kemampuan tersebut.

2. Aktivitas Sensorial

Sensorial merupakan kegiatan yang melatih stimulasi anak berkaitan dengan berbagai indra manusia. Sebagaimana menurut Zahira (2019: 4), sensorial ini adalah berbagai kegiatan yang

bertujuan untuk menstimulasi pancaindra anak-anak, yaitu perabaan, penciuman, pendengaran, pengecapan, serta penglihatan. Kegiatan stimulasi indra perabaan yaitu dengan melakukan *sorting* dan *classifying* benda-benda.

Selain itu, Wijaya (2020: 16) menjelaskan bahwa aktivitas sensorial bertujuan agar anak dapat mempelajari konsep besar-kecil suatu benda, membandingkan volume benda, tinggi benda, dan warna-warna benda. Material Montessori untuk aktivitas sensorial akan membantu anak untuk membedakan, dan mengelompokkan benda-benda dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh anak. Misalnya tentang bentuk, warna, dan volume (besar dan kecil).

3. Aktivitas Berbahasa (*Language*)

Praktik Montessori turut memaksimalkan peran orang tua untuk membantu anak belajar berbahasa sebelum dia masuk ke fase baca tulis. Menurut Wijaya (2020: 20), tujuannya yaitu agar anak senang membaca, bukan bisa cepat membaca. Adapun hal-hal yang dapat dilakukan orang tua antara lain dengan *read aloud*, *story telling*, mendongeng, dan bernyanyi bersama anak. Selaras dengan pendapat tersebut, Zahira (2019: 5), mengemukakan bahwa kemampuan bahasa yang diperlukan pada anak usia dini, antara lain, mendengarkan cerita, menulis, dan membaca. Kegiatan mendengarkan cerita terdiri atas *storytelling*, *large picture cards*, dan juga membacakan buku.

4. Matematika (*Mathematics*)

Matematika identik dengan berbagai perhitungan dengan penjumlahan, pengurangan, dan lain sebagainya. Adapun aktivitas matematika menurut Zahira (2019: 5), tidak hanya seputar mengenal angka dan belajar operasi hitung, seperti

penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan matematika sangatlah luas, anak-anak dapat belajar waktu dengan memahami kalender dan banyaknya hari pada bulan. Di samping itu, Wijaya (2020: 22) menjelaskan bahwa dalam Montessori pembelajaran matematika dimulai dengan belajar konsep matematika terlebih dahulu, yaitu sejak belajar sensorial. Jadi, ditekankan agar anak pertama kali bukan mengenal angka, tapi anak diajarkan mengenai konsep matematika.

5. Budaya (*Culture*)

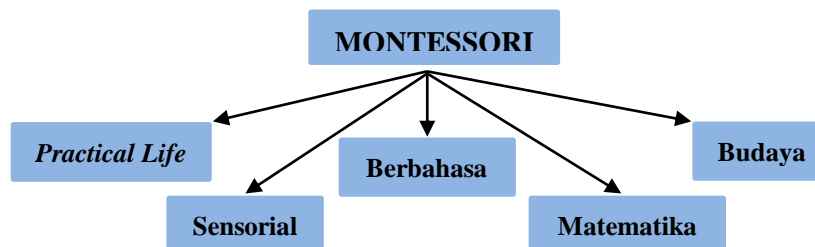
Budaya merupakan aspek terakhir dalam Montessori, pada aspek ilmu pengetahuan orang tua bisa mengenalkan mengenai pengetahuan apa saja. Menurut Wijaya (2020: 24), seperti belajar tentang planet bumi, dunia hewan, anatomi tubuh manusia, tata surya, dan lain-lain. Selain itu, orang tua juga dapat mengajarkan kebiasaan-kebiasaan yang ada di rumah dan nilai-nilai dalam keluarga.

Selaras dengan pendapat tersebut, menurut Zahira (2019: 6) mengajarkan anak mengenai alam semesta merupakan hal penting yang perlu dilakukan pada anak usia dini. Aktivitas yang dapat dilakukan dimulai dari anak mengetahui siapa dirinya, keluarganya, serta lingkungan di sekitarnya, hingga pada dunia yang lebih luas, seperti mengenal kebudayaan dari negara lain. Ruang lingkup kegiatan alam semesta pula mencakup pembelajaran mengenai tumbuh-tumbuhan (*botany*), hewan-hewan (*zoology*), geografi, dan sejarah.

6. *Art & Craft*

Aktivitas seni (*art and craft*) adalah sebuah kegiatan yang bertujuan menstimulasi estetika dan motorik halus. Menurut

Zahira (2019: 6), kegiatan seni tidak hanya terbatas pada menggambar dan mewarnai saja, melainkan anak-anak juga belajar menyobek, menggunting, membuat prakarya, dan melukis dengan berbagai media.



Gambar 5. Bagan 5 aspek metode Montessori

Sumber: Wijaya (2020: 10)

Kelima aspek di atas menurut Wijaya (2020: 10), wajib mampu dikuasai anak, sebab metode Montessori berusaha memulai pembelajaran dari hal yang paling dasar dan dekat dengan kehidupan anak yaitu *practical life*. Pada kelima aspek tersebut, masing-masing aspek menggunakan material-material yang berbeda. Syarat material yang digunakan adalah material harus menarik bagi anak, melibatkan pendekatan multisensori, berurutan dari prinsip sederhana ke kompleks, dan *self-correcting*.

