

**EFEKTIVITAS PERMAINAN MONTASE TERHADAP  
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DI TAMAN  
KANAK-KANAK NEGERI 1 PADANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh**

**WAHYU PUTRI MELATI  
NIM : 1200800/2012**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

Judul : Efektivitas Permainan Montase terhadap Perkembangan  
Motorik Halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang  
Nama : Wahyu Putri Melati  
NIM : 2012/1200800  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2016

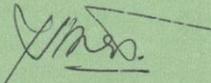
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



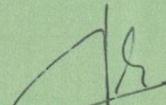
Drs. Indra Jaya, M. Pd  
NIP. 195805051982031005

Pembimbing II



Syahrul Ismet, S, Ag, M. Pd  
NIP. 1976100820050011002

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd  
NIP. 196207301988032002

**PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

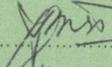
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Efektivitas Permainan Montase terhadap Perkembangan  
Motorik Halus di Taman Kanak-kanak  
Negeri 1 Padang**

Nama : Wahyu Putri Melati  
NIM : 1200800/2012  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Syahrul Ismet, S, Ag, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Rismareni Pransiska, SS M. Pd	4. 
5. Anggota	: Indra Yeni, M. Pd.	5. 

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Ya Allah.....*

*Bibir ini yang selalu menyebut nama-Mu*

*Hati ini yang selalu mengingat-Mu*

*Setiap sujudku selalu mengadu pada-Mu*

*Setiap do'aku selalu memohon pada-Mu*

*Agar tercapai cita-citaku*

*Untuk kecerahan masa depanku*

*Untuk membahagiakan orang tuaku, keluargaku dan saudaraku*

*Terima kasih ya Allah.....*

*Engkau telah memberikan hikmah yang sangat berharga*

*Kepadaku dalam perjalanan ini, bahwa Engkau tidak memberikan apa yang aku mau tetapi Engkau memberikan apa yang aku butuhkan, dan pelajaran berharga dari alam yang aku temukan bahwa burung kecil yang tidak bisa terbang sama sekalipun butuh latihan dan proses yang cukup panjang untuk bisa terbang tinggi menembus cakrawala ini dengan kepakan dan bentangan sayapnya.*

*Papa dan Mama Tercinta*

*Pengorbananmu begitu besar, demi masa depanku*

*Do'a dan dzikir terucap dibibirmu yang tiada henti untukku*

*Peluh keringatmu yang membuatku yakin aku bisa membanggakanmu*

*Senyuman dibibirmu yang memberiku semangat saat aku mulai terjatuh*

*Pancaran cahaya diwajahmu yang tergambar keikhlasan*

*Semua itu tak sia-sia, anakmu tercinta*

*Telah meraih gelar sarjana*

*Inilah persembahanku*

*Karya kecil yang sangat berharga bagiku*

*Suatu kebanggaan bagiku, setiap tetes peluh dan untaian do'a*

*Yang tak pernah putus kepada-Mu ya Rabbi.....*

*Untuk Papa (Irwin Tanjung) dan Mama (Basni)*

*Yang selalu memberiku motivasi dan mendo'akan*

*Agar meraih impian*

*Buat saudara-saudaraku (Kak Nila dan Uda Ade tersayang)*

*Agar sukses, sehat selalu dan tetap menjadi saudara yang aku sayang*

*Buat keluarga di Padang (Kakek, Onang, Umi, Tek Deni & Keluarga tersayang) Terima kasih buat segala hal yang telah kalian berikan untukku selama ini, semoga sehat selalu dan dimudahkan rezkinya*

*Buat keluarga di Bangkinang (Elok, Bunda, & seluruh keluarga yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu) terima kasih untuk semuanya, semoga sukses dan sehat selalu*

*Buat sepupuku (Ulfa, Tia, dan Sari) cepat nyusul ya sayang kalian semua adalah lakon skenario perjalanan hidupku, kalian keluargaku, penyemangatku, penolongku dan penghiburku.*

*Terima kasih tak terhingga kepada:*

*Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd dan Bapak Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd*

*Sebagai pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya*

*Demi keberhasilanku mencapai cita-cita. Dan tak lupa buat temanku*

*(Rahmi, Tria, Tiara, Ola, Hany, Oci, Widya, Vinta) dan seluruh teman*

*PG-PAUD 2012 yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya terima kasih sudah mewarnai perjalanan hidupku selama 3,5 tahun terakhir.*

*Tanpa kalian semua aku tidak bisa seperti sekarang ini.*

*Terima kasih buat semuanya.....*

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 12 Februari 2016

Yang Menyatakan



wahyu Putri Melati

## ABSTRAK

**Wahyu Putri Melati. 2016. Efektivitas Permainan Montase terhadap Perkembangan Motorik Halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa kurang menariknya permainan untuk mengembangkan motorik halus dan kurangnya minat anak dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus serta kurang berkembangnya motorik halus anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas permainan montase terhadap perkembangan motorik halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperiment*. Populasi penelitian adalah Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster sampling*, yaitu kelompok B4 dan kelompok B2 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 6 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembar pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil tes kelompok kontrol. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan montase memberi pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang tahun ajaran 2015/2016.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini berjudul **“Efektivitas Permainan Montase terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Padang”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG-PAUD di Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan banyak mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Syahrul Ismet.S, Ag, M. Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan membantu serta memberikan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini
3. Tim penguji yang telah memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hj Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepala sekolah dan guru Taman Kanak-kanak Negeri 1 padang yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu dosen dan staff tata usaha jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan motivasi, masukan serta semangat pada penulisan skripsi ini.
8. Bapak, ibu serta keluarga tercinta yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang yang tak ternilai harganya dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan

Padang, 12 Februari 2016

Peneliti

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	vii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	7
1. Konsep Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
a. Pengertian Pendidikan anak Usia Dini .....	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	12
c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini .....	14
3. Konsep Perkembangan Motorik Halus Anak .....	15
4. Konsep Perkembangan Motorik Halus Anak .....	15
a. Pengertian Motorik Halus .....	15
b. Tujuan Perkembangan Motorik Halus .....	16
5. Konsep Bermain .....	17
a. Pengertian Bermain .....	17
b. Nilai Bermain .....	18
c. Fungsi dan Manfaat Bermain .....	21
d. Jenis-jenis Permainan .....	23
6. Montase .....	26
a. Pengertian Montase .....	26
b. Hal-Hal yang Perlu dipersiapkan dalam Permainan Montase .....	26
c. Langkah-langkah Permainan Montase .....	27
d. Tujuan Permainan Montase .....	30

e. Manfaat Permainan Montase .....	30
B. Penelitian yang Relevan .....	30
C. Kerangka Konseptual .....	31
D. Hipotesis.....	33
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
C. Populasi dan Sampel .....	35
D. Variabel dan Data.....	38
E. Defenisi Operasional.....	39
F. Instrumentasi Penelitian .....	39
G. Teknik Pengumpulan Data.....	49
H. Teknik Analisis Data.....	49
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Penelitian.....	54
B. Analisis Data.....	65
C. Pembahasan.....	72
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	75
B. Implikasi.....	75
C. Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Rancangan Penelitian .....	35
Tabel 2. Populasi Penelitian .....	37
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen .....	41
Tabel 4. Instrumen Pernyataan .....	42
Tabel 5. Rubrik Penilaian Motorik Halus .....	42
Tabel 6. Kriteria Penilaian Motorik Halus .....	45
Tabel 7. Validator.....	47
Tabel 8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet .....	52
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Perkembangan Motorik Halus di Kelas Eksperimen Pada Anak Kelompok B4 di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang .....	55
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Perkembangan Motorik Halus di Kelas Eksperimen Pada Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang .....	57
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Perkembangan Motorik Halus di Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	58
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Motorik Halus di Kelas Eksperimen Pada Anak Kelompok B4 di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang .....	60
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Motorik Halus di Kelas Kontrol Pada Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang .....	62
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Motorik Halus di Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	63
Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ( <i>pre-test</i> ).....	65
Tabel 16. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ( <i>pre-test</i> ).....	66
Tabel 17. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ( <i>pre-test</i> ).....	66
Tabel 18. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test .....	67
Tabel 19. Hasil Perhitungan Uji Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ( <i>post-test</i> ) .....	68
Tabel 20. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ( <i>post-test</i> ) .....	69
Tabel 21. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ( <i>post-test</i> ) .....	70
Tabel 22. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan t-test .....	71

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
Bagan 1. Kerangka Konseptual .....	32

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
Grafik 1. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen .....	56
Grafik 2. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol .....	57
Grafik 3. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> Perkembangan Motorik Halus Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	59
Grafik 4. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .....	61
Grafik 5. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....	62
Grafik 6. Data Perbandingan Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Motorik Halus Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. RKH Kelas Eksperimen.....	70
Lampiran 2. RKH Kelas Kontrol .....	94
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen .....	109
Lampiran 4. Instrumen Penilaian .....	110
Lampiran 5. Skor Anak Tahap Validitas di Taman Kanak-kanak Semen Padang .....	111
Lampiran 6. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item ..	122
Lampiran 7. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1 .....	123
Lampiran 8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2 .....	125
Lampiran 9. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3 .....	127
Lampiran 10. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4 .....	129
Lampiran 11. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 5 .....	131
Lampiran 12. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 6 .....	133
Lampiran 13. Hasil Analisis Item Instrumen Perkembangan Motorik Halus .....	135
Lampiran 14. Tabel Perhitungan Menghitung Reliabilitas Item.....	136
Lampiran 15. Dokumentasi Validasi Data .....	138
Lampiran 16. Nilai Hasil <i>Pre-test</i> untuk Perhitungan Kelas Eksperimen.....	140
Lampiran 17. Nilai Hasil <i>Pre-test</i> untuk Perhitungan Kelas Kontrol .....	141
Lampiran 18. Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Perkembangan Motorik Halus Anak Kelas Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesa .....	142
Lampiran 19. Perhitungan Mean, dan Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Pre-test</i> Motorik Halus Anak Kelas Kontrol .....	143
Lampiran 20. Perhitungan Mean, dan Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Pre-test</i> Motorik Halus Anak Kelas Eksperimen.....	144
Lampiran 21. Uji Normalitas ( <i>Liliefors</i> ) Kelas Eksperimen.....	145
Lampiran 22. Uji Normalitas ( <i>Liliefors</i> ) Kelas Kontrol.....	146
Lampiran 23. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji Barlet .....	147
Lampiran 24. Uji Hipotesis .....	149
Lampiran 25. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen untuk Perhitungan Kelas Eksperimen.....	150

Lampiran 26. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen untuk Perhitungan Kelas Kontrol .....	151
Lampiran 27. Nilai Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Motorik Halus Anak Kelas Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar.....	152
Lampiran 28. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok Eksperimen.....	153
Lampiran 29. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok Kontrol .....	154
Lampiran 30. Uji Normalitas ( <i>Liliefors</i> ) Kelas Eksperimen.....	155
Lampiran 31. Uji Normalitas ( <i>Liliefors</i> ) Kelas Kontrol.....	156
Lampiran 32. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji Barlet .....	157
Lampiran 33. Uji Hipotetis .....	159
Lampiran 34. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i> .....	160
Lampiran 35. Tabel Nilai <i>z</i> .....	161
Lampiran 36. Tabel Nilai <i>L</i> Untuk Uji <i>Liliefors</i> .....	162
Lampiran 37. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	163
Lampiran 38. Tabel Nilai <i>t</i> (untuk uji dua ekor) .....	164
Lampiran 39. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	165

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Karena pendidikan, suatu negara bisa berkembang dengan pesat, dengan pendidikan sekarang ini setiap negara berpacu dengan kemajuan masing-masing sehingga dapat terbawa ke era yang lebih canggih yang didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif, serta memiliki kemampuan dan daya saing yang tinggi dan tangguh.

