



Jl II (1) (2017)

INDRIA

Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal

<http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/index>



**PERBANDINGAN ALAT BERMAIN MOTORIK KASAR DAN MEDIA MOTORIK HALUS
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA
5-6 TAHUN PAUD LABSCHOOL JEMBER**

Wijaya Adi Putra
IKIP PGRI Jember

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2017
Disetujui Februari 2017
Dipublikasikan
Maret 2017

Keywords:

*Gross motor play
equipment fine motor
skills media
Cognitive
Development*

Abstrak

Pada penelitian ini peneliti menggunakan rancangan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif, dengan membandingkan antara dua kelompok atau lebih dari suatu variabel tertentu. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Alat Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus (X), sedangkan variabel terikatnya adalah Perkembangan Kognitif (Y). Dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah anak kelompok B semester genap PAUD Labschool Jember tahun pelajaran 2015/2016. Untuk mengetahui pengaruh antara bermain perbandingan alat bermain motorik kasar dan media motorik halus terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B semester genap PAUD Labschool Jember tahun pelajaran 2015/2016, peneliti menggunakan analisis data metode statistik dengan rumus *Chi Kuadrat*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media motorik halus lebih meningkatkan perkembangan kognitif anak dibandingkan dengan permainan motorik kasar. Hal ini di buktikan dengan taraf signifikan 5% nilai *Chi Kuadrat* kritik adalah 3,841 lebih kecil dari *Chi Kuadrat* empirik yaitu 18,17. Dengan demikian berarti signifikan. Sehingga hipotesis kerja diterima dan hipotesis nihil ditolak. Jadi ada pengaruh perbandingan alat bermain motorik kasar dan motorik halus terhadap perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016.

Abstract

In this study, researchers used a quantitative approach to design the type of comparative research, by comparing between two or more groups of a particular variable. The independent variables in this study is a tool to Play Motor Coarse and Fine Motor Media (X), while the dependent variable is the Cognitive Development (Y). In this study, respondents are children in group B second semester ECE Labschool Jember 2015/2016 school year. To determine the effect of playing comparisons of gross motor play and the media fine motor to the cognitive development of children in group B second semester ECE Labschool Jember 2015/2016 school year, the researchers used statistical methods of data analysis with Chi Kuadrat formula. Based on the results of research and discussion presented it can be concluded that the media fine motor further improve children's cognitive development compared with gross motor games. This is proved by the significant level of 5% value of Chi Kuadrat criticism is 3,841 less than the Chi Kuadrat empirical 18.17. Thus a significant means. So that the working hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected. So there is a comparison tool influence play gross motor and fine motor skills towards early childhood cognitive development and age group of 5-6 Year ECE Labschool Jember Semester Academic Year 2015/2016.

© 2017 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

✉ Alamat korespondensi:

e-ISSN 2524-004X

Kampus Unmuh Ponorogo. Jln Budi Utomo 10. Ponorogo
Email: wijayaadi1988@gmail.com

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar). Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan sikap perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun.

Kemampuan motorik merupakan kemampuan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak yang terkoordinasi. Kemampuan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Kemampuan motorik berjalan sejalan dengan kematangan saraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak

sesederhana apapun sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai dan sistem dalam tubuh yang di kontrol otak. Jadi, otak yang berfungsi sebagai bagian dari susunan saraf yang mengatur dan mengontrol semua aktifitas fisik dan mental anak. Sehingga banyak ahli yang mengatakan bahwa perkembangan kemampuan motorik anak baik secara fisik maupun mental (Suyadi, 2009:67).

Di daerah-daerah masih banyak berfokus pada usia 5-6 tahun atau anak-anak yang bersekolah di Taman Kanak-kanak. Akibatnya, empat tahun pertama di masa emas anak-anak tersebut menjadi kurang di perhatikan, padahal di usia tersebut mereka juga perlu dimaksimalkan potensi dan tumbuh kembangnya. Salah satu aspek yang perlu di kembangkan di TK pada anak kelompok B adalah perkembangan fisik motorik kasar, karena fisik motorik kasar adalah bagian dari aktifitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik

kasar melibatkan aktifitas tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupan kelak, seperti merangkak, berjalan, berlari melompat

Kemampuan motorik anak meliputi kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata serta tangan, Kemampuan motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinue secara rutin. Seperti melipat kertas, meronce, menggunting, menggambar, mewarnai gambar, menggali pasir, puzzle, menyusun balok, dan sebagainya.

Metode pengembangan kemampuan kognitif meliputi: a) pengembangan *auditory* kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak; b) pengamatan visual: kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, persepsi, anak terhadap lingkungan

sekitar; c) pengembangan taktil: kemampuan ini berhubungan dengan tekstur atau indera peraba; d) pengembangan kinestetik: kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan tangan (motorik halus) yang mempengaruhi perkembangan kognitif; e) pengembangan geometri: kemampuan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran; f) pengembangan aritmatika: kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung.