Dalam aspek *practical life*, anak akan mempelajari aktivitas kesehariannya, seperti memindahkan benda, menuang air, menarik restleting, membuka botol, dan mengelompokkan benda. Dengan *practical life* dasar tersebut, anak akan lebih mudah untuk mempelajari hal yang lebih rumit. Kemudian secara berkala, anak diperkenalkan dengan material yang berkaitan dengan sensori, bahasa, matematika, dan dilanjutkan dengan budaya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa dalam metode Montessori, Dr. Montessori mengelompokkan enam aspek yang diajarkan kepada anak melalui materialnya diantaranya yaitu *practical life*, sensorial, bahasa, matematika, budaya, serta aktivitas seni atau *art and craft*.

c. Prinsip Dasar Metode Montessori

Metode Montessori dalam penerapannya tentunya memiliki prinsip-prinsip dasar yang perlu diperhatikan dan juga diterapkan oleh pendidik selaku fasilitator pada saat proses pembelajaran. Mengutip dari buku Dr. Montessori's Own Handbook (1966) dalam Wijaya (2020: 5-6), metode Montessori memiliki 5 prinsip mendasar yang harus diterapkan oleh para orang tua atau pendidik yaitu:

1. *Respect for The Child*

Prinsip yang pertama ini ialah fondasi yang paling mendasar dari semua prinsip Montessori lainnya. Orang tua atau pendidik harus menunjukkan rasa hormat pada anak ketika saat membantu anak melakukan berbagai hal dan belajar. Tujuannya, agar anak mampu mengembangkan keterampilan serta kemampuannya untuk belajar secara efektif dan mendapatkan apresiasi positif atas kemampuan yang telah dicapainya.

2. *The Absorbent Mind*

Dr. Maria Montessori mempercayai bahwa anak-anak mampu mendidik dirinya sendiri. Mengutip dari Paramita (2017: 15), salah satu hal yang membuat 6 tahun pertama kehidupan manusia menjadi sangat penting ialah karena pada masa inilah ada periode yang terkait dengan istilah *Absorbent Mind*.

Absorbent Mind merupakan proses anak dalam mencerna dan mendapatkan pengetahuan dari lingkungan sekitar. *Absorbent Mind* dibagi menjadi dua periode, yaitu Periode *Unconscious Mind* (0-3 tahun) dan Periode *Conscious Mind* (3-6 tahun).

3. *Sensitive Periods*

Terdapat periode sensitif anak yang biasa disebut sebagai masa emas (*golden age*) yaitu ketika anak lebih peka terhadap perilaku tertentu dan dapat mempelajari keterampilan tertentu dengan lebih mudah.

4. *The Prepared Environment*

Lingkungan belajar untuk anak yang paling tepat ialah lingkungan yang disiapkan dengan sebaik-baiknya, tempat di mana anak-anak mampu melakukan sesuatu untuk diri mereka sendiri. Lingkungan dipersiapkan sedemikian rupa dengan ketersediaan bahan belajar yang ditata dengan teratur.

5. *Auto-Education*

Anak-anak dapat mendidik dirinya sendiri sebagai *auto-education* atau *self-education*. Anak-anak yang secara aktif terlibat dalam lingkungan yang telah disiapkan dan mereka bebas menggunakannya untuk mendidik diri mereka sendiri.

Adapun menurut pendapat Davies (2019: 16-25), beberapa prinsip dasar metode Montessori diantaranya yaitu:

1. Lingkungan yang Disiapkan

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika menyiapkan lingkungan belajar seperti mengatur aktivitas yang sesuai dengan kemampuan anak-anak dan menantang untuk dikuasai, serta memastikan anak-anak mempunyai alat yang dibutuhkan.

2. Keinginan Alami untuk Belajar

Dr. Montessori menyadari bahwa anak-anak memiliki motivasi intrinsik untuk belajar. Penemuan yang berhasil dilakukan sendiri oleh anak-anak terutama dalam lingkungan yang telah disiapkan dapat membangun rasa ingin tahu di dalam diri anak dan kecintaan untuk belajar.

3. Pembelajaran Konkret Menggunakan Tangan (*Hands-On*)

Tangan menyerap informasi dengan cara yang konkret untuk selanjutnya diteruskan menuju ke otak. Pembelajaran beralih dari pasif menjadi belajar secara aktif.

4. Periode Sensitif

Ketika seorang anak menunjukkan ketertarikan tertentu pada suatu area misalnya pergerakan, bahasa, matematika, membaca maka ini dikenal sebagai periode sensitif.

5. Pikiran yang Mudah Menyerap Tanpa Sadar

Sejak lahir sampai dengan usia sekitar 6 tahun, anak-anak menerima informasi dengan sangat mudah. Dr. Montessori menyebut ini sebagai *absorbent mind* atau pikiran yang mudah menyerap.

6. Kebebasan dan Batasan

Di sekolah Montessori, anak-anak mempunyai kebebasan untuk memilih apa yang mereka ingin kerjakan (asalkan pilihan mereka tersedia). Dalam batasan ini, pendidik mengikuti anak dan percaya bahwa mereka akan berkembang dalam garis waktu unik mereka sendiri.

7. Kemandirian dan Tanggung Jawab

Dalam metode Montessori, anak-anak belajar untuk menjadi sangat mandiri. Melalui kemandirian, anak-anak belajar cara bertanggung jawab merawat dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan.

8. Perkembangan Individu

Setiap anak memiliki garis waktu perkembangan mereka sendiri yang unik. Montessori tidak hanya menghormati setiap garis waktu anak yang unik, tetapi juga fakta bahwa setiap anak mempunyai tingkat energi berbeda dan mampu memfokuskan diri pada momen yang berbeda.

9. Hormat

Pendidik Montessori mempunyai rasa hormat kepada anak sehingga mereka akan memperlakukan anak-anak sama seperti mereka memperlakukan orang dewasa.