Pendidikan anak usia dini adalah penyelenggaraan pendidikan yang diberikan untuk pengoptimalan potensi anak melalui kegiatan pengembangan kemampuan yang menyeluruh dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan ini diupayakan untuk mengoptimalkan masa emas (*golden age*) pada anak, agar anak tumbuh menjadi individu yang cerdas secara kognitif, cakap secara afektif dan terampil secara psikomotor.

Pendidikan anak usia dini terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu Taman Pengasuhan Anak, Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak (TK) menurut Kemendiknas adalah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Tujuan dari TK menurut Kemendiknas (2007) sebagai berikut: “1) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur,

sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan tanggung jawab; 2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis dan sosial peserta didik pada usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan; 3) Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial-emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, dan fisik/motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar”.

Sebagaimana yang kita ketahui prinsip pendidikan anak usia dini adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Jadikan sekolah bagi mereka merupakan taman yang berarti tempat yang nyaman untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan keluarganya. Dalam kegiatan bermain anak bebas untuk bereksplorasi bermasyarakat di kehidupan sosial.

Pengembangan fisik motorik anak usia dini menghendaki hasil belajar anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian. Fisik atau motorik adalah salah satu aspek yang dikembangkan pada anak usia dini, pengembangan fisik atau motorik sangat penting dikembangkan untuk pertumbuhan dan perkembangan berbagai potensi anak. Keterampilan fisik atau motorik berperan dalam berbagai aktivitas anak, anak-anak melakukan berbagai gerakan untuk menunjang aktivitas eksplorasinya. Fisik atau motorik

terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan erat dengan keterampilan penggunaan otot-otot besar, sedangkan motorik halus berkaitan dengan keterampilan penggunaan otot-otot kecil.

Berbagai pengembangan permainan harus dilakukan untuk mengembangkan motorik pada anak, salah satunya motorik halus, permainan yang merangsang kerja otot-otot kecil anak seperti melipat, menggunting, menempel dan lainnya. Permainan Montase merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak.

Montase merupakan sebuah karya yang dibuat dengan cara memotong objek-objek gambar dari berbagai sumber kemudian ditempelkan pada suatu bidang sehingga menjadi satu kesatuan karya dan tema. Karya montase dihasilkan dari mengeposisikan beberapa gambar yang sudah jadi dengan gambar yang sudah jadi lainnya. Gambar rumah dari majalah kemudian dipotong yang hanya diambil gambar rumahnya saja kemudian ditempelkan pada permukaan alas gambar. Ini merupakan salah satu contoh sederhana dari karya montase. Montase dua dimensi dianggap seperti karya lukisan karena materialnya terdiri dari gambar-gambar yang sudah jadi hanya karena dipotong-potong lalu dipadukan sehingga menjadi satu kesatuan karya ilustrasi.

Pada perkembangannya montase yang semula terbatas pada karya dua dimensi sekarang telah merambah kepada karya tiga dimensi. Karya montase ini juga kurang dikenal oleh kalangan umum, karena bentuk karyanya masih mempunyai kemiripan dengan seni lukis, seni kriya, seni patung. Sehingga jenis karya ini dianggap sebagai salah satu dari jenis karya tersebut. Kegiatan membuat

Montase ini bagi anak sangat menarik dan mengembangkan berbagai kemampuan anak, salah satunya motorik halus. Dalam kegiatan tersebut anak-anak melakukan berbagai kegiatan seperti menggunting, menempel, menggambar dan mewarnai. Sehingga akan mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan baik.

Berdasarkan hasil obeservasi awal di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang, terlihat kurang menariknya permainan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Pengembangan kemampuan motorik halus anak hanya melalui kegiatan menggambar, mewarnai gambar, menjiplak huruf dan membentuk dengan plastisin. Kurang menariknya permainan membuat anak-anak suka bosan dengan kegiatan yang dilakukan, sehingga tidak mengikuti kegiatan sampai selesai yang berdampak pada kemampuan motorik halus anak tidak berkembang dengan baik. Masih kurangnya minat anak dalam menggunting, serta menempel dan masih kurangnya pengetahuan anak tentang montase. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencoba mencari alternatif penyelesaian. Melalui penggunaan permainan Montase diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Permainan Montase terhadap Perkembangan Motorik Halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang”**

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurang menariknya permainan dalam mengembangkan motorik halus anak di TK Negeri 1 Padang
2. Kurang berkembangnya kemampuan motorik halus anak.
3. Masih kurangnya minat anak dalam menggunting, dan menempel
4. Masih kurangnya pengetahuan guru tentang montase

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dari penelitian ini yaitu kurang menariknya permainan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dirumuskan masalah yaitu “Bagaimanakah Efektivitas Permainan Montase terhadap Perkembangan Motorik Halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang?”.

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan Montase terhadap perkembangan motorik halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman atau masukan dalam kegiatan pengembangan kemampuan motorik halus anak TK.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:
  - a. Anak  
Untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
  - b. Input bagi guru  
Dalam kegiatan pembelajaran, Permainan Montase merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
  - c. Bagi TK  
Dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan kemampuan motorik halus anak dapat berkembang.
  - d. Bagi peneliti  
Meningkatkan kemampuan dan profesionalisme peneliti dalam pengembangan permainan dalam kegiatan belajar, terutama dalam kegiatan pengembangan kemampuan motorik halus pada anak.
  - e. Bagi peneliti selanjutnya  
Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan teori**

#### **1. Konsep Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Usia dini merupakan periode yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa, saat mendidik atau membimbing dipaksa supaya anak mengikuti pola pikir dan aturan orang dewasa. Namun seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan banyaknya studi tentang anak usia dini, orang dewasa semakin memahami bahwa anak usia dini bukanlah orang dewasa mini, dan berbeda dengan orang dewasa.