Dari pengertian itu, maka permainan atau bermain sering dimaksudkan dengan suatu aktivitas yang bernilai “negatif (kurang berarti) setidaknya dilihat dari fungsi; seperti kegiatan bernuansa “canda”, “senda gurau” dan lebih jauhnya; tidak serius tidak sungguh-sungguh, menghamburkan waktu efektif dan uang, asal-asalan dan seterusnya, yang mengarah pada suatu aktivitas atau kegiatan yang “tidak berguna dilakukan dan berkaitan dengan hal remeh-temeh atau tidak berarti sama sekali”.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk

melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Perlu diketahui bahwa salah satu pendekatan pembelajaran di taman kanak-kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna karena sebabsebab berikut ini: a) bermain itu belajar; b) bermain itu bergerak; c) bermain membentuk perilaku.

Mengingat pentingnya alat bermain motorik kasar dan media motorik halus terhadap perkembangan kognitif belajar bagi pembentukan generasi muda yang berprestasi, berkualitas dan berkarakter, maka penulis bermaksud menggunakan alat bermain motorik kasar dan media motorik halus untuk menghilangkan rasa bosan, jenuh, serta malas untuk belajar di sekolah, dan menciptakan semangat untuk belajar anak, yang

dirumuskan dalam kalimat “Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember”.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember?”

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

- a) Bagi peneliti, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana perbandingan alat bermain motorik kasar dan media motorik halus terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.
- b) Bagi siswa, dapat mengembangkan keterampilan belajarnya meliputi alat bermain motorik kasar dan media motorik halus.

- c) Bagi guru dapat memberikan masukan tentang manfaat dan perbandingan alat bermain motorik kasar dan motorik halus terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.
- d) Bagi lembaga sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah dan meningkatkan mutu pendidikan anak khususnya dalam perkembangan motorik kasar, motorik halus dan kognitif.
- e) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peneliti lain untuk mengungkap lebih jauh aspek-aspek lain yang berhubungan dengan alat bermain motorik kasar dan media motorik halus bagi perkembangan kognitif anak.

KAJIAN PUSTAKA

Dasar Teori Alat Bermain Motorik Kasar

Pengertian Fisik

Kemampuan fisik adalah proses tumbuh kembang kemampuan seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan

sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dan berbagai bagian dan sistem adalah tubuh yang dikontrol oleh otak.

Perkembangan Fisik Menurut Sch. Danar Santi (2009:3) yaitu mengembangkan dan mengarahkan perkembangan fisik (misalnya berjalan) dan aspek motorik yang baik (gerakan jari), dan kontrol tubuh.

Pengertian Motorik

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Perkembangan gerakan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, dan otak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Kedua macaw perkembangan motorik tersebut

penting dan diperlukan agar anak dapat berkembang optimal. Menurut Damayanti (2010:12).

Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah bagian dan aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti, merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang.

Adapun prinsip-prinsip perkembangan motorik kasar adalah sebagai berikut:

a) Anak usia TK sudah memiliki kemampuan melihat dengan fokus yang benar, sehingga guru dapat memberikan aktivitas melempar bola, ia telah memiliki kemampuan melihat bola dilempar kearahnya dan ditangkap oleh tangan, guru dapat menciptakan aneka aktivitas dengan menggunakan karakteristik ini.

b) Anak usia TK telah dapat melakukan serangkaian gerakan secara berkelanjutan misalnya gerakan menangkap, melempar, menedang.

Guru perlu memberikan relaksasi pada anak setelah mereka beraktivitas atau melakukan suatu gerakan.

c) Gerakan oposisi, gerakan ini perlu di perkenalkan pada anak, gerakan oposisi adalah gerakan seperti berjalan atau berlari dimana posisi tangan kanan di ayunkan ke depan di koordinasikan dengan langkah kaki kanan ke depan. Koordinasi ini dapat dilatih kan kepada anak dalam kegiatan baris berbaris.

d) Pemindahan beban, gerakan pemindahan pada anak dapat di lakukan dengan mengajarkan kepada mereka gerakan memanjat pohon. Pemindahan beban dengan satu kaki dapat mengajarkan keseimbangan dan merasakan pemindahan beban pada tubuh mereka.

e) Tenaga sebagai guru TK memberikan aktivitas kepada anak TK sebagai contoh menendang bola atau menahan beban.

Mainan untuk pengembangan motorik kasar misalnya, bola, sepeda roda tiga, perosotan, ayunan, papan untuk memanjat atau meniti, matras untuk bergulingan, dan sebagainya. Anak tidak hanya terus-menerus dilatih perkembangan motorik halus dan kognitifnya, tetapi motorik kasarnya juga perlu dikembangkan. (Damayanti, 2010:54)

Adapun Manfaat permainan motorik kasar sebagai berikut:

- a) Ayunan kotak: ayunan dapat bermanfaat bagi anak, misalnya dari segi fisik, dari segi psikis, dan dari segi sosial. Dari segi fisik misalnya anak dapat berlatih dalam menjaga keseimbangan tubuh, sedangkan dari segi psikis misalnya anak dapat merasa senang, gembira, kemudian dari segi sosialnya anak dapat melatih kemampuan bersosialisasi dengan teman-temannya.
- b) Mangkok putar: mangkok putar ini dapat melatih keberanian anak, keseimbangan anak, melatih kerja sama, melatih kemandirian anak, dan juga dapat melatih kreativitas anak.
- c) Terowongan: terowongan bermanfaat untuk melatih gerakan

antara tangan dan kaki dan juga untuk menemukan gerakan-gerakan yang baru.