10. Pengamatan

Pengamatan merupakan dasar dalam pelaksanaan metode Montessori. Menurut Davies (2019: 25), ini membantu kita melihat apa ketertarikan mereka, apa yang ingin mereka kuasai, kapan terjadi perubahan perkembangan, dan, pada waktu tertentu, kapan harus turun tangan untuk menetapkan batasan atau memberikan bantuan kecil sebelum kembali menarik diri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa prinsip-prinsip dasar metode Montessori yang terdapat dalam buku Dr. Montessori's Own Handbook (1966) diantaranya yaitu *Respect for The Child*, *The Absorbent Mind*, *Sensitive Periods*, *The Prepared Environment*, dan *Auto-Education*. Adapun beberapa prinsip dasar lainnya dalam metode Montessori diantaranya yaitu lingkungan yang disiapkan, keinginan alami untuk belajar, pembelajaran konkret menggunakan tangan (*Hands-On*), pikiran yang mudah menyerap tanpa sadar, kebebasan dan batasan, kemandirian dan tanggung jawab, perkembangan individu, hormat, serta pengamatan.

d. Tahap Perkembangan Montessori

Manusia tumbuh dan berkembang melalui berbagai tahap usia dalam kehidupannya. Dr. Montessori membagi perkembangan manusia terutama anak menjadi beberapa tahapan. Dr. Montessori percaya bahwa anak-anak melewati tiga fase perkembangan dari lahir sampai dengan usia 18 tahun, dan mereka belajar dengan cara yang berbeda secara kualitatif (Britton, 2017: 29). Britton (2017: 29), melanjutkan bahwa ketika anak-anak mencapai tahap perkembangan tertentu bisa jadi tidak tetap, kaku, dan bervariasi dari anak yang satu ke anak lainnya, tetapi setiap tahap mengikuti tahap sebelumnya dan tidak ada tahap yang bisa dihilangkan, anak-anak sering kembali ke tahap sebelumnya untuk sementara waktu.

Berikut tahap perkembangan anak menurut Dr. Montessori dalam Britton (2017: 29-30) yaitu:

1. Tahap Satu: Baru Lahir sampai dengan 6 Tahun

Dari lahir sampai usia 3 tahun anak memiliki sesuatu yang disebut Dr. Montessori sebagai pikiran "tidak sadar" atau "mudah menyerap". Selama periode ini, anak akan belajar dengan menyerap apa pun yang terjadi dari lingkungannya tanpa peduli pada prosesnya. Usia 3-6 tahun, anak mengembangkan pikiran "sadar", meski menyerap informasi dari lingkungan, anak mampu mengembangkan ingatan dan keinginannya.

2. Tahap Dua: 6 sampai dengan 12 Tahun

Dr. Montessori menyebut periode ini sebagai perolehan budaya.

3. Tahap Tiga: 12 sampai dengan 18 Tahun

Tahap ini merupakan periode perolehan kemandirian. Dr. Montessori percaya bahwa banyak perubahan yang terjadi dalam periode ini sehingga anak memerlukan pengasuhan dan perhatian sama banyaknya ketika pada usia di bawah 6 tahun.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa tahap perkembangan Montessori terbagi menjadi tiga tahapan usia, yaitu 0-6 tahun, 6-12 tahun, dan 12-18 tahun. Dr. Montessori percaya bahwa anak-anak melewati tiga fase perkembangan dari lahir-usia 18 tahun, dan mereka belajar dengan cara yang berbeda secara kualitatif.

e. Peran Pendidik dalam Montessori

Sebagaimana metode pendidikan lainnya, Montessori juga membutuhkan peran *stakeholders* dalam keberlangsungan proses pembelajaran terutama orang tua dan pendidik. Mengutip dari Savitri (2019: 41), bahwa peran orang tua serta pendidik Montessori sangat penting. Bahkan, perlu ditegaskan juga bahwa pendidikan metode Montessori tidak akan terwujud tanpa usaha keras fasilitatornya yaitu orang tua dan pendidik.

Tugas seorang pendidik yaitu menyediakan lingkungan dengan segala macam bahan persiapan dengan cara yang terbaik bagi anak-anak sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, seorang fasilitator juga diminta untuk dapat memotivasi dan menjadi supporter terbaik bagi anak dalam segala perjalanannya menuju pada tujuan dan sasaran yang paling utama, yaitu mengeluarkan seluruh potensi dalam diri anak mencakup mendidik, mengasuh, dan *nurturing* anak menuju ke tingkatan intelektual, moral, dan budaya setinggi-tingginya.

Peran pendidik dalam Montessori menurut Wijaya (2020: 6) yaitu:

1. Menyiapkan lingkungan yang mendukung proses belajar anak. Pendekatan Montessori dirancang untuk mendukung perkembangan alami anak-anak di lingkungan belajar yang telah disiapkan sebaik mungkin oleh orang tua atau pendidik.
2. Berperan sebagai fasilitator dalam rangka mendampingi anak belajar. Mendidik dengan pendekatan Montessori didasari atas filosofi pendidikan Maria Montessori, yakni *'Follow the Child'*.
3. Memberi kebebasan pada anak. Orang tua atau pendidik harus memberikan kesempatan kepada anak agar bebas mengerjakan aktivitas-aktivitas yang dia inginkan sendiri.
4. Menjadi pengarah dan penasihat agar anak dapat mengoreksi kesalahan yang anak perbuat sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, peran orang tua dan pendidik Montessori sangat kompleks. Dr. Maria Montessori sendiri tidak menganggap dirinya sebagai seorang pendidik, tetapi seorang pengarah/direktris/fasilitator. Selain itu, tugas seorang pendidik yaitu memfasilitasi atau menyediakan lingkungan dengan segala macam bahan persiapan dengan cara yang terbaik bagi anak-anak sesuai dengan kebutuhannya. Di samping itu, pendidik juga harus memiliki tujuan yaitu mengeluarkan seluruh potensi dalam diri anak mencakup mendidik, mengasuh, dan *nurturing* anak menuju ke tingkatan intelektual, moral, dan budaya setinggi-tingginya.