Sejalan dengan pendapat diatas berdasarkan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor. 20/2003 ayat 1 yang

termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0–6 tahun. Menurut Mutiah (2010:6) anak usia dini adalah anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik dari segi fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi. Anak usia dini menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) dalam Suryana (2013:32-33) mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak, NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Sedangkan menurut Suryana (2013:47) anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan anak usia dini adalah anak yang berada dalam usia 0–6 tahun atau 0-8 tahun, berada masa-masa emas dalam pertumbuhan dan perkembangan untuk mengembangkan berbagai potensinya, memiliki berbagai karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya.

## **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah pribadi yang unik, memiliki karakteristik tertentu sehingga memerlukan perlakuan khusus dalam menumbuh kembangkannya dan mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya.

Karakteristik anak usia dini menurut Suryana (2013:32-33) yaitu:

“1) anak bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; 2) anak memiliki rasa ingin tahu, anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal menarik dan menakutkan, hal ini yang mendorong rasa ingin tahu yang tinggi; 3) anak bersifat unik, keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain; 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang di atas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi; 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek, pada umumnya anak sulit untuk konsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, ia selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain”.

Menurut Ibid dalam Fadlillah (2012:57-58) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

“1) unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan masing-masing; 2) egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri; 3) aktif dan enegik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas; 4) rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, yaitu anak cenderung memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terutama terhadap hal-hal yang baru; 5) eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru; 6) spontan yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-

tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya; 7) senang dan kaya fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif; 8) masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan; 9) masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan; 10) daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan; 11) bergairah dalam belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi dirinya, 12) semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan karakteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, penuh imajinasi dan fantasi, daya konsentrasi atau perhatiannya pendek, masih mudah frustrasi dan spontan.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) maupun kecerdasan spiritual.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Hasan (2009:15) adalah:

“Jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal”.

Menurut Depdiknas (2004:12) Pendidikan Anak Usia Dini adalah:

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

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya penyelenggaraan pendidikan yang diberikan pada awal kelahiran sampai dengan usia enam tahun untuk mengembangkan kecakapan pada anak dan mengembangkan potensi yang ada di dalam diri anak sesuai dengan tahap-tahap

perkembangan dan karakteristik yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam hal ini, posisi Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap.

Arah pendidikan anak usia dini menurut Hasan (2009:15) sebagai berikut:

“1) Pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar); 2) Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual; 3) Sosial emosional (sikap dan perilaku secara agama, bahasa dan komunikasi yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini)”.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Hasan (2009:16-17) adalah:

“1) membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa; 2) membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah”.

Selain itu menurut UNESCO ECCE (*Early Childhood Care and Education*) dalam Suyadi (2013:20) tujuan PAUD antara lain sebagai berikut:

“1) PAUD bertujuan untuk membangun fondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas dan angka putus sekolah; 2) PAUD bertujuan menanam investasi SDM yang menguntungkan bagi keluarga, bangsa, Negara, maupun agama; 3) PAUD bertujuan untuk menghentikan roda kemiskinan; 4) PAUD bertujuan turut serta aktif menjaga dan melindungi hak asasi setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang”.

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Suyanto (2005:5) yaitu: mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak anak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah bangsa.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan segala kemampuan dan potensi dalam diri anak secara optimal agar anak menjadi pribadiberiman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki kecakapan kognitif, afektif dan psikomotor yang berguna untuk kehidupannya dimasa yang akan datang.

### c. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Salah satu pilar konsep dasar PAUD adalah prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran. Berikut tiga belas prinsip pelaksanaan pembelajaran PAUD menurut Suyadi (2013:31-43) adalah:

“1) berorientasi pada kebutuhan anak, 2) pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak, 3) mengembangkan kecerdasan majemuk anak, 4) belajar melalui bermain, 5) tahapan pembelajaran anak usia dini, 6) anak sebagai pembelajar aktif, 7) interaksi sosial anak, 8) lingkungan yang kondusif, 9) merangsang kreativitas dan inovasi, 10) mengembangkan kecakapan hidup, 11) memanfaatkan potensi lingkungan, 12) pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya, 13) stimulasi secara holistik”.

Prinsip-prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini menurut Trianto (2011:73-76) adalah:

“1) berorientasi pada perkembangan anak; 2) berorientasi pada kebutuhan anak; 3) bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain; 4) stimulasi terpadu; 5) menggunakan pendekatan tematik; 6) aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan; 7) menggunakan berbagai media dan sumber belajar; 8) mengembangkan kecakapan hidup; 9) pemanfaatan teknologi informasi; 10) pembelajaran bersifat demokratis”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah berorientasi pada perkembangan anak, bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, menggunakan pendekatan tematik dan menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

### **3. Konsep Perkembangan Fisik/Motorik Anak Usia Dini**

Perkembangan fisik atau motorik pada anak usia dini merupakan hal yang penting dikembangkan, menurut Jahja (2011:184) perkembangan fisik adalah perkembangan-perkembangan dimana keterampilan motorik kasar dan motorik halus sangat berkembang pesat. Perkembangan fisik pada masa kanak-kanak ditandai dengan berkembangnya keterampilan motorik, baik motorik kasar maupun halus.

### **4. Konsep Perkembangan Motorik Halus Anak**

#### **a. Pengertian Motorik Halus**

Motorik halus berkaitan dengan keterampilan koordinasi otot-otot halus, Keterampilan motorik halus menurut Wiyono & Nursyahid (2013:184) motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih.