- d) Jungkitan: jungkitan dapat meningkatkan sosialisasi anak, meningkatkan keseimbangan tubuh, melatih otot kaki, melatih koordinasi, dan melatih keberanian anak.
- e) Peluncur: peluncur dapat bermanfaat untuk keseimbangan tubuh, melatih keberanian anak, dan melatih untuk selalu menjaga ketertiban.

Dasar Teori Media Motorik Halus Anak

Motorik halus adalah kemampuan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil/halus. Kemampuan ini memerlukan kecermatan anak yang bisa dilatih dan diajarkan. Motorik halus tidak hanya terkait dengan perkembangan fleksibilitas tangan dan jari untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti menyuap makanan, berpakaian, memindahkan benda, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, meronce, dan aktivitas lain yang membutuhkan koordinasi tangan. Motorik halus

berkaitan jugadengan koordinasi otot-otot kecil di daerah oral, seperti lidah, bibir, dan otot-otot pipi. Fungsi dasar motorik halus sudah ada sejak anak lahir dan berkembang secara bertahap. Anak-anak yang perkembangan motorik halus kurang, umumnya disebabkan oleh stimulasi dari lingkungan yang juga kurang (Damayanti, 2009:13).

Menurut Hurlock (dalam Noviyana, 2010:13) kemampuan motorik halus adalah meningkatkan pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan saraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus, menganyam, bennain puzzle, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, dan sebagainya. Kemampuan motorik halus sangatlah penting dalam kehidupan anak dan dapat secara langsung mempengaruhi rasa percaya diri anak dan kesuksesan dalam hidupnya. Motorik halus anak perempuan lebih lues ketimbang anak laki-laki. Ternyata hal ini tidak benar. Setiap anak tanpa dibedakan gender memiliki

keterampilan yang berbedabeda. Pendapat tersebut muncul dikarenakan ada kecenderungan anak perempuan lebih detail dan teliti, sehingga lebih menyukai aktivitas yang sifatnya tenang dengan menggunakan kemampuan motorik halusny. Sebaliknya anak laki-laki cenderung menyukai aktivitas motorik kasar.

Menurut Imas Kurnasih (dalam Noviyana, 2014:21) aktivitas-aktivitas untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah:

a) Vertikal Surfaces (permukaan vertikal)

Latihan pada permukaan vertikal membantu mengembangkan otot-otot kecil pada tangan dan pergelangan, sekaligus otot-otot yang lebih besar (motorik kasar) pada lengan dan punggung. Otot-otot yang besar diperlukan untuk membantu kestabilan sementara melakukan tugas motorik halus. Menggambar dan mewarnai pada papan tulis atau sepotong kertas yang ditempel di dinding adalah cara yang paling mudah untuk menggunakan permukaan vertikal. Aktivitas lain misalnya menggambar dan bermain

dengan pasta gigi/krim cukur pada ubin di kamar mandi pada saat mandi, menggambar pagar rumah dengan air dan kuas, atau mencopot dan memasang magnet pada kulkas. Gunakanlah imajinasi kreatif anda untuk latihan-latihan permukaan vertikal lain.

b) Merobek dan Meremas

Merobek dan meremas kertas membantu mengembangkan otot halus pada tangan, yang juga digunakan untuk menulis. Buatlah, anak merobek kertas koran dengan jari-jarinya dan meremasnya menjadi bola-bola untuk membuat prakarya misalnya (orang-orangan, boneka beruang) atau sekedar melemparnya masuk kedalam tempat sampah. Begitu anak menguasai tugas ini, buatlah dia meremas kertas dengan satu tangan. Terahir, buatlah anak meremas tisu menjadi bola kecil hanya dengan menggunakan ujung jari. Tempelkan bola-bola tisu ini pada papan untuk membuat suatu gambar. Aktivitas sejenis lainnya yaitu membuat anak merobek kertas berwarna atau kertas tisu, lalu mengelemnya pada berbagai material ,untuk membuat gambar mozaik

(gambar yang terbentuk dari potonganpotongan berbagai warna).

c) Manipulasi tangan (*in-hand manipulation*)

Manipulasi tangan memerlukan penggunaan semua kemampuan motorik halus. Kita semua tergantung manipulasi tangan sepanjang hari. Contohnya ketika kita memasukkan uang logam ke dalam celengan. Kita memegang semua uang logam di dalam satu telapak tangan (*palmar arching*). Sementara kita memasukkan uang logam ke dalam celengan, kita menggunakan satu koin ke ujung jempol dan telunjuk satu-persatu (*webspac*). Sementara pada saat yang sama menjaga koin sisanya tetap aman di dalam genggam tangan yang menggunakan jari-jari lain (*hand side-separation*). Anak dapat berlatih keterampilan ini dengan memasukkan koin ke dalam celengan. Buatlah suatu permainan untuk melihat berapa banyak benda kecil, misalnya coin, bola kapas atai potongan puzzle yang anak dapat manipulasi di dalam telapak tangan, Memindahkan benda ke arah dalam telapak tangan lebih mudah dari pada memindahkan benda keluar dari

telapak tangan mulailah dengan satu benda dan tingkatan jumlahnya sejalan semakin terampil anak.