B. Penelitian Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ariani dkk. (2021: 810) di SDN 05 Pagi Grogol Selatan kelas IV sebanyak 30 peserta didik dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Siswa dalam Pembelajaran SBDP melalui Teknik Kolase”, menunjukkan hasil bahwa siswa sudah meningkatkan keterampilan motorik halusnya dengan menggunakan teknik kolase dengan baik. Penelitian yang dilakukan oleh Ariani dkk. tersebut selaras dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai pengaruh media kolase terhadap peningkatan motorik halus, namun pada penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media kolase berbasis metode Montessori.
2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sinaga dkk. (2022: 5940) di SD Negeri 094108 Marjanji kelas IV yang berjudul “Pengaruh Media Kolase terhadap Hasil Belajar pada Subtema Giat Berusaha Meraih Cita-citaku Siswa kelas IV”, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa jauh lebih baik setelah diterapkannya pembelajaran media kolase. Penelitian yang dilakukan oleh Sinaga dkk. tersebut selaras dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai pengaruh media kolase, namun pada penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media kolase berbasis metode Montessori serta dampaknya terhadap peningkatan motorik halus.
3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Maulida (2019: 271) di SD Muhammadiyah Condongcatur dengan judul “Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Autis Kelas II Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Condongcatur”, menunjukkan hasil bahwa media *busy book* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik halus siswa autis kelas II di SD Muhammadiyah Condongcatur. Penelitian yang dilakukan oleh Maulida tersebut selaras dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu

mengenai peningkatan motorik halus anak, namun pada penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan kolase sebagai media penerapan berbasis metode Montessori dalam meningkatkan motorik halus anak.

4. Pada penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2021: 50) di SDN 02 Margo Mulyo OKU Timur yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kolase Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar”, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran tematik mengalami peningkatan baik dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal setelah menggunakan media kolase. Penelitian yang dilakukan oleh Astuti tersebut selaras dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai pengaruh media kolase, namun pada penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan media kolase berbasis metode Montessori dalam meningkatkan motorik halus peserta didik.

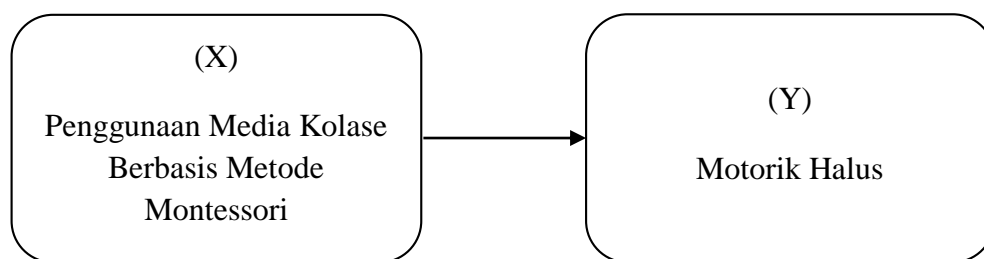
C. Kerangka Pikir

Kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar yang digunakan dapat dipadukan dengan bahan dasar lain sehingga dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis seseorang yang membuatnya. Maka dapat dikatakan bahwa bahan apapun yang dapat dirangkum (dikolaborasikan) sehingga menjadi karya seni rupa dua dimensi, dapat digolongkan/dijadikan bahan kolase.

Pada penelitian ini media kolase digunakan dengan berbasis metode Montessori yaitu sebuah metode pendidikan yang dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori. Metode ini merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada anak (*children centered*). Pada metode ini anak memegang kendali penuh atas pembelajaran mereka sendiri, kemudian di dukung oleh orang dewasa dan lingkungan.

Dalam pendidikan Montessori, terdapat hubungan yang dinamis antara anak, orang dewasa, dan lingkungan pendidikan. Dengan kata lain lingkungan dan anak saling berinteraksi. Lingkungan menarik anak sehingga anak belajar dari bahan-bahan yang ada di lingkungan. Hal ini dimaksudkan peneliti sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik. Motorik halus merupakan kemampuan gerak anak meliputi otot-otot kecil yang ada di seluruh tubuh, seperti menyentuh, memegang, menulis, serta menggambar.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media kolase berbasis metode Montessori dipilih untuk meningkatkan motorik halus peserta didik. Apabila media kolase berbasis metode Montessori memiliki pengaruh dapat melatih motorik halus, maka kemampuan motorik halus peserta didik akan mengalami peningkatan secara optimal.



Gambar 6. Kerangka berpikir

Sumber: Sugiyono (2013: 42)

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir, maka peneliti menerapkan hipotesis sebagai berikut.

Ha : Ada pengaruh media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin.

Ha : Ada perbedaan efek antara hasil motorik halus kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen Design* yaitu metode yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan secara penuh terhadap sampel penelitian. Pola eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian kelompok *Pre-test* dan *Post-test*. Metode ini bermaksud untuk menguji hipotesis tentang adanya hubungan sebab akibat dari perlakuan yang telah dilakukan, dan bermaksud untuk menguji adanya perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah terdapat pengaruh media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2013: 79), menyebutkan bahwa rancangan tersebut terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 7. Desain Penelitian

Sumber: Sugiyono (2013: 79)

Keterangan:

X = Media Kolase berbasis metode Montessori

O₁ = Skor *Pre-test* Kelompok A

O₂ = Skor *Post-test* Kelompok A

O₃ = Skor *Pre-test* Kelompok B

O₄ = Skor *Post-test* Kelompok B

Berdasarkan Gambar 7 di atas, kelompok eksperimen diberi *Pre-test* awal (O_1) kemudian diterapkan perlakuan (X) dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya dilakukan pengukuran yang kedua dengan menggunakan *Post-test* sebagai tes akhir (O_2) untuk mengetahui pengaruh media kolase berbasis metode Montessori. Sedangkan pada kelompok kontrol diberi *Pre-test* sebagai tes awal tanpa diterapkan perlakuan. Kemudian dilakukan pengukuran yang kedua kalinya dengan menggunakan *Post-test*.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Simbarwaringin, yang beralamatkan di Jalan Raya Simbarwaringin, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam waktu sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan dengan nomor surat 6952/UN26.13/PN.01.00/2022 pada 20 Oktober 2022 oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sampai dengan 15 April 2023.

3. Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin yang berjumlah 40 peserta didik kelas I A dan I B.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 80). Adapun populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas I A dan I B SD Negeri 1 Simbarwaringin yang berjumlah 40 peserta didik.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013: 81). Berdasarkan jumlah peserta didik terbatas, maka penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu *sampling jenuh* atau seluruh peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin yang terdiri dari kelas I A sebanyak 21 peserta didik dan kelas I B sebanyak 19 peserta didik sehingga seluruhnya dijadikan sebagai sampel. Hal ini sebagaimana menurut Sugiyono (2013: 133) teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dengan tujuan peneliti ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Syarat penggunaan observasi menurut Sugiyono (2013: 145), yaitu teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, serta gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Adapun pada penelitian ini, observasi dilakukan menggunakan penilaian kinerja untuk menilai kegiatan yang dilakukan peserta didik meliputi *pre-test*, *post-test* dan ketika membuat karya kolase berbasis metode Montessori.

Hal ini sebagaimana menurut Pargito (2015: 63), penilaian kinerja atau *performance assessment* merupakan suatu penilaian yang meminta peserta tes untuk mendemostrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam praktek kehidupan mereka sehari-hari. Di samping itu, pada penilaian kinerja peneliti menggunakan *rating scale*. Menurut Pargito (2015: 75), paling tidak ada tiga jenis "*rating scale*" yaitu: (1) *numerical rating scale*; (2) *graphic rating scale*; dan (3) *descriptive rating scale*. Pada penelitian ini menggunakan *descriptive rating scale*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis, di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2013: 206). Adapun dokumen yang diambil berupa profil SD Negeri 1 Simbarwaringin kecamatan Trimurjo kabupaten Lampung Tengah, daftar nama peserta didik kelas I A dan I B, serta foto-foto pada saat penelitian.

3. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2013: 142). Angket digunakan untuk peneliti mengetahui tingkat kemampuan motorik halus peserta didik pada kelas *Eksperimen* dan kelas *Kontrol*. Adapun untuk mendapatkan data tersebut di perlukan uji *Pre-test* dan *Post-test* pada masing-masing kelas atau kelompok.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013: 102). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa observasi, dokumentasi, dan angket berupa *Pre-test* dan *Post-test*. Berdasarkan indikator perkembangan keterampilan motorik halus pada jenjang kelas I sekolah dasar dengan rentang usia 5,1 – 6 tahun menurut Santrock (2009) dalam Aulina (2017: 70 – 71), maka kisi-kisi instrumen *Pre-test* dan *Post-test* dapat disusun melalui tabel berikut ini.

Tabel 3. Kisi-kisi *Pre-Test* dan *Post-Test*

Variabel	Indikator	Item	Penilaian		
			1	2	3
Motorik Halus	Melipat kertas menjadi setengah atau seperempat	1. Melipat kertas menjadi setengah			
		2. Melipat kertas menjadi seperempat			
	Menggambar mengikuti bentuk tangan	3. Menggambar mengikuti bentuk tangan kanan			
	Menggambar segiempat, lingkaran, bujursangkar, dan segitiga	4. Menggambar bujursangkar			
	Menggunting hiasan interior dari kertas	5. Menggunting hiasan interior dari kertas dengan pola lingkaran			
	Menggunakan krayon dengan tepat	6. Mewarnai gambar menggunakan 7 warna krayon dengan tepat			
	Membuat objek tanah liat dengan dua bagian kecil	7. Membuat objek bunga dari plastisin dengan dua bagian kecil			
	Menulis kembali huruf	8. Menulis kembali huruf kapital A – Z			
	Menyalin dua kata singkat	9. Menyalin kata “Serai Hijau”			
		10. Menyalin kata “Khusyuk Berdoa”			

Sumber: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian (2023)

Tabel 4. Rubrik Penilaian *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Item	Kriteria Penilaian	Skor
1	Peserta didik mampu melipat kertas menjadi setengah	Peserta didik belum mampu melipat kertas menjadi setengah	1
		Peserta didik mampu melipat kertas menjadi setengah dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu melipat kertas menjadi setengah secara mandiri	3
2	Peserta didik mampu melipat kertas menjadi seperempat	Peserta didik belum mampu melipat kertas menjadi seperempat	1
		Peserta didik mampu melipat kertas menjadi seperempat dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu melipat kertas menjadi seperempat secara mandiri	3