Menurut Sumantri (2005:143) menyatakan sebagai berikut:

“Pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaat dengan alat-alat untuk bekerja dan mengetik, menjahit dan lain-lain”.

Menurut Santrock (2011:214) keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang melibatkan gerakan-gerakan yang diselaraskan seperti ketangkasan jari. Sependapat dengan Santrock menurut Ismail (2009:84) motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh sebagian anggota tubuh

yang dikoordinasikan (kerja sama yang seimbang) antara mata dengan tangan atau kaki.

Berdasarkan pendapat tersebut pengertian motorik halus adalah keterampilan pengkoordinasian otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan mata dengan melakukan gerakan-gerakan yang diselaraskan.

#### **b. Tujuan Pengembangan Motorik Halus**

Sumantri (2005:9) mengemukakan tujuan pengembangan motorik halus sebagai berikut:

- 1) Mampu mengfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan.

Melakukan kegiatan-kegiatan motorik halus diharapkan dapat memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, sehingga anak bisa memegang pensil dengan benar.

- 2) Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dan mata.

Tujuan pengembangan motorik halus adalah dapat menyeimbangkan kerja sama antara mata dengan tangan.

- 3) Mampu mengendalikan emosi.

Melakukan kegiatan-kegiatan motorik halus dapat melatih kesabaran pada anak

Menurut Ismail (2009:84) tujuan melatih motorik halus adalah agar anak terampil menggunakan jari-jemari dalam kehidupan sehari-hari. Melatih motorik halus anak juga bertujuan agar anak bisa memegang pensil dengan benar sehingga bisa menulis, menggambar, dan mewarnai

dengan baik. Selain itu, anak akan terampil membuat kerajinan tangan yang menggunakan jari-jemarinya.

Terdapat beberapa tujuan pengembangan motorik halus menurut Depdiknas (2004:14) antara lain:

“1) Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan; 2) Mampu memperkenalkan gerakan jari seperti: menulis, melipat, menggunting, menggambar dan memanipulasi benda-benda dan jari-jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang; 3) Mampu mengkoordinasikan kecepatan atau kecekatan tangan dengan gerakan mata; 4) Penguasaan emosi”.

Berdasarkan pendapat tersebut tujuan perkembangan motorik adalah untuk mengfungsikan otot-otot kecil, mengenalkan dan mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan dan jari, mengkoordinasikan kecepatan tangan dan mata, dan pengendalian emosi.

## **5. Konsep Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Menurut Mutiah (2010:91), “Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak”. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel. Menurut Garvey dalam Andrianto (2009:13-14) mengungkapkan lima pengertian bermain, yaitu:

“1) bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak; 2) bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya bersifat intrinsik; 3) bermain bersifat spontan dan suka rela, tidak ada unsur keterpaksaan bebas dipilih oleh anak; 4) bermain melibatkan peran aktif dan keikutsertaan anak; 5) bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitasnya, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan lainnya”.

Sedangkan menurut Musfiroh (2008:1) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Triharso (2013:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan ataupun mengembangkan imajinasi anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain adalah berbagai aktivitas yang dilakukan oleh anak tanpa adanya beban dan anak dapat mengekspresikan dirinya dalam bermain, sehingga dapat menumbuhkan kembangkan potensi yang ada dalam diri anak karena permainan yang dilakukan memberikan pengetahuan.

#### **b. Nilai Bermain**

Menurut ACEI (*Association for Childhood Education International*) dan NAEYC (*The National Association for the Education of Young Children*), dalam Suryana (2013:53) dalam garis-garis pedomannya bahwa bermain:

- 1) Memampukan anak menjelajah dunianya
- 2) Mengembangkan pengertian sosial dan kultural

- 3) Membantu anak-anak mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka
- 4) Memberikan kesempatan mengalami serta memecahkan masalah
- 5) Mengembangkan keterampilan berbahasa dan melek huruf serta mengembangkan pengertian atau konsep

Menurut Musfiroh (2008:8-14) Bermain juga mempunyai nilai bagi perkembangan, berikut ini nilai-nilai bermain bagi anak:

- a) Nilai bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik

Melalui kegiatan bermain aspek motorik anak dapat dikembangkan. Dalam kegiatan bermain seluruh fisik anak aktif, otot-otot besar dan otot-otot kecil memperoleh latihan-latihan termasuk koordinasi otot-otot tersebut. Anak dapat menyalurkan energinya yang berlebihan melalui bermain yang mengandung gerakan-gerakan kasar dan kuat. Bermain akan memberikan dampak baik pada perkembangan dan ketahanan fisik anak.

- b) Nilai bermain bagi perkembangan kognitif

Bermain merupakan media berfikir yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Penyelidikan Vygosky membenarkan ada hubungan erat antara bermain dengan perkembangan kognitif. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka

kesempatan anak untuk berkreasi, berfantasi, berimajinasi, menyalurkan segala bakat dan minatnya.

c) Nilai bermain bagi perkembangan sosial

Melalui bermain anak-anak akan belajar bergaul dengan anak lain yang mempunyai tuntutan dan hak yang sama dengan dirinya. Bermain bersama merupakan kesempatan yang baik bagi anak untuk belajar menyesuaikan diri dengan keadaan, karena banyaknya anak yang bermain serta jumlah alat-alat yang akan harus digunakan bersama. Anak belajar membagi alat-alat dan mainan, belajar menunggu giliran, belajar bekerja sama, saling tolong menolong, dan juga belajar menaati peraturan-peraturan bermain yang dimainkan bersama, sehingga jelaslah bahwa bermain mengembangkan sosial anak.

d) Nilai bermain bagi perkembangan emosional

Bermain merupakan suatu saluran ke luar baginya ungkapan-ungkapan perasaan baik perasaan positif dan negatif. Anak dengan bebas mengeluarkan aneka ragam perasaan emosinya dengan bermain sepuasnya sampai letih dan melepaskan semua ketegangan yang dirasakan. Anak membutuhkan pengalaman-pengalaman yang akan membantu perkembangan emosionalnya kearah keseimbangan dan kematangan emosi. Kegiatan bermain, khususnya bermain bebas memberikan banyak kesempatan pada anak mengekspresikan perasaannya secara bebas, baik perasaan positif maupun negatif.