d) Menulis Bagus

Sejak dini anak sudah dikenalkan .pada kegiatan menulis dengan menggunakan alat tulis, baik krayon, spidol, cat air, dan lainnya. Hal ini akan membantu anak untuk menumbuhkan minat pada kegiatan menulis. Dimulai dengan aktivitas menghubungkan titik-titik atau dot-to-dot: kita menyediakan media tulis dengan buku halus kasar yang tersedia di toko buku. Dan berlatih sesering mungkin untuk belajar menulis, dimulai dengan menulis namanya sendiri secara berulang-ulang.

Perbandingan Alat Bermain

Motorik Kasar dan Media Motorik Halus

Kebutuhan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orang tua, maupun guru perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan maupun media permainan untuk mendukung perkembangan anak. Perbandingan adalah hasil yang di dapat dari membandingkan

dua atau lebih objek. Apabila dalam suatu perbandingan sudah dapat diketahui objek mana yang lebih baik maka objek tersebut yang akan diambil untuk mengembangkan perkembangan anak.

Dalam hal ini yang akan menjadi perbandingan adalah alat bermain motorik kasar beserta media motorik halus. Alat bermain motorik kasar anak yang dapat mengembangkan otot besar anak, yang di antaranya adalah bermain ayunan, jungkat-jungkit, peluncuran, terowongan, dan mangkok putar. Sedangkan media motorik halus yaitu untuk mengembangkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Misalnya: maze, meronce/ menjahit, dan puzzle.

Dasar Teori Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah proses berpikir anak mulai dari menerima, mengelolah, sampai memahami informasi yang diterima. Aspek yang termasuk dalam perkembangan kognitif, antara lain intelegensi, kemampuan memecahkan masalah serta berpikir logis, kemampuan mengungkapkan perasaan, kemampuan untuk mengerti dan

kemampuan memahami perkataan orang lain. Dalam tahap perkembangan ini intinya adalah kemampuan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Kemampuan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Kemampuan ini berkaitan dengan bahasa dan bisa dilatih sejak anak bisa memahami kata. Pada tahap anak mulai memberikan respon dan memahami kata bisa dimasukkan informasi-informasi sederhana, misalnya tentang aturan-aturan yang ada dilingkungan. Selain itu, anak juga mulai menguasai konsep dasar, seperti warna, angka, ukuran, bentuk, arah, dan sebagainya (Damayanti, 2010:14).

Adapun aspek-aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain, antara lain adalah:

a) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan.

Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain (Bredenkamp & Coople, 1997). Pengetahuan tentang sekolah,

misalnya dibangun anak lewat informasi yang didengarnya dari orang lain (termasuk teman sebayanya), mengamati bangunan sekolah aturan, atau apapun tentang sekolah, maka hal itu akan diolahnya sehingga membentuk konsep yang semakin lama makin sempurna.

b) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.

Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Anak sebenarnya belum mampu berpikir abstrak. Makna dan objek masih berbaur menjadi satu. Ketika anak bermain telepon-teleponan, anak belajar bagaimana memahami perspektif orang lain, dan memecahkan masalah. Fokus perkembangan intelektual dapat dilihat melalui bahasa dan literasi, serta berpikir logika-matematis.

c) Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif

Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri

mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri diantara teman sebaya. Di dalam bermain, anak terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri. Einstein (dalam Hudson, 1973) menyatakan bahwa permainan kombinasi (*combinatory play*) menjadi bagian penting dalam memupuk berpikir kreatif. Menurut Mutiah (2010:147-148).

Pengaruh Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar dan Motorik Halus terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Menurut peneliti sendiri pengaruh perbandingan alat bermain motorik kasar dan motorik halus terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini secara tidak langsung memberikan stimulasi perkembangan kognitif yang akan membantu anak dalam berpikir. Dengan kegiatan ini anak akan merasakan dua kegiatan yaitu bermain dan belajar yang secara tidak langsung membuat mereka akan merasa nyaman. Melalui perbandingan permainan alat bermain motorik kasar dan motorik

halus dapat membuat anak merasa senang, meskipun hanya dengan bermain saja, secara langsung anak sudah belajar tentang kognitif melalui permainan tersebut.

Pada saat bermain anak menggunakan daya pikirnya. Bermain membuat anak kreatif, bermain dapat mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, dan bermain dapat membantu anak membangun konsep dan pengetahuan.

Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang merupakan dugaan tentang apa saja yang diamati dalam usaha untuk memahaminya (Rudi Sumiharsono, 2009:38). Hipotesis juga merupakan kesimpulan dari hubungan antara dua atau lebih variabel (Suharsimi Arikunto, 2009:43).