No.	Item	Kriteria Penilaian	Skor
3	Peserta didik mampu menggambar mengikuti bentuk tangan kanan	Peserta didik belum mampu menggambar mengikuti bentuk tangan kanan	1
		Peserta didik mampu menggambar mengikuti bentuk tangan kanan dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu menggambar mengikuti bentuk tangan kanan secara mandiri	3
4	Peserta didik mampu menggambar bujursangkar	Peserta didik belum mampu menggambar bujursangkar	1
		Peserta didik mampu menggambar bujursangkar dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu menggambar bujursangkar secara mandiri	3
5	Peserta didik mampu menggantung hiasan interior dari kertas dengan pola lingkaran	Peserta didik belum mampu menggantung hiasan interior dari kertas dengan pola lingkaran	1
		Peserta didik mampu menggantung hiasan interior dari kertas dengan pola lingkaran dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu menggantung hiasan interior dari kertas dengan pola lingkaran secara mandiri	3
6	Peserta didik mampu mewarnai gambar menggunakan 7 warna krayon dengan tepat	Peserta didik belum mampu mewarnai gambar menggunakan 7 warna krayon dengan tepat	1
		Peserta didik mampu mewarnai gambar menggunakan 7 warna krayon dengan tepat dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu mewarnai gambar menggunakan 7 warna krayon dengan tepat secara mandiri	3
7	Peserta didik mampu membuat objek bunga dari plastisin dengan dua bagian kecil	Peserta didik belum mampu membuat objek bunga dari plastisin dengan dua bagian kecil	1
		Peserta didik mampu membuat objek bunga dari plastisin dengan dua bagian kecil namun dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu membuat objek bunga dari plastisin dengan dua bagian kecil secara mandiri	3
8	Peserta didik mampu menulis kembali huruf kapital A – Z	Peserta didik belum mampu menulis kembali huruf kapital A – Z	1
		Peserta didik mampu menulis kembali huruf kapital A – Z dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu menulis kembali huruf kapital A – Z secara mandiri	3
9	Peserta didik mampu menyalin kata “Serai Hijau”	Peserta didik belum mampu menyalin kata “Serai Hijau”	1
		Peserta didik mampu menyalin kata “Serai Hijau” dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu menyalin kata “Serai Hijau” secara mandiri	3

No.	Item	Kriteria Penilaian	Skor
10	Peserta didik mampu menyalin kata “Khusyuk Berdoa”	Peserta didik belum mampu menyalin kata “Khusyuk Berdoa”	1
		Peserta didik mampu menyalin kata “Khusyuk Berdoa” dengan bantuan pendidik	2
		Peserta didik mampu menyalin kata “Khusyuk Berdoa” secara mandiri	3

Sumber: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian (2023)

F. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 38). Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen ini atau variabel stimulus, prediktor, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2013: 39). Variabel bebas atau variabel (X) dalam penelitian ini yaitu media kolase berbasis metode Montessori. Kolase merupakan media yang digunakan untuk memberikan pemahaman tentang membuat kerajinan dua dimensi. Serta metode Montessori merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk memaksimalkan perkembangan atau peningkatan motorik halus peserta didik.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen atau variabel *output*, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013: 39). Adapun variabel terikat atau variabel (Y) dalam penelitian ini yaitu motorik halus peserta didik.

G. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Motorik Halus

Motorik dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang sangat penting bagi manusia karena dengan gerak (*motor*) manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya. Keterampilan motorik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu motorik halus. Menurut Aquarisnawati dkk. (2011) dalam Rizqia dkk. (2019: 42), perkembangan motorik halus merupakan proses untuk menghasilkan keterampilan dan pola gerakan yang dilakukan oleh anak-anak. Pada kegiatan motorik melatih anak untuk mampu mengkoordinasikan tangan dan mata dengan baik. Anak juga belajar menggerakkan tangan agar lebih lentur, sehingga tidak terasa kaku dengan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

2. Media Kolase Berbasis Metode Montessori

Menurut Winarto (2019: 142) kolase merupakan komposisi artistik yang dibuat dari berbagai macam bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan lainnya yang kemudian ditempelkan pada permukaan gambar. Adapun metode Montessori merupakan suatu metode pendidikan yang berpusat pada anak (*children centered*), serta berdasarkan pengamatan ilmiah terhadap anak-anak (*scientific observation*). Media kolase berbasis metode Montessori yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu media kolase dengan metode pembelajaran Montessori, yang mana peserta didik memegang kendali penuh atas pembelajaran mereka sendiri, kemudian di dukung oleh orang dewasa yaitu pendidik dan lingkungan.

H. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Valid diartikan bahwa instrumen telah diuji dan layak untuk digunakan dalam mengukur sesuatu yang akan diukur. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013: 122). Uji prasyarat validitas instrumen pada penelitian ini yaitu menggunakan *SPSS 26 for Windows* dan perhitungan manual dengan rumus korelasi *Product Moment* menurut Pearson.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \cdot \{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

X = skor item

Y = skor total

Sumber: Muncarno (2017: 96)

Distribusi/tabel pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop*.

Tabel 5. Kriteria interpretasi koefisien korelasi (r)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber: Muncarno (2017: 58)

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang dinyatakan valid belum tentu reliabel. Instrumen dikatakan reliabel jika data yang didapatkan tetap sama meskipun telah digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama. Pengujian

reliabilitas instrumen menggunakan *SPSS 26 for Windows* dan perhitungan manual dengan rumus *alpha cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_{T^2}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

1 = Bilangan konstan

σ_{T^2} = Varian total

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_{T^2}$ = Jumlah varian butir

Sumber: Arikunto (2013: 276)

Tabel 6. Kriteria Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Cukup kuat
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013: 276)

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS 26 for Windows* dan perhitungan manual dengan rumus *chi kuadrat* sebagai berikut.

$$x^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

fo = frekuensi yang diperoleh

fh = frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno, 2017: 71)

Tahap berikutnya yaitu membandingkan x^2_{hitung} dengan x^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ serta derajat kebebasan $(dk) = k-1$, maka dikonsultasikan pada tabel *chi kuadrat* dengan kaidah keputusan yaitu sebagai berikut. Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan normal. Namun, jika $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varian digunakan untuk mengetahui apakah varian sampel yang akan dikomparasikan itu homogen atau tidak. Varian adalah standar deviasi yang dikuadratkan (Muncarno, 2017: 65). Adapun uji homogenitas varian peneliti menggunakan *SPSS 26 for Windows* dan perhitungan manual dengan rumus uji F sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Rumus diatas berlaku untuk dua sampel ataupun lebih. Yang penting dari sampel itu terdapat varian yang terbesar dan terkecil. Untuk dapat menguji homogenitas varian, maka harus terlebih dahulu diketahui masing-masing sampel (Muncarno, 2017: 65). Adapun dalam hal ini berlaku ketentuan yaitu apabila F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} ($F_h < F_t$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti varian homogen (Muncarno, 2017: 67).