Frank dan Theresa Caplan dalam Hasan (2009:360)

mengemukakan enam 16 nilai bermain bagi anak:

“1) bermain membantu pertumbuhan anak; 2) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela; 3) bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak; 4) bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai; 5) bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya; 6) bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa; 7) bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi; 8) bermain memberi kesempatan untuk menyelidiki sesuatu; 9) bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian; 10) bermain merupakan cara anak menyelidiki sesuatu; 11) bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa; 12) bermain merupakan cara dinamis untuk belajar; 13) bermain menjernihkan pertimbangan anak; 14) bermain dapat distruktur secara akademis; 15) bermain merupakan kekuatan hidup; 16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia”.

Berdasarkan pendapat tersebut bermain memiliki nilai bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, berbagai perkembangan dan pertumbuhan baik fisik, kognitif dan psikomotor dapat berkembang melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan memberikan berbagai pengetahuan pada anak.

### **c. Fungsi dan Manfaat Bermain**

Melalui bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa.

Fungsi bermain terhadap sensori motorik anak menurut Mutiah (2010:113) sebagai berikut:

“aktivitas sensori motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia, namun paling dominan pada bayi. Pada bayi seyogyanya mendapatkan stimulasi visual, pendengaran (verbal), sentuhan (taktil), dan stimulasi kinestetis (gerak)”.

Manfaat bermain menurut Yulsyofriend (2013:15) adalah sebagai berikut:

“1) bermain memicu kreativitas; 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak; bermain bermanfaat menanggulangi konflik, bermain bermanfaat untuk melatih empati, bermain bermanfaat mengasah panca indra, bermain sebagai media terapi (pengobatan), bermain itu melakukan penemuan.”

Manfaat bermain menurut Tedjasaputra (2001:38) adalah sebagai berikut:

“1) bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek fisik; 2) bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus; 3) bermain bermanfaat untuk perkembangan sosial; 4) bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian; 5) bermain bermanfaat untuk perkembangan kognisi; 6) bermain bermanfaat untuk mengasah ketajaman penginderaan; 7) bermain bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.”

Berdasarkan pendapat tersebut fungsi dan manfaat bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada pada diri anak melalui stimulus-stimulus dalam bermain serta bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, bermanfaat mencerdaskan otak salah satunya untuk mengasah panca indra dan melakukan penemuan melalui bermain.

#### **d. Jenis-jenis Permainan**

Permainan untuk anak usia dini sangat beragam, melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak.

Permainan untuk anak usia dini banyak jenisnya, menurut Triharso (2013:15-17) berdasarkan jenisnya, bermain terbagi atas dua kelompok yaitu sebagai berikut:

1. Permainan aktif

Permainan aktif adalah permainan yang menuntut anak aktif bergerak dan berperan serta, seperti bermain bebas, bermain musik, dan drama.

2. Permainan pasif

Permainan pasif adalah permainan yang tidak menuntut anak untuk berperan serta tetapi hanya melihat dan mendengarkan saja, seperti membaca, mendengar radio, menonton televisi, dan mendengarkan musik.

Sejalan dengan pendapat Triharso, menurut Elizabeth dalam Ismail (2009:56-79) permainan anak terdiri dari dua jenis bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain aktif

Bermain aktif adalah kegiatan yang dilakukan dengan aktivitas sendiri dalam memperoleh kesenangan. Jenis-jenis bermain aktif adalah sebagai berikut:

a) Bermain bebas dan spontan

Bermain jenis ini hanya berdasar kepada apa yang ingin dilakukan dan tidak ada aturan yang harus dipatuhi.

b) Bermain konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Kegiatan yang termasuk dalam kategori bermain konstruktif yaitu menggambar, menggunting dan menempel kertas, dan masih banyak lagi kegiatan lain yang termasuk bermain konstruktif.

c) Bermain khayal/bermain peran

Permainan ini juga disebut permainan drama sebab merupakan kegiatan yang dilakukan dengan pura-pura.

d) Mengumpulkan benda-benda

Anak mengumpulkan segala sesuatu yang yang menarik perhatiannya tanpa mempersoalkan kegunaannya.

e) Melakukan penjelajahan

Kegiatan penjelajahan dijumpai pada aktivitas berkemah, pramuka, karyawisata ke tempat-tempat yang akan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak.

f) Bermain musik

Aktivitas musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik, tertentu atau melakukan gerakan-gerakan atau tarian-tarian yang diiringi musik.

2) Bermain pasif

Bermain pasif adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan namun bukan dilakukan oleh dirinya. Jenis-jenis bermain pasif adalah sebagai berikut

a) Membaca

Membaca termasuk kegiatan bermain pasif, bisa dalam bentuk mendengarkan cerita yang dibacakan orang lain atau memca sendiri.

b) Menonton film/televisi

Film mampu menyenangkan anak dengan membawa mereka ke dunia baru dan melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan jenis-jenis permainan anak usia dini terdiri dari dua jenis yaitu permainan aktif yang melibatkan anak aktif dan turut serta dalam bermain sehingga menimbulkan kepuasan dan kesenangan dalam dirinya dan permainan pasif yang tidak menuntut anak untuk berperan serta tetapi hanya melihat dan mendengarkan saja dan tetap memperoleh kesenangan.