Dalam penelitian ini dianjurkan dua hipotesis yaitu :

a) Hipotesis kerja (H_a)

Ada perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar dan Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember.

b) Hipotesis Nihil (H_o)

Adi, Wijaya Putra. Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar Dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Paud Labschool Jember

Tidak ada Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar dan Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember.

Penerimaan atau penolakan hipotesis didasarkan pada kesimpulan analisis.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006:51) mengungkapkan bahwa desain atau rancangan penelitian adalah rencana yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar-ancar kegiatan yang akan dilaksanakan.

Rancangan penelitian sering disebut dengan kerangka kerja yang merupakan bagian dari suatu kegiatan penelitian, tujuannya yaitu untuk memudahkan kegiatan dalam penelitian sehingga dapat mempermudah pemecahan masalah, sehingga mendapat data yang valid dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan rancangan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif, dengan membandingkan antara dua kelompok atau lebih dari suatu variabel tertentu. (Nazir, 2005: 58).

Keterkaitan dengan penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui adakah perbandingan alat bermain motorik kasar dan media motorik halus terhadap perkembangan kognitif anak Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Alat Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus (X), sedangkan variabel terikatnya adalah Perkembangan Kognitif (Y).

Selanjutnya proses pelaksanaan penelitian yang penulis rencanakan ada empat tahapan yaitu:

- a) Tahap pertama, menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian, menentukan rumusan masalah, dan judul.
- b) Tahap kedua, mengumpulkan data tentang alat bermain motorik kasar dan media motorik halus dan perkembangan kognitif setelah dilakukan pembelajaran dengan perbandingan alat bermain motorik kasar dan media motorik halus yang berbentuk angka atau nilai dari subjek penelitian yang sudah ditentukan. Berikut ini rancangan kegiatan siswa perbandingan alat bermain

Adi, Wijaya Putra. Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar Dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Paud Labschool Jember

motorik kasar dan media motorik halus dan perkembangan kognitif :

Tabel 1. Rancangan Kegiatan Siswa

Hari	Jenis Kegiatan	Kegiatan Pengembangan
Hari ke 1	Bercakap-cakap mengenalkan permainan motorik kasar dan halus	Anak satu persatu dilatih memainkan permainan motorik kasar dan halus
Hari ke 2	Bermain alat motorik kasar	Anak memainkan permainan terowongan, jungkat-jungkit, dan mangkok putar
Hari ke 3	Bermain media motorik halus	Anak memainkan permainan mencari jejak (maze), meronce, dan puzzle
Hari ke 4	Bermain alat motorik kasar	Anak memainkan permainan terowongan, jungkat-jungkit, dan mangkok putar
Hari ke 5	Bermain media motorik halus	Anak memainkan permainan mencari jejak (maze), meronce, dan puzzle
c) Tahap ketiga, menganalisis data yang sudah diperoleh dengan rumus yang sesuai.		mengumpulkan data-data yang diperlukan. Dalam teknik penentuan daerah penelitian, peneliti menggunakan purposive sampling
d) Tahap keempat, menyimpulkan tentang hasil penelitian antara variabel bebas dengan variabel tergantung.		yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau penentuan lokasi penelitian secara langsung berdasarkan kriteria (tujuan dan pertimbangan tertentu). Dalam hal ini daerah yang menjadi objek penelitian adalah PAUD Labschool Jember, didasarkan atas beberapa pertimbangan sebagai berikut :
Metode Penelitian	Penentuan Daerah Penelitian	
Daerah penelitian adalah tempat dimana penulis mengadakan suatu penelitian yang gunanya untuk		

1. Kepala Sekolah bersedia/mengijinkan peneliti untuk melakukan penelitian di PAUD Labschool Jember. Kesediaan Kepala Sekolah ini menimbulkan motivasi pada diri penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana.
2. Secara teknis, kebetulan peneliti mengajar dalam satu yayasan (IKIP PGRI Jember) dengan PAUD Labschool Jember sehingga mudah untuk koordinasi dan dijangkau.

Metode Penentuan Responden

Responden adalah merupakan sumber data tentang variabel yang diteliti dan diperoleh. Responden adalah pihak-pihak yang dapat memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian (Arikunto, 2009:84). Metode yang digunakan dalam pengambilan responden adalah dengan metode populasi.

Dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah anak kelompok B semester genap PAUD Labschool Jember tahun pelajaran 2015/2016.

Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya memperoleh data-data yang lengkap dengan waktu yaang

seefisien mungkin dalam penelitian ini, maka peneliti memandang perlu menggunakan beberapa macam metode dalam pengumpulan data.

Metode Observasi

Menurut Syofian Siregar (2009:134) observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek peneltian tersebut.

Menurut Sapari dalam (Sumiharsono, 2009:59), observasi adalah suatu pengamatan khusus dan pencatatan yang sistematis ditujukan pada satu atau beberapa masalah dalam rangka penelitian dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan persoalan atau penyelidikan yang mendalam tentang gejala-gejala sosial dengan cara pengamatan yang sistematis dengan memperhatikan metode ilmiah.

Peneliti menggunakan kurikulum KTSP didalam penilaian instrumen observasi anak, karena di lembaga kami menerapkan kurikulum KTSP di dalam acuan pembelajaran sehari-

sehari. Alasan penggunaan metode observasi dalam penelitian ini antara lain :

- a) Ingin memperoleh data seobjektif mungkin.
- b) Hemat biaya.
- c) Observasi dapat dilakukan bersamaan dengan terjadinya peristiwa (berlangsungnya kegiatan belajar mengajar).
- d) Observer dapat mengamati langsung objek penelitian.
- e) Efektif, efisien dan sistematis.

Metode Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data adalah dengan jalan interview atau wawancara, yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden. Cara inilah yang banyak dilakukan di Indonesia belakangan ini. Interview merupakan salah satu bagian terpenting dari setiap survey. Tanpa interview, peneliti akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan jalan bertanya langsung kepada responden. Data semacam itu merupakan tulang punggung suatu penelitian survey. Menurut Sumiharsono (2009:64), Wawancara atau interview adalah percakapan yang dilakukan oleh 2

pihak yaitu pewawancara yang memberikan pertanyaan sedang yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Data-data yang akan diperoleh dari interview ini, yaitu:

- a) Dari kepala sekolah diperoleh data tentang gambaran umum sekolah.
- b) Dari wali kelas diperoleh data tentang kondisi anak yang akan dijadikan subjek penelitian.

Adapun interview yang peneliti laksanakan adalah tentang kemandirian dalam bermain, proses kegiatan belajar mengajar yang sudah di laksanakan oleh guru di sekolah dan sebagainya

Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu tehnik atau metode pengumpulan data yang dipergunakan untuk mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 1992:96).

Data yang ingin diperoleh dari metode dokumentasi adalah data siswa Kelompok B semester genap PAUD Labschool Jember tahun pelajaran 2015/2016, tingkat kemampuan kognitif anak dengan

perbandingan alat bermain motorik kasar dan media motorik halus selama proses pembelajaran dengan media kartu kata bergambar dan data lain yang diperlukan selama proses penelitian. Data ini digunakan sebagai barang bukti berbentuk tulisan maupun cetak dan mempunyai hubungan dengan permasalahan yang diteliti. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa hasil wawancara, lembar observasi, daftar nilai, dan foto-foto selama kegiatan proses pembelajaran.

Metode Analisis Data

Salah satu langkah yang sangat penting dalam penelitian adalah data, karena data yang masih mentah tidak dapat dipergunakan untuk menyimpulkan suatu masalah, oleh karena itu perlu dilakukan pengolahan data dengan menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Melalui cara katagorisasi berdasarkan masalah dan tujuan penelitian data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif melalui penilaian/ skor dan juga sebaliknya.

:

Untuk mengetahui pengaruh antara bermain perbandingan alat bermain motorik kasar dan media motorik halus terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B semester genap PAUD Labschool Jember tahun pelajaran 2015/2016, peneliti menggunakan analisis data metode statistik dengan rumus chi kuadrat, yang rumusannya sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 = Chi kuadrat signifikan frekuensi yang diobservasi

f_o = Frekuensi yang diperoleh berdasarkan data

f_h = Frekuensi yang diharapkan

HASIL PENELITIAN

Data Utama

Penentuan Data

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B sebanyak 20 anak, maka penelitian ini merupakan penelitian populasi. Adapun rincian jumlah responden sebagai berikut

Tabel 2. Jumlah Responden

NO	Kelompok	Jumlah
1	Kelompok B	20 Anak
	Jumlah	20 Anak

Penyajian Data

Dalam penelitian ini analisa datanya menggunakan metode analisa statistik, karena datanya berupa angka-angka. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang perbandingan alat bermain motorik kasar dan motorik halus terhadap perkembangan kognitif anak usia dini yang diperoleh melalui instrument observasi. Adapun nilai hasil observasi penulis tetapkan dengan kriteria sebagai berikut:

1= Indikator yang diharapkan belum terpenuhi

2= Indikator yang diharapkan terpenuhi namun dengan bantuan

3=Indikator yang diharapkan berkembang sesuai harapan

Hasil nilai yang diperoleh dari responden, kemudian dijumlah dan dicari rata-ratanya, sehingga penulis

dapat memberikan kriteria baik (B) dan kurang (K).

Standar dan Kriteria Penilaian

Penulis menggunakan standar mean (M) dengan perincian sebagai berikut:

- a) Nilai sama atau di atas mean menunjukkan kriteria baik (B)
- b) Nilai di bawah mean menunjukkan pada kriteria kurang (K)

Pengelolaan kriteria tersebut adalah atas dasar nilai mean (nilai rata-rata) dari seluruh responden yang diperoleh dengan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M= Mean

X= Jumlah nilai

N= Jumlah responden (Sutrisno Hadi, 2004:272)

Adi, Wijaya Putra. Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar Dan Media
Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Paud
Labschool Jember

Tabel 3. Skoring Data Hasil Observasi Bermain Motorik Kasar dan Media
Motorik Halus

No. Res ponden	Bermain							Skor	Kategori	
	Motorik Kasar dan Media Motorik Halus								B	K
1	2	3	4	5	6					
1	3	2	2	2	3	2	14		K	
2	2	2	3	2	2	2	13		K	
3	3	2	3	3	3	3	17	B		
4	2	3	2	3	2	2	14		K	
5	2	3	2	3	3	3	16	B		
6	3	3	3	3	3	2	17	B		
7	2	2	3	2	3	3	15	B		
8	2	3	3	3	3	3	17	B		
9	3	2	3	2	2	2	14		K	
10	2	3	2	1	2	2	12		K	
11	3	2	3	3	3	3	17	B		
12	3	2	3	2	2	2	14		K	
13	3	2	3	3	3	3	17	B		
14	3	3	3	3	3	2	17	B		
15	3	2	3	3	3	3	17	B		
16	3	2	3	3	3	2	16	B		
17	2	2	2	1	3	2	12		K	
18	2	3	2	2	2	2	13		K	
19	3	2	3	3	3	2	16	B		
20	3	2	2	2	2	3	14		K	
Jumlah							302	11	9	

Nilai dari Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus

Nilai mean dari bermain motorik kasar dan media motorik halus adalah

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M= Mean

X= Jumlah nilai

N = Jumlah responden (Sutrisno Hadi, 2004:272)

$$M = \frac{302}{20} = 15,1$$

dibulatkan menjadi 15

Setelah penulis mengadakan perhitungan dengan rumus mean, maka nilai rata-rata bermain motorik kasar dan media motorik halus diketahui 15 dengan demikian penulis dapat menetapkan bahwa:

- Jika nilai responden 15 atau lebih dapat dikategorikan baik (B)
- Jika nilai responden kurang dari 15 dapat dikategorikan kurang (K)

Tabel 4. Scoring Data Hasil Observasi Perkembangan Kognitif

No. Responden	Perkembangan							Kategori	
	Kognitif						Skor	B	K
	1	2	3	4	5	6			
1	3	3	3	3	3	3	18	B	
2	3	3	3	3	3	3	18	B	
3	3	3	3	3	3	3	18	B	
4	3	3	3	3	3	3	18	B	
5	3	3	3	3	2	3	17		K
6	3	3	3	3	3	3	18	B	
7	3	3	3	3	3	3	18	B	
8	3	3	3	3	3	3	18	B	
9	3	3	3	3	3	3	18	B	
10	3	3	3	3	3	3	18	B	
11	2	3	3	3	3	3	17		K
12	3	3	3	3	3	3	18	B	
13	3	3	3	3	3	3	18	B	

Adi, Wijaya Putra. Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar Dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Paud Labschool Jember

14	3	3	3	2	3	2	16		K
15	3	3	3	3	3	3	18	B	
16	3	3	3	3	3	3	18	B	
17	3	3	3	3	2	2	16		K
18	3	3	3	3	3	3	18	B	
19	3	3	3	3	3	3	18	B	
20	3	3	3	3	3	3	18	B	
Jumlah							354	16	4

Nilai dari Perkembangan Kognitif

Nilai mean dari perkembangan kognitif adalah

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M= Mean

X= Jumlah nilai

N= Jumlah responden (Sutrisno Hadi, 2004:272)

$$M = \frac{354}{20} = 17,7$$

dibulatkan menjadi 18

Setelah penulis mengadakan perhitungan dengan rumus mean, maka nilai rata-rata perkembangan kognitif diketahui 18 dengan demikian penulis dapat menetapkan bahwa:

- a) Jika nilai responden 18 atau lebih dapat dikategorikan baik (B)
- b) Jika nilai responden kurang dari 18 dapat dikategorikan kurang (K)

Tabel 5. Rekapitulasi Skor Hasil Observasi Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus terhadap Perkembangan Kognitif

No Responden	Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus		Perkembangan Kognitif		Hubungan Variabel X dengan Variabel Y			
	Score	Kategori	Score	Kategori	BB	BK	K	KB
1	14	K	18	B				KB
2	13	K	18	B				KB
3	17	B	18	B	BB			

Adi, Wijaya Putra. Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar Dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Paud Labschool Jember

4	14	K	18	B		KB
5	16	B	17	K	BK	
6	17	B	18	B	BB	
7	15	B	18	B	BB	
8	17	B	18	B	BB	
9	14	K	18	B		KB
10	12	K	18	B		KB
11	17	B	17	K	BK	
12	14	K	18	B		KB
13	17	B	18	B	BB	
14	17	B	16	K	BK	
15	17	B	18	B	BB	
16	16	B	18	B	BB	
17	12	K	16	K		KK
18	13	K	18	B		KB
19	16	B	18	B	BB	
20	14	K	18	B		KB
Jumlah					8	3
					1	8