c. Uji Interaksi

Uji interaksi dilakukan dengan uji *Anova*. Sebagaimana menurut Goss Sampson (2019: 78), *ANOVA* telah dideskripsikan sebagai '*tes omnibus*' yang menghasilkan angka statistic F, yang membandingkan apakah variasi yang dijelaskan pada dataset keseluruhan secara signifikan lebih besar dari varian yang tidak dapat dijelaskan. Hipotesis nol yang diuji adalah bahwa tidak ada perbedaan yang

signifikan antara rerata semua kelompok. Jika hipotesis nol ditolak, ANOVA hanya menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok, tetapi tidak menjelaskan pada kelompok mana perbedaan itu terjadi. Goss Sampson (2019: 78), melanjutkan bahwa untuk menentukan di mana perbedaan kelompok dilakukan *uji post hoc* (Dari bahasa Latin *post hoc*, "setelah ini").

Pada uji Anova ini peneliti menggunakan uji Anova satu jalur (*One Way Anova*) menggunakan *SPSS 26 for Windows* dan perhitungan manual dengan uji *One Way Anova* atau uji-F (*Fisher Test*). Menurut Setiawan (2019: 8), uji *One Way Anova* lebih dikenal dengan uji-F (*Fisher Test*) dengan arti variasi atau varian itu asalnya dari pengertian konsep "*Mean Square*" atau kuadrat rerata (KR) dengan rumus sebagai berikut.

$$KR = \frac{JK}{db}$$

Menghitung nilai Anova atau F (F_{hitung}) dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{KR_A}{KR_D}$$

Varian dalam grup dapat juga disebut Varian Kesalahan (Varian Galat). Dapat dirumuskan:

$$JK_A = \sum \frac{(\sum X_{Ai})^2}{n_{Ai}} - \frac{(\sum X_{\tau})^2}{N}$$

dan

$$JK_D = (\sum X_{\tau})^2 - \sum \frac{(\sum X_{Ai})^2}{n_{Ai}}$$

Keterangan:

KR = Kuadrat rerata

JK = jumlah kuadrat (*some of square*)

db = derajat bebas (*degree of freedom*)

(Sumber: Setiawan, 2019: 8)

Adapun menarik kesimpulan dari hasil uji interaksi (*One Way Anova*) yaitu konsultasikan dengan tabel F kemudian bandingkan antara F_{hitung} dengan F_{tabel} , disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima berarti signifikan serta apabila H_0 diterima dan H_a ditolak berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis komparatif menurut (Sugiyono, 2013: 197) apabila sampel berkorelasi/berpasangan misalnya membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan maka digunakan *t-test* sampel *related* (*paired sample t-test*). Adapun rumus *paired sample t-test* sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata sampel sebelum perlakuan

\bar{X}_2 = rata rata sampel setelah perlakuan

s_1 = simpangan baku sebelum perlakuan

s_2 = simpangan baku setelah perlakuan

n_1 = jumlah sampel sebelum perlakuan

n_2 = jumlah sampel setelah perlakuan

(Sumber: Sugiyono, 2013: 197)

Adapun dasar pengambilan keputusan uji *paired sample t-test* yaitu:

1. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
2. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

3. Uji *Effect Size*

Pada penelitian ini, peneliti akan melihat berapa besar pengaruh dari media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin. Adapun rumus untuk mengetahui besarnya pengaruh media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik, dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan *effect size*. *Effect size* merupakan ukuran mengenai besarnya efek suatu variabel pada variabel lain, besarnya perbedaan maupun hubungan, yang bebas dari pengaruh besarnya sampel (Santoso, 2010: 66 dalam Badrus 2015: 66). Pada uji *effect size* peneliti menghitung menggunakan *SPSS 26 for Windows* dan perhitungan manual *effect size* pada uji t dengan rumus *Cohen's* berikut.

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}} \times 100\%$$

Keterangan:

d = *Cohen's d effect size* (besarnya pengaruh dalam persen)

\bar{X}_t = *Mean treatment condition* (rata-rata kelas eksperimen)

\bar{X}_c = *Mean control condition* (rata-rata kelas kontrol)

S_{pooled} = *Standard deviation* (standar deviasi)

(Sumber: Backer, 2000: 3 dalam Badrus, 2015: 66)

Adapun untuk menghitung S_{pooled} (S_{gab}) dengan rumus sebagai berikut.

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)Sd_1^2 + (n_2 - 1)Sd_2^2}{n_1 + n_2}}$$

Keterangan:

S_{pooled} = *Standard deviation* (standar deviasi gabungan)

n_1 = Jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 = Jumlah peserta didik kelas kontrol

Sd_1^2 = Standar deviasi kelas eksperimen

Sd_2^2 = Standar deviasi kelas kontrol

(Sumber: Backer, 2000: 3 dalam Badrus, 2015: 67)

Tabel 7. Kriteria Interpretasi nilai *Cohen's d*

<i>Cohen's Standard</i>	<i>Effect Size</i>	<i>Persentase (%)</i>
Tinggi	2,0	97,7
	1,9	97,1
	1,8	96,4
	1,7	95,5
	1,6	94,5
	1,5	93,3
	1,4	91,9
	1,3	90
	1,2	88
	1,1	86
	1,0	84
	0,9	82
Sedang	0,8	79
	0,7	76
	0,6	73
Rendah	0,5	69
	0,4	66
	0,3	62
	0,2	58
	0,1	54
	0,0	50