## **6. Montase**

### **a. Pengertian Montase**

Menurut Muharrar dan Vera (2012:44) Montase merupakan sebuah karya yang dibuat dengan cara memotong objek-objek gambar dari berbagai sumber kemudian ditempelkan pada suatu bidang sehingga menjadi satu kesatuan karya dan tema. Membuat Montase bisa menjadi kegiatan yang menarik, libatkan anak-anak secara penuh untuk membuat kreasi mereka sendiri dalam selembar kertas pelangi atau kertas polos. Sebelum anak berkreasi ajak anak untuk memotong beberapa buah gambar dari majalah atau koran. Setelah itu baru di dalam kertas tersebut ajak anak untuk menempel potongan-potongan gambar yang sudah dipilih untuk menjadi satu kesatuan gambar yang utuh. Sehingga menjadi sebuah karya seni baru. Jika kertas yang ditempel polos, buat anak berkreasi dengan memberikan warna latar belakang dari gambar tempelan tersebut. Montase termasuk dalam teknik seni rupa yang berdasarkan media/bahan yang digunakan.

### **b. Hal-hal yang dipersiapkan dalam Permainan Montase**

Hal-hal yang dipersiapkan dalam permainan montase yaitu sebagai berikut:

- 1) Kumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema dari berbagai sumber, baik koran, majalah, kalender, dan sebagainya.
- 2) Agar terlihat menarik, usahakan gambar-gambar yang dipilih adalah gambar berwarna.

- 3) Guntinglah gambar-gambar tersebut sebanyak mungkin sehingga bisa dipilih saat akan menempel
- 4) Buatlah komposisi tempelan yang menarik sehingga betul-betul mencerminkan tema yang diinginkan
- 5) Potongan gambar-gambar tersebut ditempel pada sebuah bidang kertas tebal atau karton
- 6) Lakukan hingga selesai, setelah itu beri gambar dan warna untuk memperindah hasil montase tersebut dan terakhir dapat memberi bingkai pada hasil karya tersebut untuk dipajang.

### c. Langkah-langkah Permainan Montase

Langkah-langkah dalam permainan montase yaitu sebagai berikut:

- 1) Siapkan beberapa gambar sesuai dengan tema yang akan ditampilkan.  
Siapkan pula gunting, lem, warna kayu/crayon.



Gambar 1.

#### **Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan**

- 2) Pastikan gambar-gambar yang akan digunakan, dan guntinglah. Perlu disadari bahwa tidak semua gambar yang terkumpul akan terpakai.



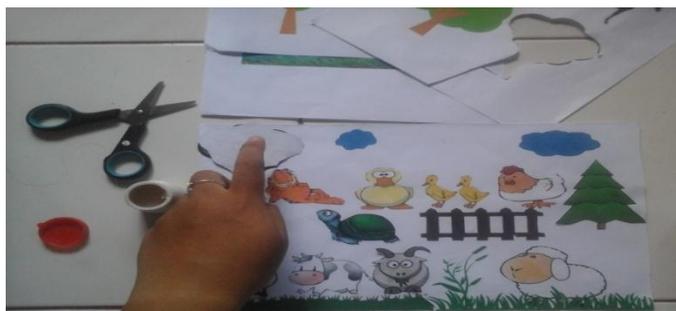
Gambar 2.  
**Gunting gambar yang akan digunakan**

- 3) Setelah guntingan gambar siap, susun terlebih dahulu gambar yang akan dilem, agar terlihat gambaran seperti apa yang ingin kita tampilkan



Gambar 3.  
**Susun gambar yang ingin kita tampilkan**

- 4) Setelah selesai menyusun kita lem gambar tersebut satu persatu, ingat jangan memakai lem terlalu banyak



Gambar 4.  
**Setelah gambar disusun beri lem digambar tersebut**

- 5) Tahap akhir menghias, beri gambar sesuai keinginan dan warna dengan warna kayu atau crayon digambar montase agar semakin menarik



Gambar 5.

**Agar terlihat menarik hiaslah gambar montase sesuai keinginan kita**

- 6) Hasil dari karya montase



Gambar 6.

**Hasil karya montase**

#### **d. Tujuan Permainan Montase**

Tujuan dalam permainan montase yaitu sebagai berikut:

1. Montase bertujuan untuk mengasah kemampuan motorik halus anak
2. Montase bertujuan untuk mengembangkan daya imajinasi, daya khayal, sikap cekatan, telaten dan kreatif

#### **e. Manfaat Permainan Montase**

Manfaat dalam permainan montase yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat keterampilan tangan selalu mengasyikan, apalagi jika hasilnya dibingkai dan dipajang di dinding rumah dan bisa dilihat oleh semua orang
- 2) Anak-anak belajar motorik halus, seni dan desain
- 3) Dapat tercipta sebuah karya seni yang baru, dari susunan dan penataan guntingan gambar yang ditempel

