



**PENGARUH MEDIA KOLASE BERBASIS BUDAYA TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK KELAS B1 RA MIFTAHUL
ULUM PANDANARUM KABUPATEN MOJOKERTO**

***THE EFFECT OF CULTURE BASED COLLAGE MEDIA ON CHILDREN'S
FINE MOTOR DEVELOPMENT IN CLASS B1 RA MIFTAHUL ULUM
PANDANARUM MOJOKERTO REGENCY***

Rilla Ristyningrum¹, Dwi Bhakti Indri M²

^{1,2}PIAUD, Fakultas Tarbiyah, Universitas Pesantren KH Abdul Chalim
Email: rillaristyningrum@gmail.com¹, indrimdwibhakti@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 10-07-2024

Revised : 15-07-2024

Accepted : 17-07-2024

Published : 19-07-2024

Abstract

Children's fine motor development must be maximized properly. There are various kinds of learning media that can develop fine motor skills in children, one of which is using culture-based collage media. Culture-based collage media, in addition to learning about collages, also learn and introduce to children one of the cultural relics in Trowulan, namely Bajang Ratu Temple. Learning using culture-based collage media is expected to be one of the alternatives in the learning process in the classroom. The formulation of the problem in this study is how the influence of culture-based collage media in improving the fine motor development of children in class B1 RA Miftahul Ulum Pandanarum?, what is the procedure of using culture-based collage media on improving the fine motor development of children in class B1 RA Miftahul Ulum?. This study uses quantitative research with the type of experimental research using a one group pretest-posttest design research design with the aim of determining the influence of the use of culture-based collage media on fine motor development. The results of the study showed that the influence of the use of culture-based collage media on fine motor development had a Sig value of the T test of $0.000 < 0.05$, and a Sig value of the normality test of $0.200 > 0.05$. So it can be concluded that there is an influence of the experimental method using collage media on children's fine motor development.

Keywords: *Fine Motor Development, Collage Media, Culture-Based*

Abstrak

Perkembangan motorik halus anak harus dimaksimalkan dengan baik. Media pembelajaran yang dapat mengembangkan motorik halus pada anak ada berbagai macam, salah satunya adalah dengan menggunakan media kolase berbasis budaya. Media kolase berbasis budaya selain untuk pembelajaran tentang kolase juga mempelajari dan mengenalkan kepada anak salah satu peninggalan budaya yang ada di Trowulan yaitu Candi Bajang Ratu. Pembelajaran dengan menggunakan media kolase berbasis budaya



diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran di kelas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media kolase berbasis budaya dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelas B1 RA Miftahul Ulum Pandanarum?, bagaimana prosedur penggunaan media kolase berbasis budaya dalam meningkatkan kemampuan motorik halusnya? perkembangan motorik anak kelas B1 RA Miftahul Ulum?. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest design dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kolase berbasis budaya terhadap perkembangan motorik halus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media kolase berbasis budaya terhadap perkembangan motorik halus mempunyai nilai Sig uji T sebesar $0,000 < 0,05$, dan nilai Sig uji normalitas sebesar $0,200 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode eksperimen menggunakan media kolase terhadap perkembangan motorik halus anak.

Kata Kunci : *Perkembangan Motorik Halus, Media Kolase, Berbasis Budaya*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Khususnya pendidikan bagi anak usia dini, dimana pada zaman sekarang sudah banyak terdapat lembaga pendidikan anak usia dini yang tersebar di pelosok desa maupun di kota-kota besar. Karena anak usia dini mempunyai rasa keingintahuan yang sangat besar terhadap lingkungan sekitar, dan dengan adanya lembaga pendidikan tersebut diharapkan proses tumbuh kembangnya dapat berkembang dengan lebih baik.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dasar yang melalui pembinaan dan pengembangan potensi anak usia 0-6 tahun. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan yang dilalui anak usia dini dan memberikan pembiasaan pada anak untuk merangsang tumbuh kembangnya (Sinta Fazira, dkk., 2018). Tujuan suatu pendidikan adalah menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu memberikan kontribusi yang baik bagi bangsa Indonesia sebagai bangsa yang bermartabat (Sofyan Mustoip, dkk., 2018). Dari uraian di atas dapat diimplementasikan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pembelajaran sesuai minat dan bakatnya. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan landasan pertumbuhan dan kemampuan jasmani (koordinasi motorik kasar dan koordinasi motorik halus), bahasa, agama sesuai dengan keunikan dan tahapan kemampuan yang akan dilalui oleh anak usia dini.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini terdapat media pembelajaran yang berfungsi sebagai media anak belajar sambil bermain. Media pembelajaran merupakan bagian dari keseluruhan sistem proses pembelajaran yang sangat penting dalam menentukan proses kegiatan pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi aspek perkembangan pada anak usia dini, dengan menggunakan media diharapkan dapat mempermudah tercapainya tujuan program kegiatan, hal ini dikarenakan media dapat merangsang perhatian dan minat anak (Usep Kustiawan, 2016). Dan dalam pembelajaran perlu dikembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi nilai agama dan moral, bahasa, fisik, motorik, sosial emosional, kognitif, dan aspek perkembangan seni. Salah satu perkembangan yang harus diprioritaskan pada anak usia dini adalah kemampuan motorik.