(Sumber: Backer, 2000: 3 dalam Badrus, 2015: 67-68)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media kolase berbasis metode Montessori terhadap peningkatan motorik halus peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Terdapat perbedaan efek yang signifikan antara hasil motorik halus kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada peserta didik kelas I SD Negeri 1 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media kolase berbasis metode Montessori, maka terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti diantaranya yaitu:

1. Peserta Didik
Disarankan peserta didik dapat menggunakan media kolase berbasis Metode Montessori sehingga dapat meningkatkan motorik halus dan kemampuan psikomotorik peserta didik.
2. Pendidik
Disarankan pendidik dapat menerapkan media kolase berbasis metode Montessori baik dalam pembelajaran SBdP maupun pada pembelajaran lain agar dalam proses belajar terdapat aktivitas praktik yang lebih melatih motorik halus peserta didik serta peserta didik dapat

mengembangkan kreativitasnya dengan menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar sebagaimana prinsip dalam pembelajaran dengan metode Montessori.

3. Sekolah

Disarankan sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi penerapan media serta metode pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kognitif tetapi juga meningkatkan psikomotorik, salah satunya dengan media kolase berbasis metode Montessori. Proses pembelajaran dengan metode Montessori menerapkan prinsip kebebasan sehingga peserta didik dapat lebih mengekspresikan dirinya dalam belajar, namun tetap dengan pengawasan pendidik selaku fasilitator.

4. Peneliti Lanjutan

Disarankan kepada peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan metode Montessori dalam pembelajaran yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang berbeda dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. D. 2022. *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. CV Kreator Cerdas Indonesia. Kediri. 163 hlm.
- Ariani, R., Wulan, S., dan Oktaviana, E. 2021. Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Siswa dalam Pembelajaran SBDP melalui Teknik Kolase. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* 4: 806-811.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Astuti, P. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kolase Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan* 35: 45-52.
- Aulina, C. N. 2017. *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. UMSIDA Press. Sidoarjo.
- Badrus, A. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Osborn Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pokok Bangun Datar Segi Empat Siswa Kelas VII SMPN 2 Ngunut Tahun Ajaran 2014/2015*. (Skripsi). UIN Satu Tulung Agung. Tulung Agung.
- Britton, L. 2017. *Montessori Play and Learn*. PT. Bentang Pustaka. Yogyakarta. 279 hlm.
- Bujuri, D. A. 2018. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Literasi* 9: 37-50.
- Davies, S. 2019. *The Montessori Toddler: A Parent's Guide to Raising a Curious & Responsible Human Being*. Workman Publishing. New York. 334 hlm.
- Goss-Sampson, M. A. 2019. *Statistical Analysis In JASP: a Guide For Students*. University of Greenwich. Inggris.
- Gunawan dan Aidah, A. R. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Press. Medan.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media. Klaten.
- Iskandar, Beni. 2019. *Pengembangan Fisik Motorik di Taman Kanak-kanak*. Kemendikbud. Jakarta.
- KBBI. 2022. Kolase. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kolase>. Diakses pada 8 November 2022.

- Maftuhah dan Ratnasari, E. 2014. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Permainan Membuat Plastisin Alami. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1: 47-53.
- Maulida, L. I. 2019. Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Autis Kelas II Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal Widia Ortodidaktika*: 8: 262-272.
- Mikaresti, P., Meylani, Y. dan Perdima, F. E. 2021. Optimalisasi Penyampaian Materi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis GPO. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia* 4: 48-57.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. Hamim Group. Lampung. 137 hlm.
- Nurhayati, A., Fitria E. dan Nurfadhillah S. 2020. Peran Pembeajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2: 427-434.
- Paramita, V. D. 2017. *Jatuh Hati Pada Montessori: Seni Mengasuh Anak Usia Dini*. PT. Bentang Pustaka. Yogyakarta. 216 hlm.
- Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rizqia, M., Iskandar, W., Simangunsong, N. dan Suyadi. 2019. Analisis Perkembangan Psikomotorik Siswa ditinjau dari Keterampilan Menggambar di SDN Demangan Kota Yogyakarta. *Journal of Islamic Primary Education* 2: 45-53.
- Saputro, A. dan Wijayanti, O. 2021. Tantangan Guru Abad 21 dalam Mengajarkan Muatan SBdP di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 1: 51-59.
- Savitri, I. M. 2019. *Montessori for Multiple Intellegences*. PT Bentang Pustaka. Yogyakarta. 290 hlm.
- Sinaga, Y., Purba, N. A., dan Siregar, J. 2022. Pengaruh Media Kolase terhadap Hasil Belajar pada Subtema Giat Berusaha Meraih Cita-citaku Siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4: 5931-5941.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung. 334 halaman.
- Sukamti, E. R. 2018. *Perkembangan Motorik*. UNY Press. Yogyakarta. 102 hlm.
- Suyadi, Calista W., dan Puspita D., 2018. Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Usia Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *JIP :Jurnal Ilmiah PGMI* 4: 170-182.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Upton, P. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga. Jakarta.
- Wijaya, B. 2020. *Islamic Montessori: Pendidikan Anak di Rumah Berbasis Aktivitas Islami*. Pustaka Al Uswah. Yogyakarta. 156 hlm.
- Wijaya T. 2015. *Model Mediasi Regresi Linier*. STIE MDP. Palembang.
- Winarto. 2019. *Unit Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sekolah Dasar (SD)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 379 hlm.
- Zahira, Z. 2019. *Islamic Montessori Inspired Activity*. PT. Bentang Pustaka. Yogyakarta. 234 hlm.