Menentukan Frekuensi Harapan

Frekuensi harapan dari masing-masing sel dapat diperoleh dengan membagikan jumlah dari masing-masing sel dan membagi dengan jumlah sampel keseluruhan yang kemudian dikalikan dengan jumlah frekuensi kolom dari masing-masing item. Dari keterangan di atas maka

untuk mencari besarnya frekuensi harapan (fh) diperoleh dengan menggunakan rumus.

$$fh = \frac{\text{Jumlah Baris} \times \text{Jumlah kolom}}{\text{Jumlah Semua}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2006:300)

Tabel 6. Frekuensi Observasi

Bermain Motorik Kasar dan Media	Perkembangan Kognitif		Jumlah
	B	K	

Adi, Wijaya Putra. Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar Dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Paud Labschool Jember

Motorik Halus			
B	8	3	11
K	8	1	9
Jumlah	16	4	20

$$fh(BB) = \frac{11 \times 16}{20} = 8,8$$

$$fh(BK) = \frac{9 \times 16}{20} = 7,2$$

$$fh(KB) = \frac{4 \times 11}{20} = 2,2$$

$$fh(KK) = \frac{4 \times 9}{20} = 1,8$$

Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Analisa Data

- a) Menentukan Derajat Kebebasan (db)

Menentukan nilai db diperlukan dalam rangka mempermudah dalam mencari taraf signifikansi X^2 tabel, db berhubungan dengan jumlah frekuensi tiap-tiap sel. Untuk dua sampel rumus db = (baris-1) (kolom-1) dengan menggunakan rumus db diatas maka diperoleh nilai:

$$\begin{aligned} db &= (\text{baris}-1) (\text{kolom}-1) \\ &= (2-1) (2-1) \\ &= 1 \end{aligned}$$

Konsultasi nilai X^2 pada tabel harga kritik Chi-Kuadrat

Tabel 7. Harga Kritik Chi-Kuadrat

Db	Taraf Signifikansi	
	1%	5%
1	6,63	3,84
2	9,21	5,99
3	11,3	7,81
4	13,3	9,49
5	15,1	11,1

Suharsimi Arikunto (2006:362)

Dengan db = 1 dan taraf signifikansi 5% didapat nilai X^2 tabel = 3,84

- b) Menghitung Nilai Chi Kuadrat

Dengan berpedoman pada tabel frekuensi observasi (tabel 4), maka

dapat disusun tabel penolong untuk mengetahui nilai frekuensi observasi dan frekuensi yang diharapkan sehingga dapat diketahui nilai X^2 menggunakan rumus:

$$X^2 = \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{f_h}$$

Tabel 8. Perhitungan Nilai Chi Kuadrat

Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus	Perkembangan Kognitif	F _o	F _h	(f _o - f _h)	(f _o - f _h) ²	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
B	B	8	8,8	-0,8	0,64	0,07
	K	3	7,2	-4,2	17,64	2,45
K	B	8	2,2	5,8	33,64	15,30
	K	1	1,8	-0,8	0,64	0,35
Total		20	20			18,17

Berdasarkan penghitungan pada tabel 6 diatas maka diketahui nilai X^2 sebesar 18,17

Pengujian Hipotesis

Untuk d.b = 1 dengan taraf signifikan 5% nilai Chi Kuadrat tabel adalah 3,841 lebih kecil dari Chi Kuadrat hitung yaitu 18,17. Dengan demikian berarti signifikan. Sehingga hipotesis kerja diterima dan hipotesis nihil ditolak. Jadi ada Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar Dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media motorik halus lebih meningkatkan perkembangan kognitif anak dibandingkan dengan permainan motorik kasar. Dengan cara memberikan motivasi pada diri anak dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan satu persatu pada kelompok B Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember pada

Adi, Wijaya Putra. Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar Dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Paud Labschool Jember

Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini di buktikan dengan taraf signifikan 5% nilai Chi Kuadrat kritik adalah 3,841 lebih kecil dari Chi Kuadrat empirik yaitu 18,17. Dengan demikian berarti signifikan. Sehingga hipotesis kerja diterima dan hipotesis nihil ditolak. Jadi ada pengaruh perbandingan alat bermain motorik kasar dan motorik halus terhadap perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- kemampuan Motorik Halus Anak. Kelompok B Di TK Al-Hikmah Pakusari Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2013-2014. Skripsi. Jember : Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Jember.
- Norman Hudson. 1973. *Soil Conservation London*. Basford Limited
- Puspasari, Amaryllia. 2011. *Manajemen Strategi Karir Anak*. Jakarta. PT Gramedia
- Bredekamp & Coople. 1997. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program*. Washington : NAEYC
- Damayahti, Ayu Dutika. 2009. *Kiat Memilih Mainan Untuk Anak*. Yogyakarta. Curvaksara
- Ma'mur Asmani, Jamal. 2009. *Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Diva Press
- Mutiah Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Noviyana, Eka. 2014. *Pengaruh Kegiatan Mewarnai Terhadap*
- Sumiharsono, Rudy. 2009. *Metodel Penelitian*. Jember. IKIP PGRI
- Suyadi. 2009. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta. Pedagogia
- Zainal, Aqib. 2013. *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung. Yrama Widya