### **B. Penelitian yang Relevan**

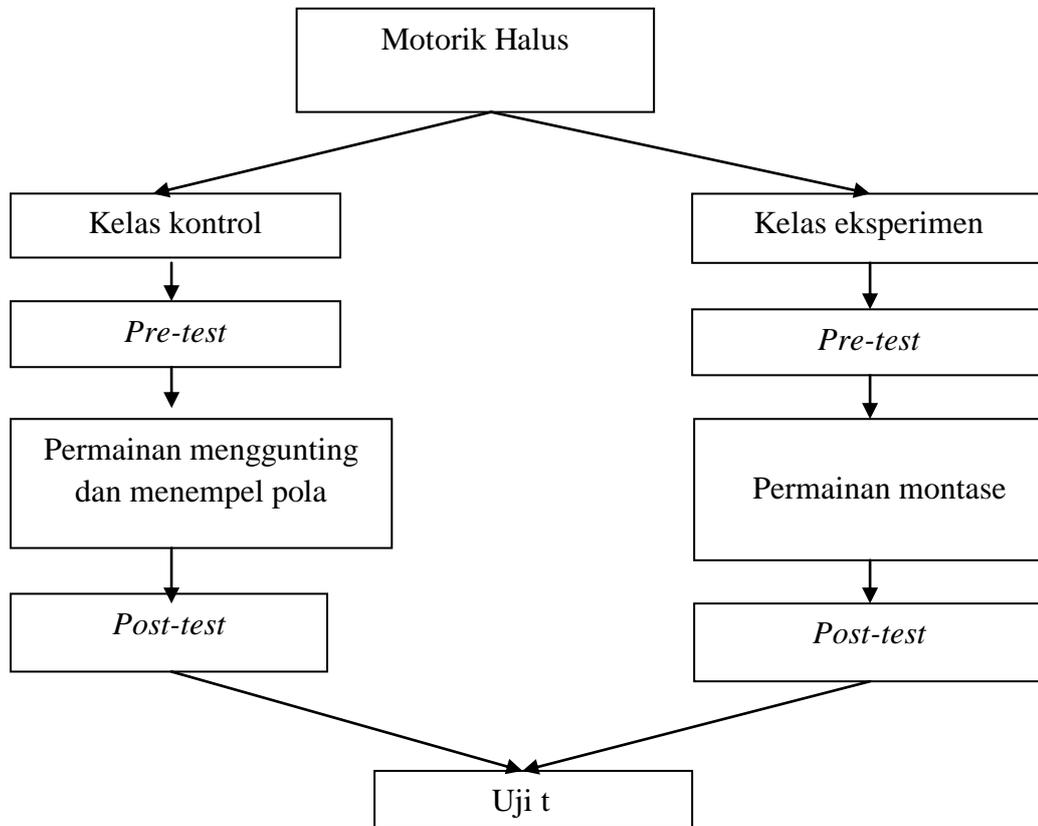
Penelitian Yismarlaini (2014) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Mencocok Gambar di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Pesisir Selatan” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan mencocok gambar efektif mengembangkan motorik halus anak. Penelitian Nurhaksi (2014) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam Kertas Berwarna di Kelompok B PAUD Nurul Azmi Pesisir Selatan” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan menganyam kertas berwarna efektif mengembangkan motorik halus anak.

Kedua penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengembangkan kemampuan motorik halus anak, namun letak perbedaannya peneliti terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *quasy eksperiment*. Letak perbedaan yang lain adalah peneliti terdahulu menggunakan kegiatan mencocok gambar dan menganyam kertas untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, sedangkan peneliti menggunakan permainan montase untuk mengembangkan kemampuan motorik halus.

### **C. Kerangka Konseptual**

Anak usia dini merupakan masa emas dalam menumbuh kembangkan berbagai potensi pada anak, baik kognitif, afektif dan psikomotornya. Pendidikan sejak dini harus didapat oleh anak untuk menumbuh kembangkan berbagai potensi pada anak, salah satunya kemampuan motorik halus anak. Pengembangan kemampuan motorik halus anak dikembangkan melalui bermain, bermain merupakan dunia anak. Untuk itu peneliti merasa kemampuan motorik halus sangat penting untuk dikembangkan pada anak. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan montase sedangkan kelompok control dengan cara biasa dilakukan yaitu menggunting dan menempel pola. Selanjutnya diberikan *post-test* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *post-test* dianalisis dengan uji t.

Sesuai dengan penjelasan di atas maka kerangka konseptual efektivitas permainan Montase terhadap perkembangan motorik halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang digambarkan sebagai berikut



Bagan 1.  
**Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis menurut Arifin (2012:197) adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Adapun hipotesis yang dibuktikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: terdapat efektivitas yang signifikan dalam penggunaan permainan Montase terhadap perkembangan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang pada taraf nyata 0,05

Ho: tidak terdapat efektivitas yang signifikan dalam penggunaan permainan Montase terhadap perkembangan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang pada taraf nyata 0,05

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang hasil kemampuan motorik halus anak kelas eksperimen (B4) yang menggunakan permainan montase lebih tinggi dibandingkan dengan anak di kelas kontrol (B2) yang menggunakan permainan menggunting dan menempel pola yaitu (85,45) kelas eksperimen (76) kelas kontrol.
2. Hasil uji hipotesis diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $4,57 > 2,10092$  yang dibuktikan dengan taraf signifikan  $\alpha$  0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil perkembangan motorik halus anak di kelas eksperimen yang menggunakan permainan montase dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan menggunting dan menempel pola.
3. Permainan montase terbukti efektif mengembangkan kemampuan motorik halus, karena terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang.

### **B. Implikasi**

Penelitian “Efektifitas Permainan Montase terhadap Perkembangan Motorik Halus di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang” merupakan sebuah penelitian pendidikan yang telah dilakukan, sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan montase dapat digunakan sebagai salah satu permainan yang mengembangkan motorik halus anak. Permainan montase melibatkan koordinasi mata dan tangan seperti memegang gunting, menggunting, , menyusun, menempel, menggambar dan mewarnai.
2. Permainan montase dapat juga digunakan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran yang dimodifikasi untuk kegiatan pembelajaran yang mengembangkan berbagai kemampuan anak.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengajar Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang

Permainan montase dapat diterapkan seterusnya, agar dapat mengembangkan motorik halus anak.

2. Bagi Kepala Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang

Diharapkan agar lebih memberikan motivasi yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya perkembangan motorik halus anak.

4. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/*literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Saharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andrianto, T. 2009. *Membentuk Anak Cerdas Tangguh*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Danarti, Dessy. 2010. *52 Fun Family Full Games*. Yogyakarta. Penerbit Andi
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Terpadu / KBM*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Kurikulum Taman Kanak-Kanak. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Muharrar, Verayanti. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Semarang: Erlangga
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo
- Nurhaksi. 2014. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam Kertas Berwarna di Kelompok B PAUD Nurul Azmi Pesisir Selatan*. Padang: UNP
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya