



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN ALAT
PERMAINAN EDUKATIF KOLASE AMPAS
KELAPA DI TK AISYIAH AIR TIRIS
KECAMATAN KAMPAR**

SKRIPSI



OLEH

AISYAH

NIM. 11710924085

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/ 2023 M**



**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN ALAT
PERMAINAN EDUKATIF KOLASE AMPAS
KELAPA DI TK AISYIAH AIR TIRIS
KECAMATAN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd)



Oleh

AISYAH

NIM. 11710924085

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1444 H/ 2023 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kolase Ampas Kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar*, yang ditulis oleh Aisyah dengan NIM. 11710924085 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

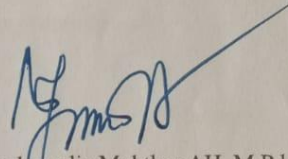
Pekanbaru, 26 Syawal 1444 H
17 Mei 2023 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Anak Usia Dini

Pembimbing


Dr. Hj. Nurasanah Bakhtiar, M.Ag
NIP.197305142001122002


Nurkamelia Mukthar AH, M.Pd M.A.
NIP.198812032019032013

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

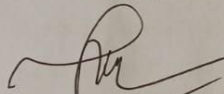
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kolase Ampas Kelapa Di Tk Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar” yang ditulis oleh Aisyah, NIM. 11710924085 telah diujikan dalam sidang Munaqasayah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 11 Juli 2023. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S,Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

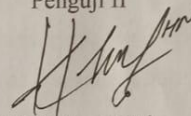
Pekanbaru, 21 Dzulhijjah 1444 H
21 Juli 2023 M

Mengesahkan Sidang Munaqasyah

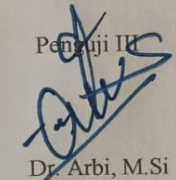
Penguji I


Dr, Nurhasanah Bakhtiar, S.Ag., M.Ag

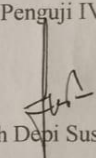
Penguji II


Heldanita, M.Pd

Penguji III


Dr. Arbi, M.Si

Penguji IV


Fatimah Depi Susanti, MA.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP. 196505211994021001



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aisyah
 Nim : 11710924085
 Tempat/ Tanggal Lahir : Air Tiris, 05 Mei 1999
 Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kolase Ampas Kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu Skripsi ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 05 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Aisyah

NIM. 11710924085

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan syukuratas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, nikmatkesehatan kesempatan serta limpahan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapatmenyelesaikan skripsi ini, dan sholawat beserta salam tak henti terlantun teruntukNabi tercinta yakni Nabi Muhammad SAW. Skripsi dengan judul: *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kolase Ampas Kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kabupaten Kampar*, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sebagai manusia yang tidak ada sempurna yang tak luput dari segala khilaf dan kesalahan, tentunya dalam skripsi ini tidak luput dari kesalahan, demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini, dengan segenap hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca semua. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih untuk yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II dan Edi Erwan, S.Pt. M.Sc., Ph.D selaku Wakil Rektor III beserta seluruh Staff Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. Kadar, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih MA selaku Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd. M.Pd selaku Wakil Dekan II dan Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons selaku Wakil Dekan III beserta seluruh Staff Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd selaku dosen pembimbing yang tidak pernah lelah dalam membimbing dan memberikan arahan serta motivasi, dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dewi Sri Suryati, S. Ag., M.Si selaku Penasehat Akademik (PA) penulis yang telah memberikan nasehat serta bimbingannya selama penulis belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak dan ibu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
7. Para sahabat-sahabat, kakak-kakak tingkat dan adik-adik tingkat di jurusan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya, terimakasih atas do'a dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang namanya tidak dapat Penulis cantumkan satu per satu dan almamaterku Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian semoga tulisan ini mampu memberikan manfaat bagi kita semua, semua kebaikan dan kebenaran datangnya dari Allah, atas bantuan do'a, motivasinya penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga.

Pekanbaru, April 2023
Penulis

AISYAH
NIM. 11710924085



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allahumma sholli ‘ala Muhammad wa ‘ala ali Muhammad

“segala puji bagi Allah yang dengan segala nikmat-Nya segala kebaikan menjadi sempurna”

Ya Rabb, terima kasih atas doa-doa yang Engkau Kabulkan.

Teruntuk yang paling ku cintai ayah serta ibunda yang sudah membesarkan kami dengan penuh kasih dan sayang.

Terima kasih ayah dan ibuku atas doa yang selalu kalian mohonkan sehingga anakmu bisa menggapai cita-cita nya.

Terima kasih keluarga tercinta, serta guru-guru ku...

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhaan) kami, benar-benar akan kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami. Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik (Al-‘ankabut: 69)

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Aisyah (2023): Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kolase Ampas Kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

Penulisan skripsi dilatarbelakangi atas pengamatan penulis terhadap upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar. Jenis Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian terkait upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar dapat dilihat adanya Manfaat baik yang diperoleh anak saat mengikuti kegiatan membuat kolase ampas kelapa yakni dapat melatih motorik halus anak, dapat mengembangkan kreatifitas, bisa melatih konsentrasi, bisa mengenal konsep warna, pola dan bentuk, bisa melatih ketekunan dan kepercayaan diri.

Kata Kunci: *Motorik Halus Anak, Alat Permainan Edukatif, Permainan Kolase Ampas Kelapa.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Aisyah, (2023): The Efforts in Increasing Fine Motor Skills of 5-6 Years Old Children by Using Coconut Dregs Collage Educational Game Tool at Kindergarten of Aisyiyah Air Tiris, Kampar District

The writing of this undergraduate thesis was instigated by the observation of the efforts in increasing fine motor skills of 5-6 years old children by using coconut dregs collage educational game tool at Kindergarten of Aisyiyah Air Tiris, Kampar District. This research aimed at increasing fine motor skills of 5-6 years old children by using coconut dregs collage educational game tool at Kindergarten of Aisyiyah Air Tiris, Kampar District. It was a qualitative research with a descriptive case study approach. Observation, interview, and documentation were the techniques of collecting data. Based on the research findings of the efforts in increasing fine motor skills of 5-6 years old children by using coconut dregs collage educational game tool at Kindergarten of Aisyiyah Air Tiris, Kampar District, it could be identified that there were good benefits that children got when participating in activities to make coconut dregs collage, they were being able to train fine motor skills of children, being able to develop creativity, being able to train concentration, being able to recognize the concepts of color, pattern, and shape, being able to train perseverance and self-confidence.

Keywords: *Fine Motor of Children, Educational Game Tool, Coconut Dregs Collage Game*

ملخص

عائشة، (٢٠٢٣): جهود مبذولة لتحسين المهارات الحركية الدقيقة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات باستخدام ألعاب تعليمية كولاغ من ثفل جوز الهند بروضة أطفال عائشية أير تيريس بمديرية كمبار

هذا البحث مدفوع بملاحظة الباحثة لجهود مبذولة لتحسين المهارات الحركية الدقيقة للأطفال باستخدام ألعاب تعليمية كولاغ من ثفل جوز الهند بروضة أطفال عائشية أير تيريس بمديرية كمبار. والهدف من هذا البحث ترقية المهارات الحركية الدقيقة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات باستخدام ألعاب تعليمية كولاغ من ثفل جوز الهند بروضة أطفال عائشية أير تيريس بمديرية كمبار. ونوع هذا البحث هو بحث كفي بمدخل دراسة الحالة الوصفية، وتقنيات مستخدمة لجمع البيانات ملاحظة ومقابلة وتوثيق. وبناء على نتيجة البحث في جهود مبذولة لتحسين المهارات الحركية الدقيقة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات باستخدام ألعاب تعليمية كولاغ من ثفل جوز الهند بروضة أطفال عائشية أير تيريس بمديرية كمبار، عرف هناك فوائد جيدة يحصل عليها الأطفال عند المشاركة في أنشطة صناعة كولاغ من ثفل جوز الهند، وهي القدرة على تدريب المهارات الحركية الدقيقة للأطفال والقدرة على تطوير الإبداع والقدرة على تدريب التركيز والقدرة على التعرف على مفهوم اللون والنمو والشكل والقدرة على تدريب المثابرة والثقة بالنفس.

الكلمات الأساسية: المهارات الحركية الدقيقة، ألعاب تعليمية، كولاغ من ثفل جوز

الهند



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRCAT	vii
ملخص	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	6
C. Permasalahan.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN	
A. Keterampilan Motorik Halus.....	10
1. Pengertian Motorik Halus	10
2. Perkembangan Motorik Halus	12
3. Tujuan Perkembangan Motorik Halus	13
4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus	13
5. Cara Mengembangkan Motorik Halus	15
B. Alat Permainan Edukatif	16
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif	16
2. Syarat-syarat Alat Permainan Edukatif	20
3. Manfaat dan Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	21
4. Fungsi Alat Permainan Edukatif	24
5. Pentingnya Alat Permainan Edukatif	27

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permainan Kolase.....	28
1. Pengertian Permainan Kolase	28
2. Tujuan Kolase	30
3. Unsur Dasar Kolase	30
4. Bahan yang digunakan Dalam Membuat Kolase	31
5. Kelebihan dan Kekurangan Kolase	32
6. Langkah-langkah Latihan Keterampilan Kolase.....	33
7. Teknik Menempel Kolase	34
D. Hubungan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Kolase ampas Kelapa	35
E. Konsep Operasional	36
F. Penelitian Relevan	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi Penelitian.....	40
C. Subyek dan Obyek Penelitian	41
D. Sumber Data Penelitian.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
B. Penyajian Data	50
C. Hasil Penelitian	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	66
B. Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	11
Tabel IV.1	Tenaga Pendidik di TK Aisyiyah Air Tiris	47
Tabel IV.2	Data di TK Aisyiyah Air Tiris	47
Tabel IV.3	Sarana dan Prasarana di TK Aisyiyah Air Tiris	42
Tabel IV.4	Data anak dalam peningkatan motorik halus	51
Tabel IV.5	Adanya perhatian dan respon anak dalam Kegiatan kolase ampas kelapa	52
Tabel IV.6	Anak dapat mengikuti permainan kolase Ampas kelapa dengan benar	53
Tabel IV.7	Anak melakukan kegiatan kolase Ampas kelapa dengan mandiri	53
Tabel IV.8	Anak dapat menghasilkan kegiatan kolase ampas kelapa dengan sangat rapi	54
Tabel IV.9	Anak dapat berimajinasi dengan apa yang di buatnya	54
Tabel IV.10	Anak Menempel Lem dengan Rapi	55
Tabel IV.11	Anak Dapat Menempel Sesuai Dengan Gambar	55
Tabel IV.12	Anak Dapat Menyesuaikan Warna yang Telah di Tetapkan	55
Tabel IV.13	Rekapitulasi Observasi Alat Permainan Edukatif kolase Ampas Kelapa	56
Tabel IV.14	Aktivitas Guru dalam Kegiatan KBM.....	57
Tabel IV.15	Analisis Hasil Wawancara	61
Tabel IV.16	Analisis Hasil wawancara	62
Tabel IV.17	Analisis data Observasi Alat Permainan Edukatif Ampas kelapa	63

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Struktur Komite Sekolah TK Aisyiyah Air Tiris	50
Gambar 4.2:	Guru menerangkan kepada anak-anak belajar menggunakan alat permainan edukatif (APE)	58
Gambar. 4.3:	Prose mempersiapkan bahan dan alat untuk menggambar	58
Gambar 4.4:	Guru menjelaskan cara membuat pola Gambar.....	59
Gambar 4.5:	Proses anak membuat gambar pola yang dibuat guru	59
Gambar 4.6:	Anak-anak mewarnai menggunakan ampas kelapa.....	60
Gambar 4.7:	hasil belajar menggunakan kolase ampas kelapa	60

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Observasi Tk Aisyiyah Air Tiris
Lampiran 2 : Lembar Wawancara Guru Tk Aisyiyah Air Tiris
Lampiran 3 : Surat Pembimbing Skripsi
Lampiran 4 : Surat Izin Pra-Riset
Lampiran 5 : Lampiran Balasan Surat
Lampiran 6 : Surat Izin Melakukan Riset
Lampiran 7 : Rekomendasi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Lampiran 8 : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik
Lampiran 9 : Dokumentasi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kegiatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara dan pendidikan yang paling utama untuk meningkatkan pendidikan anak adalah pendidikan sejak dini, karena dengan anak menjalankan, pendidikan dari sejak dini anak akan lebih berkembang dengan optimal.¹

Satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yaitu, nilai moral dan agama (spiritual), fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kognitif (daya fikir dan daya cipta), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), dan bahasa sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Tujuan pembelajaran di PAUD atau taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam

¹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), hal. 1.

menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.²

Menurut Rudyanto Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan sebuah lembaga dimana anak dapat tumbuh dan berkembang tentang pengetahuan, sikap atau perilaku dan keterampilannya. Program pembelajaran di PAUD disusun sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Karena di PAUD memiliki prinsip pembelajaran yaitu bermain sambil belajar.³

Anak usia dini kedudukannya sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita yang perlu mendapatkan posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan, pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa dan kunci pembangunan potensi anak yang sebagiannya dilaksanakan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Hal ini terbukti dengan banyaknya pembahasan tentang anak oleh para pakar dan praktisi melalui seminar dan konferensi baik nasional maupun internasional. Dan sebagaimana yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).⁴ Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, terdapat dalam Al- Quran Surat An Nahl (16) :78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

² *Ibid.*,h. 1

³ Ahmad Rudyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Lampung: Darussalam Press, 2016), h. 12

⁴ Pasal 1 ayat 14 *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.*⁵

Jadi pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang khususkan untuk anak usia 1-6 tahun memberikan rangsangan guna mengembangkan aspek perkembangan dan pertumbuhan pada anak. Anak usia dini bertumbuh dan berkembang menyeluruh secara alami. Jika pertumbuhan dan perkembangan tersebut dirangsang maka akan tercapai. Aspek perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang dapat mengintegrasikan perkembangan aspek yang lain.

Menurut Sumantri keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya, mengetik, menjahit dan lain-lain.⁶

Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti: menulis, menyobek, menggambar dan lain-lain. jadi tujuan perkembangan motorik halus adalah mentimulasi otot sebagai modal dasar untuk persiapan sekolah dasar yaitu menulis, membuat gambar, mengenai warna dan bentuk melatih gerakan otot pada jari tangan dan pergelangan tangan agar lentur. Adapun tercapainya

⁵ AlQur'an Surah An Nahl: 78

⁶ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 12

tujuan tersebut di perlukan proses pembelajaran yang menarik serta kegiatan-kegiatan yang menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran.

Untuk bisa melatih gerakan otot pada anak usia dini, maka di butuhkan alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak.⁷ Sedangkan menurut Shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak”.⁸

Sedangkan kolase merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran di TK yang bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak, manfaat kegiatan kolase bagi anak-anak yaitu dapat melatih kesabaran, ketelitian, kejelian, kebersamaan dan terutama melatih koordinasi gerak tangan. koordinasi gerak tangan anak perlu dilatih agar gerakan tangan anak terbiasa dengan hal-hal baik. Adapun yang di maksud dengan kolase menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar.⁹ Kegiatan menempel atau kolase adalah penyusunan berbagai bahan pada sehelai kertas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁷ Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2014), h. 90

⁸ Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, (Tadulako University Press, Palu, 2010), h. 17

⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesi*, 2011), h. 580

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang datar dengan bahan berbagai bentuk kertas, kain, bahan-bahan bertekstur dan benda-benda menarik lainnya bisa dua dimensi atau tiga dimensi.¹⁰

Permainan kolase ini menggunakan ampas kelapa tersebut efektif digunakan untuk pembelajaran anak usia dini karena kegiatan ini menggunakan alat peraga langsung yaitu jari jemari untuk sendiri dengan berkoordinasi dengan jari tangan, lengan, mata yang membentuk suatu hasil karya. Kegiatan kolase juga dapat menghasilkan sebuah karya seni, sehingga setiap anak yang melakukan kegiatan ini akan senang dan anak juga dapat menikmati atas karya yang telah di buatnya. Kegiatan kolase diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak agar setiap kegiatan sehari-hari dapat dilakukan dengan baik.

Dari penggunaan ampas kelapa adalah mampu melatih kesabaran anak dalam menempelkan ampas kelapa tersebut sesuai dengan pola yang telah di tentukan dan juga dapat mengkoordinasi mata dan pergelangan tangan anak sehingga dapat mengembangkan motorik halus pada anak, oleh sebab itu ampas kelapa baik digunakan untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar, maka peneliti menemukan kurangnya kemampuan anak dalam memaksimalkan motorik halusnya (menggerakkan jemari) seperti menggunakan APE Kolase, menggambar objek, mewarnai dengan rapi, meniru bentuk, dan lainnya. Alat permainan edukatif yang digunakan kurang

¹⁰ <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8666/4/BAB%20II.pdf>

memberikan manfaat terhadap pengembangan fisik motorik, pengembangan kreatifitas, pengembangan bahasa, pengembangan sosial, pengembangan emosional.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul: **Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kolase Ampas Kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.**

B. Penegasan Istilah

1. Keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus pada tangan. Gerakan ini memerlukan kecepatan, ketepatan dan keterampilan menggerakkan. Keterampilan motorik halus biasanya digunakan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan.¹¹

2. Alat permainan edukatif

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak.¹²

¹¹ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media, 2015), h. 56

¹² Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2014), h. 90

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Permainan kolase

Permainan kolase yaitu merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.¹³

4. Ampas kelapa

Ampas kelapa merupakan limbah hasil samping dari pembuatan santan. Limbah pertanian ini tersedia dalam jumlah banyak dan belum dimanfaatkan secara optimal.¹⁴

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya kemampuan anak dalam memaksimalkan motorik halusnya (menggerakkan jemari) seperti, menggambar objek, mewarnai dengan rapi, meniru bentuk, dll.
- b. Alat permainan edukatif yang digunakan kurang memberikan manfaat terhadap pengembangan fisik motorik, pengembangan kreatifitas, pengembangan bahasa, pengembangan sosial, pengembangan emosional.

¹³ Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 54

¹⁴ <http://eprints.undip.ac.id/71031/3/>. Diakses tanggal 01 Agustus 2021

- c. Fungsi alat permainan edukatif tidak bisa menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, dan memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

2. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang terjadi dalam penelitian, untuk memudahkan penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan pada upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar?”

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Bagaimana upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yakni sebagai informasi pengetahuan dalam pendidikan.

b. Manfaat praktis

1) Bagi lembaga pendidikan

Sebagai bahan masukan upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase menggunakan ampas kelapa.

2) Bagi peneliti

Sebagai penyelesaian studi S1 di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

3) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi jika ingin mengadakan penelitian yang berhubungan perkembangan fisik motorik pada anak terutama motorik halus pada anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A Keterampilan Motorik Halus

1. Pengertian Motorik Halus

Menurut Rita Eka Izzaty Keterampilan motorik halus adalah keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil yang mana gerakan lebih menuntut koordinasi mata dan tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan dengan melalui kegiatan menganyam, melipat kertas, mewarnai, menggunting kertas, menggambar, meronce, dan menulis. Untuk mencapai keterampilan motorik halus yang baik maka pendidik harus memberikan stimulasi kepada anak guna menunjang pencapaian keterampilan motorik halus yang optimal. Individu yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat mempelajari sesuatu karena lebih cepat berkembang di bandingkan individu yang tidak banyak mendapatkan stimulasi.¹⁵

Sumantri juga menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya, mengetik, menjahit dan lain-lain.¹⁶ Oleh sebab

¹⁵ Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peesrta Didik*, (Yogyakarta: UNY press, 2008), h. 14

¹⁶ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

itu untuk mencapai perkembangan motorik halus anak yang baik dan benar dalam teori Sumantri yang peneliti ambil adalah sebagai berikut:

Tabel II.1
Indikator Pencapaian Perkembangan
Motorik halus Usia 5-6 Tahun

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian
Motorik Halus	Meniru Bentuk - Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan - Menempel sesuai dengan pola - Menempel gambar dengan tepat

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

Menurut Ahmad Susanto, keterampilan motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus pada tangan. Gerakan ini memerlukan kecepatan, ketepatan dan keterampilan menggerakkan. Keterampilan motorik halus biasanya digunakan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan.¹⁷

Keterampilan motorik halus merupakan komponen yang mendukung pengembangan yang lainnya seperti pengembangan kognitif, sosial dan emosional anak. Keterampilan motorik juga dapat mempengaruhi kemandirian dan rasa percaya diri anak dalam mengerjakan sesuatu karena ia sadar akan kemampuan dirinya. Pengembangan kemampuan motorik yang benar dan bertahap akan meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga dapat terbentuk kemampuan kognitif yang optimal. Pengembangan keterampilan motorik halus dapat ditunjukkan dalam kemampuan kognitif anak yaitu ditunjukkan dengan

¹⁷ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media, 2015), h. 56

kemampuan: mengenali, membandingkan, menghubungkan, menyelesaikan masalah sederhana dan mempunyai banyak gagasan tentang berbagai konsep dan gejala sederhana yang ada dilingkungannya.

2. Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Ada beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi perkembangan individu yaitu:

- a. Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan yang lain.
- b. Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya ke kondisi yang bebas dan tidak bergantung pada orang lain.
- c. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.
- d. Melalui perkembangan motorik anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya.
- e. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan atau kepribadian anak.¹⁸

¹⁸ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 104

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Menurut Iskandar Mengemukakan bahwa tujuan perkembangan motorik halus anak usia dini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui Perkembangan Anak
- b. Melakukan diagnosa kesulitan belajar anak
- c. Melakukan Perencanaan
- d. Bertanggungjawab.¹⁹

Jadi dapat di simpulkan menurut para pakar di atas tujuan dari perkembangan motorik anak usia dini adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan gerak tangan pada anak tersebut dan apakah ada kesulitan pada anak dalam melakukan koordinasi gerak dan dapat juga mengembangkan daya fikir anak serta membuka fikiran anak untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan suatu perkerjaan yang telah dia lakukan.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus anak antara lain sebagai berikut:²⁰

- a. Faktor genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik, misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu

¹⁹Heri Rahyubi.” *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*” (Nusa Media : Bandung) 2014 h. 210

²⁰ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Lampung: Darussalam Press, 2016), h. 25

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut menjadi baik dan cepat. Masa anak usia dini merupakan masa emas bagi pembentukan moral. Pada masa ini, apabila suatu landasan moral yang baik telah berhasil ditanamkan, landasan moral tersebut selanjutnya akan menjadi penuntun anak dalam bertingkah laku seumur hidupnya. Pengembangan nilai moral dan budi pekerti pada anak menjadi sangat penting khususnya implikasinya bagi pendidikan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang tidak hanya maju secara intelektual namun juga kokoh dalam nilai moral dan kepribadian yang berbudi pekerti.²¹

b. Faktor kesehatan pada periode prenatal

Janin selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak. Menurut William Sallebach, periode prenatal atau pra lahir merupakan masa kritis bagi perkembangan fisik, emosi, dan mental bayi. Ini adalah masa mulai terbentuknya kedekatan antara bayi dan orang tua dengan konsekuensi yang akan berdampak panjang, terutama yang berkaitan dengan kemampuan dan kecerdasan bayi dalam kandungan.²²

c. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.

²¹ Miftahul Jannah, Khamim Zarkasih Putro, Pengaruh Faktor Genetik Pada Perkembangan Anak Usia Dini, rogram Magister PIAUD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

²² Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4, No I, Mei 2020, Pascasarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak, misalnya anak ingin naik tangga tidak boleh akibatnya akan menghambat perkembangan motorik halusny.

e. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan, baik fisik maupun psikis, sosial dan mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.

5. Cara Mengembangkan Motorik Halus

Mengembangkan keterampilan motorik halus anak, guru dapat menetapkan metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan menantang, bahan dan alat dipergunakan dalam keadaan baik, serta tidak menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya. Metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang memacu semua kegiatan motorik yang perlu dikembangkan anak, untuk kegiatan motorik halus anak dapat diberikan aktivitas menggambar, melipat, membentuk, meronce, dan sebagainya.²³

Perkembangan motorik halus anak sudah dapat dikatakan dengan baik apabila setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan dan minatnya. Perkembangan fisik motorik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat

²³ *Ibid.*, h. 34

menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sesuai dengan perkembangan motorik anak yang sudah siap untuk menerima pelajaran keterampilan, maka sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik anak secara fungsional.²⁴

Belajar keterampilan motorik halus dianggap telah terjadi dalam diri seorang anak apabila anak telah memperoleh kemampuan dan keterampilan yang melibatkan penggunaan tangan seperti menggambar, menulis, melipat, meremas dan menggunting dengan benar. Untuk belajar memperoleh kemampuan keterampilan tersebut anak tidak hanya cukup dengan latihan dan praktik, tetapi juga memerlukan kegiatan belajar berdasarkan pengamatan. Aktivitas latihan perlu dilaksanakan dalam bentuk praktik yang berulang-ulang oleh siswa dengan pengamatan guru. Sehingga siswa dapat memahami bagian yang keliru dan dapat segera melakukan perbaikan. Akan tetapi, dalam praktik hendaknya dilibatkan pengetahuan ranah akal anak.²⁵

B. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pembelajaran pendidikan anak usia dini. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang

²⁴ Syamsu Yusuf, *op.cit.*, h. 59

²⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 61

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak usia dini.

Metode permainan edukatif dibagi menjadi dua bagian jika dilihat dari jenis kegiatan, yakni metode permainan edukatif outdoor (metode permainan edukatif yang dilakukan di luar ruang kelas), dan metode permainan edukatif indoor (metode permainan edukatif yang dilakukan di dalam ruang kelas).²⁶ Menurut Badru Zaman menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.²⁷

Menurut umiyati Alat Permainan Edukatif (APE) adalah: segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak.²⁸ Sedangkan menurut Shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak”.²⁹

Menurut Abdul Khobir permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan

²⁶ Akhmad Shunhaji, 2020, efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok dalam Mengembangkan Kognitif Anak, *Jurnal Pendidikan*, Vol 2, No 2, Institut PTIQ Jakarta, Hal, 10

²⁷ <https://www.asikbelajar.com> “beberapa pengertian Alat Permainan”, (diakses pada 10 Februari 2023, pukul 10:10)

²⁸ Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2014), h. 90

²⁹ Shofyatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, (Tadulako University Press, Palu, 2010), h. 17

melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.³⁰

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah berbagai macam alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain yang mana alat atau benda tersebut mengandung nilai pendidikan yang dapat menstimulasi minat dan bakat anak.

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalah tempatkan, maka akan berakibat buruk terhadap psikis maupun fisik siswa. Kunci pertama suatu permainan dapat dikatakan edukatif

³⁰ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 29

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan evisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat.

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka panjang, Jangka pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi trampil, energik, dan tangkas. Sedangkan jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya. Misalnya, seorang siswa menjadi penyabar, teliti dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan, mudah memahami kondisi orang lain, memiliki rasa kasih sayang dan empati, dan lain sebagainya.

Dengan bermain akan membantu anak mengeksplorasi diri dan lingkungan melalui berbagai cara. Selain itu kegiatan bermain yang sesuai dengan usia anak juga dapat membentuk kemampuan mengendalikan tubuh, mengkoordinasikan anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Melalui kegiatan bermain, kemampuan anak baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan bicara dan sosialisasi anak akan semakin berkembang secara optimal. Demikian juga seluruh potensi kecerdasannya.³¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak karena dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana

³¹ Ibid, Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, hal, 31

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.

2. Syarat-Syarat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif pada dasarnya bukan merupakan hal yang baru terutama bagi para guru yang sudah lama mengajar di taman kanak-kanak. Seiring dengan berkembangnya sistem dan program pendidikan anak usia dini di Indonesia, maka alat permainan edukatif pun tampaknya ikut berkembang, baik dari segi penyajian fisik maupun pemahaman. Meskipun demikian dalam keseharian secara umum banyak dijumpai para orang tua yang belum mengetahui bagaimana memilih jenis alat permainan edukatif yang ideal. Berikut ini akan diuraikan syarat-syarat alat permainan edukatif yang ideal bagi anak usia dini yaitu:

- a. Mengandung nilai-nilai edukasi Artinya nilai-nilai yang dapat mendidik jiwa dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendapatkan nilai pendidikan maka alat permainan tidak mesti berupa barang yang mahal dibeli di toko, namun bisa juga menggunakan alat-alat/bahan-bahan dari alam yang penting sarat dengan nilai-nilai edukasi.
- b. Memenuhi minat dan kebutuhan anak pada usianya Artinya alat permainan yang digunakan harus benar-benar sesuai dengan minat dan kebutuhan anak seusianya sehingga alat permainan yang digunakan dapat berfungsi sebagai sesuatu yang penting bagi tumbuh kembang anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Sesuai dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan anak Artinya alat permainan edukatif harus proporsional, elastis, tidak membebani fisik, tidak terlalu berat dan sarat dengan perkembangan anak.
- d. Tahan lama, mudah dibuat, mudah didapat, dan mudah dipakai oleh anak. Dalam hal ini untuk melindungi anak dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembangnya dan dapat mematikan kreativitasnya. Alat permainan edukatif yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku).
- e. Alat permainan edukatif yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).
- f. Cocok dengan tingkat perkembangan anak.
- g. Aman dari resiko yang dapat mencelakai anak.
- h. Menarik serta mampu memotivasi anak sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya.³²

3. Manfaat dan Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan

³² Mohamad Hatta, 2021, Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model, Jurnal Pendidikan Aura, Vol 13, No 1, Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Pancor, Hal, 5

lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.³³ Adapun manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan fisik motorik, Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun dengan papan keseimbangan dan sebagainya.
- b. Pengembangan kognitif, Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain di antaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara dan nada.
- c. Pengembangan kreatifitas, Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko

³³ Abdul Khobir, Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2009. Diakses tanggal 02 Agustus 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. APE semacam tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.

- d. Pengembangan bahasa, Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang bisa langsung didengar anak. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahasa ekspresif, meliputi benda-benda yang ada di sekitar anak, baik benda, kata kerja maupun kata sifat atau keadaan. Sedang kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain, yang dapat dilakukan antara lain dengan bermain sosiodrama atau dengan bermain peran.
- e. Pengembangan sosial, Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah buku cerita, buku bergambar, bahan teka-teki, kuda-kudaan, dan telepon mainan. Peralatan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain, dengan teman-teman disekolah maupun dilingkungan mereka.
- f. Pengembangan emosional, Bahan dan pelatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain tanah liat dan lumpur, balok-balok, hewan piaraan, bermain drama, dan buku cerita

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak. Oleh karena itu, tema-tema yang dipilih dan diramu haruslah relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat, atau lingkungan di mana anak tinggal.³⁴

Adapun ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak yaitu:

- a. Ditujukan pada anak TK, selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK. APE untuk anak rentang usia 4-5 tahun tentu berbeda dengan APE untuk anak rentang usia 5-6 tahun.
- b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak;
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan multi guna;
- d. Aman bagi anak
- e. Dapat mendorong aktifitas dan kreativitas anak.³⁵

4. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan

³⁴ Sumiyati, *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*, (Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2011), h.96

³⁵ Syamsuardi, 2012, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone, *Publikasi*, Vol 11, No 1, Paud FIF UNM, Hal, 61.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.
- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.
 - d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.³⁶

5. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat penting bagi anak-anak karena memiliki kandungan penting bagi pendidikan anak, diantaranya adalah:

a. Dapat Melatih Konsentrasi Anak

Semakin kecil usia anak, waktu untuk mencurahkan perhatian pun semakin pendek. Kemampuan orang dewasa juga sangat terbatas.

b. Mengajar dengan lebih cepat

Waktu untuk menyampaikan pelajaran seringkali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin dapat disalah pahami oleh pendengarnya, belum lagi waktu yang dipakai juga lama.

c. Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu

Waktu yang sudah berlalu tidak akan pernah kembali. Bagaimana mungkin kita bisa mengulang kembali hal-hal yang pernah terjadi, setelah alat-alat peraga di temukan kita dapat menampilkan kembali peristiwa-peristiwa dalam bentuk alat peraga tertentu.

d. Dapat mengatasi masalah

Keterbatasan tempat Karena terpisahnya daerah dengan daerah, maka penyampaian berita sering mengalami hambatan. Perbedaan

³⁶ Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, h. 8. Diakses tanggal 02 Agustus 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kebudayaan masing-masing tempat juga sering menimbulkan kesalahpahaman dan penjelasan yang salah. Dapat mengatasi masalah keterbatasan bahasa Kemampuan anak-anak untuk mengerti bahasa sangat terbatas. Pengalaman hidup yang pendek dan dangkal juga menyebabkan mereka tidak dapat mengerti istilah-istilah tertentu.

- e. Dapat membangkitkan emosi manusia Menyampaikan suatu berita dengan gambar-gambar akan lebih berhasil dibandingkan dengan hanya melalui kata-kata.
- f. Dapat menambah daya pengertian. Alat peraga dapat membantu murid mengerti lebih baik
- g. Dapat menambah ingatan murid. Dalam hal tertentu, menjelaskan suatu hal atau masalah dengan menggunakan banyak media yang berhubungan dengan pancaindera akan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan murid.
- h. Dalam menambah kesegaran dalam mengajar. Cara mengajar yang menonton membuat orang merasa bosan. Tetapi, bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada murid, menambah suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu membangkitkan motivasi belajar.³⁷

Permainan Kolase

1. Pengertian Permainan Kolase

Kolase berasal dari bahasa Perancis (*Collage*) yang berarti merekat. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan

³⁷ Hijriati,2017, Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini, Vol 3, No, 2, PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, Hal, 65-66.

menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Bahan yang digunakan untuk berkreasi kolase tidak hanya terbatas seperti halnya mosaik dan montase namun bisa menggunakan aneka jenis bahan. Bahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa/bekas, dan sebagainya.³⁸

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar.³⁹ Hal yang hampir sama juga dikemukakan Hajar dan Evan bahwa kolase yaitu merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.⁴⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase adalah kegiatan menempelkan, merekatkan, dan meletakkan sesuatu pada selembar kertas datar dan bahan yang digunakan bisa bermacam-macam jenisnya seperti bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa/bekas, dan sebagainya. Kegiatan kolase dalam penelitian ini adalah kegiatan kolase menggunakan bahan bekas dan bahan alam dimana anak akan menempelkan atau menyusun

³⁸ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak Tk*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h. 23

³⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2001), h. 580

⁴⁰ Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbagai bahan bekas seperti ampas kelapa yang sudah diwarnai, kulit telur, biji-bijian dan kertas bekas pada pola yang sudah disediakan pada selembar kertas

2. Tujuan Kolase

Permainan kolase memiliki tujuan tertentu salah satunya untuk meningkatkan motorik halus anak. Menurut Montolalu Tujuan dari kegiatan kolase adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan ekspresi melalui media kreatif
- b. Mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi anak
- c. Melatih otot tangan dan jari, koordinasi otot, mata dan keterampilan tangan.
- d. Melatih pengamatan
- e. Memupuk ketelitian dan kerapihan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan kegiatan kolase adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan keterampilan anak lainnya.

3. Unsur Dasar Kolase

Menurut susanto unsure dari kolase yaitu adalah : titik dan bintik, garis, bidang, warna, tekstur dan sebagainya. Adapun unsure-unsur tersebut adalah :

- a. Titik dan bintik

Adalah suatu unsure seni yang paling kecil yang tidak memiliki unsur panjang ataupun lebar. Unsure ini dapat terlihat pada bahan seperti butiran pasir di laut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Garis

Unsur yang memiliki panjang tetapi tidak memiliki lebar. Di tinjau dari jenis garis dapat dibedakan menjadi 2 yaitu garis lurus dan garis lengkung, garis putus-putus dan garis spiral.

c. Bidang

Adalah suatu tempat berkreasi kolase yang memiliki unsur panjang dan lebar. Bidang ini dapat di bedakan menjadi geometris dan non geometris.

d. Warna

Merupakan hal yang terlihat dengan nyata bentuk keindahannya, sehingga dalam berkreasi kolase harus paham mengenai macam-macam warna agar kombinasi yang di lakukan sesuai dengan yang di inginkan.

e. Bentuk

Seni kolase juga memperhatikan unsur bentuk, misalnya bentuk yang di hasilkan dua dimensi atau tiga dimensi bisa juga bentuk geometri atau non geometri.⁴¹

4. Bahan Yang Digunakan Dalam Membuat Kolase

Adapun bahan-bahan yang perlu digunakan dalam pembuatan kolase seperti: biji-bijian, daun, kapas, ampas kelapa.

a. Biji-bijian,

Biji-bijian ini banyak jenisnya, bentuk, ukuran, warna, dan tekstur. Biji bijian (jagung, kacang hijau, kacang merah, kedelai) ini

⁴¹Syakir Muharrar dan Sri Verayanti, *Kolase, Montase, dan Mozaik*, (Jakarta : Erlangga, 2013), h 24

hendaknya dikeringkan terlebih dahulu supaya teksturnya tidak berubah.

b. Daun

Daun memiliki banyak jenis namun yang sering digunakan daun pisang, sebelum digunakan daun pisang dikeringkan terlebih dahulu supaya mudah untuk di tempel ke pola yang sudah disiapkan.

c. Kapas

Kapas adalah serat halus yang menyelubungi beberapa jenis biji, sebelum kapas digunakan untuk pembelajaran kapas- kapas tersebut dibentuk menjadi lingkaran supaya anak mudah untuk menempelkan.

d. Ampas kelapa

Ampas kelapa adalah sisa dari kelapa yang sudah diampil santannya, menggunakan ampas kelapa ini sebelumnya di keringkan terlebih dahulu supaya tidak berbau dan mudah untuk ditempel.⁴²

5. Kelebihan dan Kekurangan Kolase

Kelebihan menggunakan bahan untuk kegiatan kolase dalam pembelajaran dikarenakan bahan mudah untuk didapat, sehingga dapat memanfaatkan bahan yang ada disekitar anak, kegiatan kolase berperan sebagai bentuk hiburan bagi anak yang mudah bosan, dengan adanya kolase dapat meningkatkan daya kreativitas anak dan juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya melalui koordinasi mata

⁴² Neti Familiiani, *Penerapan Media Kolase Dalam Meningkatkan Motorik Halus Kelompok A di TK PKK Mulyojati 16 C Metro Barat Kota Metro*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2019, h. 16. Diakses tanggal 01 Agustus 2021

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan tangan juga dapat melatih konsentrasi anak dan meningkatkan kepercayaan diri anak. Sedangkan kekurangan dalam media kolase yaitu sangat membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam pembelajarannya, sering kali membuat pakaian anak menjadi kotor dan apabila guru tidak bisa memberikan contoh kolase yang benar maka aktifitas anak sukar dikuasai.⁴³

6. Langkah-langkah Latihan Keterampilan Kolase

Langkah-langkah keterampilan membentuk kolase :

- a. Merencanakan gambar yang akan dibuat
- b. Menyediakan alat-alat/bahan
- c. Menjelaskan dan mengenalkan nama alat-alat yang digunakan untuk keterampilan kolase dan bagaimana cara penggunaannya
- d. Membimbing anak untuk menempel pola gambar pada gambar dengan cara memberi perekat dengan lem, lalu menempelkannya pada gambar
- e. Menjelaskan posisi untuk menempel pola gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar dan mendemonstrasikan, sehingga hasil tempelnya tidak keluar garis
- f. Latihan hendaknya diulang-ulang agar motorik halus anak terlatih karena keterampilan kolase ini mencakup gerakan-gerakan kecil seperti menjepit, mengelem, dan menempel benda yang kecil sehingga koordinasi jari-jari tangannya terlatih.⁴⁴

⁴³ Rully Ramdanyah, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), h. 30

⁴⁴ Sri Mirtantri. “ Aktifitas Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini”,(Jakarta : Esangga) h. 60

Berdasarkan Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah keterampilan kolase itu harus menyediakan alat dan bahan, menempel bahan pada gambar yang telah disiapkan sebelumnya, latihan hendaknya sering dilakukan berulang-ulang agar motorik halus anak dapat berkembang dengan baik.

7. Teknik Menempel Kolase

Menurut Hajar pamadhi dalam proses pembuatan kolase lebih baik material yang digunakan harus siap terlebih dahulu, baru kemudian ide barang yang akan di gunakan. Apabila pada jenis karya seni lain di mulai dengan menentukan idea apa yang ingin di apresiasikan, kemudian mencari material yang akan digunakan. Dalam proses pembuatan karya kolase yaitu dengan cara memadukan barang-barang yang terdiri dari benda yang berbeda-beda hingga menjadi sebuah karya melalui tehnik assembling dengan dilem, dilas, di paku dan lainnya.

Benda-benda yang telah terkumpul anda cermati terlebih dahulu. Karena benda-benda yang terdiri dari beberapa macam tersebut akan dipadukan menjadi sebuah karya, hal itu tentu harus dilihat sifat-sifatnya terlebih dahulu agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembuatan karya kolase tersebut.⁴⁵

Dari teori atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk menempel kolase pada bidang dasar yang telah ditentukanitu dapat menggunakan perekat. Adapun jenis-jenis perekat itu adalah merek aica aibon, glukol

⁴⁵Hajar Pamdhi dan Evan Sukardi, ..., h 52

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan perekat rakoll. Ketiga lem tersebut penggunaannya sesuai dengan kebutuhan dan bahan yang telah dipilih untuk membuat kolase.

D. Hubungan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Ampas Kelapa

Berdasarkan kurikulum 2013 terdapat kompetensi dasar tentang aspek perkembangan motorik halus anak yaitu anak dapat menggunakan anggota tubuh yanitu dngan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan jari tangan kanan dan kiri.⁴⁶ Menurut Sugiono perkembangan lain yang berhubungan dengan kemampuan motorik anak adalah anak akan semakin cepat berkreasi, semakin baik koordinasi mata dan tangannya, dan anak semakin tangkas dalam gerak. Kemampuan motorik halus tidak serta merta dapat berkembang dengan sendirinya, terdapat faktor yang mempengaruhi jenis kelamin dan usia anak.

Perkembangan motorik halus sangat membutuhkan bimbingan orang tua dan guru yaitu dapat dilatih menggunakan kegiata-kegiatan yang mengasah motorik halus yaitu melalui kegiatan kolase. Menurut Nancy Beal kegiatan kolase merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak. Kegiatan tersebut sangat efektif digunakan karena kegiatan yang mudah dan langsung menggunakan jemari-jemari anak tersebut, Secara otomatis anak merangsang gerakan jari anak. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk merangsang keterampilan anak guru memerlukan kegiatan kolase pada pembelajaran anak.

⁴⁶Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Nomor 146 Tahun 2014.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang dibangun dari teori-teori yang digunakan untuk menjelaskan variabel-variabel yang akan diteliti.⁴⁷ Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian ini. Konsep operasional digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

1. Indikator Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik halus anak Usia 5-6 Tahun dengan Menggunakan Kolase Ampas Kelapa:
 - a. Adanya perhatian dan respon anak dalam kegiatan kolase ampas kelapa
 - b. Anak dapat mengikuti permainan kolase ampas kelapa dengan benar
 - c. Anak melakukan kegiatan kolase ampas kelapa dengan mandiri
 - d. Anak dapat menghasilkan kegiatan kolase ampas kelapa dengan sangat rapi
 - e. Anak dapat berimajinasi dengan apa yang di buatnya
 - f. Anak menempel lem dengan rapi
 - g. Anak dapat menempel seusai dengan gambar
 - h. Anak dapat menyesuaikan warna yang telah di tentukan
2. Indikator Guru
 - a. Guru memulai menyiapkan media belajar
 - b. Guru menerangkan cara belajar menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa

⁴⁷ Burhan Bungin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2010). Hal. 57.

- c. Guru memberikan contoh kepada anak-anak dalam menempelkan ampas kelapa
- d. Guru memantau anak-anak belajar menggunakan alat permainan edukatif ampas kelapa
- e. Guru memberikan apresiasi kepada anak-anak

Penelitian Terdahulu

Berdasarkan studi pustaka dan tinjauan terhadap karya ilmiah yang ditemukan oleh penulis, ada beberapa karya ilmiah yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, diantaranya:

1. Awallya Septiana Putri, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Media Bahan Bekas koran di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Jati Agung Lampung Selatan”. Dari hasil penelitian, penulis menyimpulkan perkembangan motorik halus anak melalui pemanfaatan media bahan bekas koran di TK Kartika Fajar Baru Jati Agung Lampung Selatan diketahui bahwa dari 15 anak terdapat 6 anak Belum Berkembang, 5 anak Mulai Berkembang, 2 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 2 anak berkembang Sangat Baik. Adapun perbedaan penelitian Aisyiah dengan penelitian terdahulu, penelitian terdahulu yaitu: mengembangkan motorik halus anak melalui pemanfaatan media bahan bekas koran di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Jati Agung Lampung Selatan. Sedangkan penelitian Aisyiyah upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

2. Kiki Ria Mayasari, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta”. Dari hasil penelitian bahwa melalui kegiatan melipat kertas dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada Kelompok B4 di TK masjid Syuhada Yogyakarta. Adapun perbedaan penelitian Aisyiah dengan penelitian terdahulu, penelitian terdahulu yaitu: Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Sedangkan penelitian Aisyiyah upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.
3. Ajeng Marselyna, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Seni Melipat Kertas di PAUD Tunas Asa Kemiling Bandar Lampung”. Dari hasil penelitian hipotesis tindakan yang diajukan terjawab dalam proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah lakukan, yaitu bahwa dengan seni melipat kertas dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini di PAUD Tunas Asa Kemiling Bandar Lampung. Adapun perbedaan penelitian Aisyiyah dengan penelitian terdahulu, penelitian terdahulu yaitu: Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Seni Melipat Kertas di PAUD Tunas Asa

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemiling Bandar Lampung. Sedangkan penelitian Aisyiyah upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

4. Ismi Hanif Ullinuha, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok A di RA Masjid Al-Azhar Permata Puri Semarang Tahun Ajaran 2018/2019”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A As-syams RA Masjid Al-Azhar Permata Puri Semarang. mampu mencapai indikator peningkatan kemampuan motorik halus yaitu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mencolek, mengepal, dll). Adapun perbedaan penelitian Aisyiyah dengan penelitian terdahulu, penelitian terdahulu yaitu: Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok A di RA Masjid Al-Azhar Permata Puri Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. Sedangkan penelitian Aisyiyah upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggambarkan variabel secara apa adanya didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan sebenarnya.⁴⁸

Adapun tujuan penelitian deskriptif kuantitatif adalah untuk menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat suatu kesimpulan. Dimana hasil penelitian diperoleh dari hasil perhitungan indikator-indikator. Penelitian ini berusaha menemukan gambaran menyeluruh mengenai upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase menggunakan ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena permasalahan yang peneliti bahas mengenai upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h. 11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Subyek dan Objek Penelitian

Subjek yang memeberikan data berupa informasi kepada peneliti. Adapun yang menjadi informan penelitian dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang memiliki pengetahuan, data, dan informasi terkait upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar. Adapun informan yang akan memberikan keterangan dalam penelitian ini adalah:

1. Kepala Sekolah TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.
2. Guru TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

D. Sumber Data Penelitian

Untuk memperoleh data, keterangan, informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian ini, maka data yang diperoleh bersumber dari data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung ke lokasi penelitian untuk mencari data yang lengkap dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Data tersebut peneliti kumpul sendiri melalui observasi dan wawancara langsung kepada Informan penelitian mengenai upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari hasil studi kepustakaan, peraturan perundang-undangan, bentuk laporan catatan dan dokumentasi dan buku-buku yang relevan dengan penelitian ini serta literatur lainnya yang dapat mendukung akurasi dari data primer.

E. Teknik Pengumpulan Data

Memperoleh data yang valid dan dapat dipercaya maka dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:⁴⁹

1. Observasi

Observasi yaitu sebagai pengamatan terhadap pola perilaku manusia dalam situasi tertentu, untuk mendapatkan informasi tentang fenomena yang diinginkan. Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek peneliti kemudian mencatat gejala-gejala yang terjadi dilapangan untuk melengkapi data-data yang diperlukan sebagai acuan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Di bagian observasi ini, peneliti akan mengobservasi kegiatan peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menerapkan permainan kolase menggunakan ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014),h. 188

2. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengajukan suatu pertanyaan kepada yang di wawancarai yang mengetahui pasti upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar. Yang menjadi informan atau sumber informasi dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar, Guru TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data melalui bahan-bahan tertulis yang diterbitkan oleh lembaga-lembaga yang menjadi obyek penelitian, baik berupa prosedur, peraturan-peraturan, gambar, laporan hasil pekerjaan serta berupa foto ataupun dokumen elektronik. Dokumentasi bagi peneliti sebagai tanda bukti bahwa peneliti menjalankan penelitian secara langsung dan sebagai pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen, seperti buku catatan, gambar, rekaman pada saat melakukan penelitian dan wawancara dengan informan penelitian, peneliti mendokumentasikan kegiatan yang peneliti lakukan dengan mengambil gambar menggunakan fitur kamera pada telepon selular milik peneliti yang gambar-gambar tersebut akan peneliti lampirkan pada bagian lampiran dari penelitian ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka akan dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang dicari

N = *Number of Case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Penulis mempresentasikan variabel pengaruh pelaksanaan program cinta cinta Al-Qur'an dengan memberikan kriteria sebagai berikut:

1. Angka 0%-20% = sangat lemah
2. Angka 21%-40% = Lemah
3. Angka 41%- 60% = Cukup
4. Angka 61%-80% = Kuat
5. Angka 81%-100% = Sangat Kuat⁵⁰

⁵⁰ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel- Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 15.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar. Dari hasil observasi dapat disimpulkan perkembangan motorik halus anak menggunakan alat permainan edukatif ampas kelapa tergolong Cukup. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket 49,16% berada pada rentang 41%-60%.

Upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa dalam aspek kreatifitas di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar dilakukan dengan memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak didik untuk menggambar pola, merekat dan menempel sesuai keinginannya. Hal ini dilakukan untuk menambah kreatifitas anak dalam menuangkan segala gagasannya. Selain itu, kegiatan tersebut juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak karena kegiatan kreatifitas yang dilakukan anak, sarat akan muatan yang menghubungkan koordinasi ketelitian, keluwesan, dan kelincahan otot-otot halus nya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saran

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kolase ampas kelapa di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar, ada beberapa hal yang mendorong peneliti untuk memberikan saran yang dapat dijadikan masukan, diantaranya:

1. Bagi Kepala dan guru di TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar, disarankan untuk lebih kreatif menjadikan aneka permainan menjadi media dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
2. Bagi orang tua sebaiknya untuk lebih meningkatkan perannya dalam bekerjasama dengan pihak lembaga pendidikan TK Aisyiyah Air Tiris

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Khobir, Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2009.
- Ahmad Rudyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Lampung: Darussalam Press, 2016.
- Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prenada Media, 2015.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2001.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Jurnal Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Neti Familiani, *Penerapan Media Kolase Dalam Meningkatkan Motorik Halus Kelompok A di TK PKK Mulyojati 16 C Metro Barat Kota Metro*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2019.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: UNY press, 2008.
- Rally Ramdansyah, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*, Jakarta: Depdiknas, 2010.
- Sofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, Tadulako University Press, Palu, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.

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

Sumiyati, *PAUD Inklusi Paud Masa Depan*, Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2011.

Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2014.

Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

1 Lampiran lembar Observasi

Lembar Observasi Alat Permainan Edukatif Ampas Kelapa

Nama Anak :

Kelompok :

Petunjuk Observasi

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom penilaian indikator Alat permainan Edukatif (APE)

No	Pernyataan	BM	MM	MB	BSH
1	Adanya perhatian dan respon anak dalam kegiatan kolase ampas kelapa				
2	Anak dapat mengikuti permainan kolase ampas kelapa dengan benar				
3	Anak melakukan kegiatan kolase ampas kelapa dengan mandiri				
4	Anak dapat menghasilkan kegiatan kolase ampas kelapa dengan sangat rapi				
5	Anak dapat berimajinasi dengan apa yang di buatnya				
6	Anak menempel lem dengan rapi				
7	Anak dapat menempel sesuai dengan gambar				
8	Anak dapat menyesuaikan warna yang telah di tentukan				

Keterangan:

Belum Muncul (BM)

Mulai Muncul (MM)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2 Lampiran lembar Pedoman wawancara

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana cara meningkatkan motorik halus anak di TK aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar?
2. Bagaimana cara guru menstimulasi perkembangan motorik halus anak?
3. Media apa yang biasanya ibu gunakan dalam melatih keterampilan motorik halus anak?
4. Bagaimana respon anak-anak ketika ibu menggunakan kolase ampas kelapa untuk media belajar?
5. Apakah ada kendala ibu dalam menggunakan alat permainan edukatif ampas Kelapa ini?
6. Bagaimanakah perkembangan motorik halus anak setelah melakukan permainan kolase ampas kelapa?
7. Kenapa melatih motorik halus anak sangat penting di lakukan?
8. Hal-hal apa saja yang dilakukan guru untuk meningkatkan motorik halus anak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3 Lampiran Surat Perpanjangan Sk Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 J. H. R. Seberantas No. 155 Km. 18 Tandan Pekanbaru Riau 28283 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 661647
 Fax. (0761) 561647 Web www.iainsuska.ac.id, E-mail: oia@iainsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/8122/2023 Pekanbaru, 17 Mei 2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Kepada
 Yth. Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : AISYAH
 NIM : 11710924085
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOLASE AMPAS KELAPA DI TK AISYIAH AIR TIRIS KECAMATAN KAMPAR
 Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wasalam

Dekan
 Wakil Dekan I

 Drs. Zulkasli, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



4 Lampiran izin melakukan Prariset

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كليات التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/19136/2022
November 2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 22

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar
di
Tempat


Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Aisyah**
NIM : **11710924085**
Semester/Tahun : **XI (Sebelas)/ 2022**
Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Lampiran Balasan Surat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
TANJUNG BELIT AIRTIRIS KECAMATAN KAMPAR
KABUPATEN KAMPAR

Nomor : 045 /TK-AISY /VII /2022
Lampiran : -
Hal : Perizinan Melakukan Prariset

Kampar, 28 November 2022

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
di

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Edrianis, S.Pd.AUD
Jabatan : Kepala Sekolah TK Aisyiyah
Alamat : Tanjung Belit, RT. 06 RW. 03 Kecamatan Kampar.

Memberikan izin kepada :

Nama : Aisyah
NIM : 11710924085
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk melakukan Prariset di TK Aisyiyah Air tiris Kecamatan Kampar.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kampar, 28 November 2022

Kepala Sekolah





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6 Lampiran Izin Melakukan Riset



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/19982/2022
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 15 Desember 2022 M

Kepada
 Yth. Gubernur Riau
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu
 Provinsi Riau
 Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Aisyah**
 NIM : 11710924085
 Semester/Tahun : XI (Sebelas) 2022
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kolase Ampas Kelapa di Tk Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar

Lokasi Penelitian : Tanjung Belit Air Tiris Kecamatan Kampar
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (15 Desember 2022 s.d 15 Maret 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
 Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau

Lampiran Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmpstp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/52512
TENTANG

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI



1.04.02.01
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/19982/2022 Tanggal 15 Desember 2022, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | AISYAH |
| 2. NIM / KTP | : | 117109240850 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN ANAK USIA DINI |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOLASE AMPAS KELAPA DI TK AISIYAH AIR TIRIS KECAMATAN KAMPAR |
| 7. Lokasi Penelitian | : | TANJUNG BELIT AIR TIRIS KECAMATAN KAMPAR |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 19 Desember 2022



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
PROVINSI RIAU

Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar
Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146
BANGKINANG Kode Pos : 28412

REKOMENDASI
 Nomor : 071/BKBP/2022/628

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN TESIS**

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Riau Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/52512 Tanggal 19 Desember 2022, dengan ini memberi Rekomendasi/Izin Penelitian kepada:

1. Nama	:	AISYAH
2. NIM	:	11710924085
3. Universitas	:	UIN SUSKA RIAU
4. Program Studi	:	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
5. Jenjang	:	S1
6. Alamat	:	PEKANBARU
7. Judul Penelitian	:	UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOLASE AMPAS KELAPA DI TK AISYIYAH AIR TIRIS KECAMATAN KAMPAR
8. Lokasi	:	TK AISYIYAH TANJUNG BELIT AIR TIRIS KEC. KAMPAR

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pr a riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang
 pada tanggal 20 Desember 2022

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**
 Kepala Bidang idiologi, wawasan kebangsaan
 dan karakter Bangsa



ONNITA, SE
 Pembina (IV/a)
 NIP. 19661009 198803 2 003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Kepala TK Aisyiyah Tanjung Belit Air Tiris Kec. Kampar.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9 Lampiran Hasil Dokumentasi Wawancara



Wawancara dengan Ibu Edrianis, S.Pd. AUD Selaku Kepala Sekolah
Tk Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara dengan Ibu Efdahlia, S.Pd. AUD Selaku Guru Tk Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Riau

Ruangan Kepala Sekolah Tk Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Ruangan Kelas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



WC



**Lapangan Dan Tempat Bermain Anak-Anak
Tk Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar Kegiatan Proses Pembelajaran



Gambar Mengenalkan Alat dan Bahan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



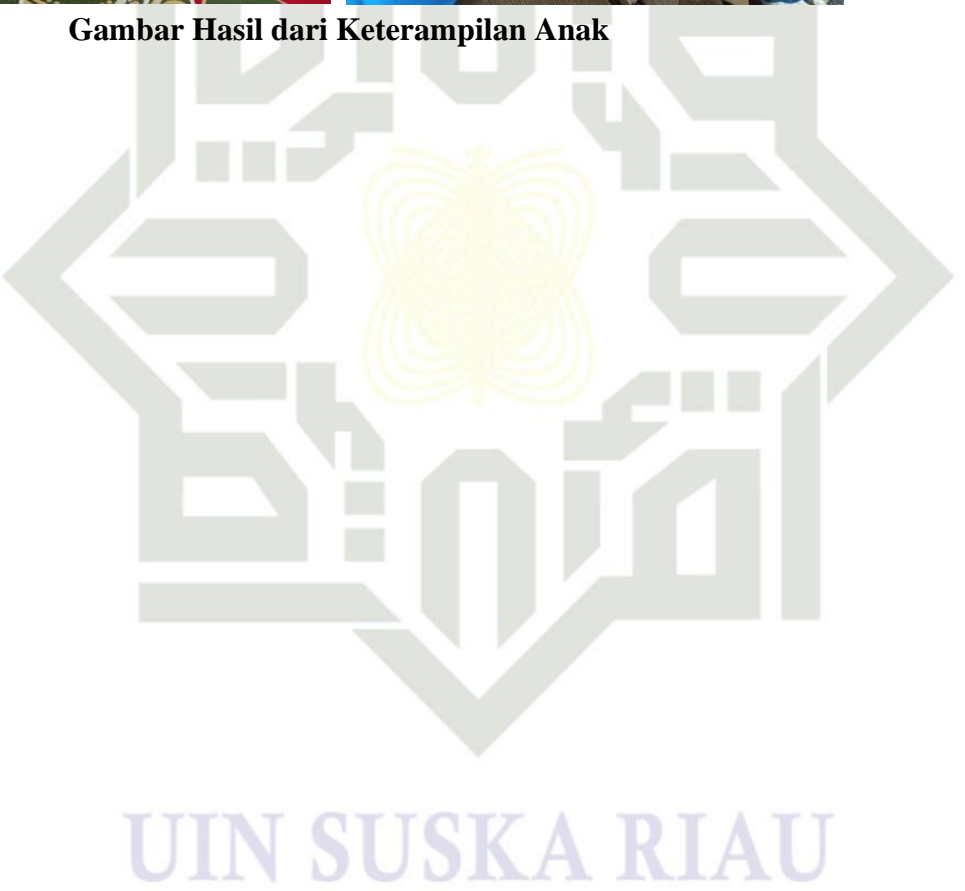
Gambar pola dan Mewarnai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar Hasil dari Keterampilan Anak



UIN SUSKA RIAU