Keterampilan motorik merupakan pengembangan kematangan seseorang dalam mengendalikan suatu gerak tubuh dengan menggunakan otak sebagai pusat kendali gerak. Menurut Frankenburg, motorik halus merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan bergerak yang melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Contoh gerak motorik halus adalah menggunting,



menggambar, menjahit, menulis, mengambil suatu benda dengan tangan, dan lain sebagainya. Keterampilan motorik halus sangat perlu ditingkatkan karena dapat menjadikan anak mempunyai keterampilan motorik halus yang baik sehingga anak dapat mempunyai kemampuan seperti memakai baju sendiri, melepas baju sendiri, makan dengan tangan sendiri dan lain sebagainya.

Peningkatan perkembangan motorik halus terlihat dari hasil posttest yang telah dilaksanakan. Dengan melakukan hal tersebut peneliti dapat mengetahui bahwa dengan menggunakan kolase, anak mampu mengikuti kegiatan butiran kolase dengan benar dan tidak keluar jalur. Agar hasil kolase tidak tumpang tindih, artinya dengan demikian kemampuan motorik halus anak dapat meningkat karena penggunaan media kolase (Linda Puspita, Mareza Yolanda Umar, 2020).

Adanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran perkembangan motorik halus anak dapat menarik minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Salah satu jenis media pembelajaran adalah kolase. Kolase merupakan suatu karya seni dua dimensi yang cara pembuatannya memadukan atau menempelkan potongan-potongan bahan pada suatu gambar sehingga akan menghasilkan suatu bentuk yang baru. Kata kolase sendiri berasal dari bahasa Perancis (*collage*) yang mempunyai arti merekat.

Menurut Pamadhi dan Evan Sukardi, kolase adalah suatu karya seni dua dimensi yang menggunakan berbagai macam bahan yang bahan dasarnya dapat dipadukan dengan bahan dasar lainnya yang pada akhirnya dapat melebur menjadi sebuah karya yang dapat mewakili ungkapan perasaan orang tersebut. siapa yang membuatnya.

Kegiatan kolase juga dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak karena dalam melakukan kolase anak akan menggunakan jari-jarinya untuk menempelkan bahan pada pola dengan tepat dan rapi. Ayusari menyatakan bahwa kegiatan menempelkan gambar atau bahan seperti biji-bijian dan lain sebagainya dikatakan baik apabila menempel rapi pada kertas atau background yang telah disediakan, karena dengan adanya kegiatan menempel dapat mengembangkan motorik halus anak, karena dalam melakukannya diperlukan ketelitian, dan ketelitian (Neng Siti Aminah, dkk, 2022).

Selain itu, mengenalkan budaya lokal pada anak usia dini merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan dan mengajarkan pentingnya rasa cinta terhadap budaya bangsa. Budaya lokal merupakan salah satu identitas bangsa, sehingga budaya lokal harus terus dijaga keasliannya. Hurlock berpendapat bahwa pada masa kanak-kanak anak akan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu yang dilihatnya, sehingga pada masa ini sangat tepat untuk mengenalkan budaya pada anak (Erlangga Yudha Ikawira, 2014).

Media kolase berbasis budaya diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan motorik halus anak. Dan dapat memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang kebudayaan yang ada di daerah Mojokerto khususnya di Trowulan, bahwa banyak sekali situs bersejarah, salah satu contohnya adalah Candi Bajang Ratu yang merupakan salah satu situs sejarah Kerajaan Majapahit. Tidak hanya itu, mengenalkan budaya pada anak sejak dini juga dapat memberikan edukasi kepada anak bahwa banyak sekali keanekaragaman budaya di Indonesia yang harus diapresiasi, agar norma dan nilai budaya bangsa tetap diwariskan kepada generasi selanjutnya. generasi.

Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan peneliti di RA Miftahul Ulum Pandanarum, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran di suatu kelas yaitu di kelas B1 karena beberapa anak masih belum mampu melampirkan materi sesuai pola pada gambar secara teratur dan rapi, serta tidak mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan secara bersamaan untuk melakukan gerakan jari yang rumit.



Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media kolase berbasis budaya, sehingga peneliti mengangkat judul “Pengaruh Media Kolase Berbasis Budaya Terhadap Motorik Halus Anak Perkembangan di Kelas B1 RA Miftahul Ulum Pandanarum Kabupaten Mojokerto”. Dengan harapan melalui media kolase berbasis budaya dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, kreatifitas, melatih kesabaran, ketelitian anak serta dapat mengenalkan salah satu situs sejarah Kerajaan Majapahit yaitu Candi Bajang Ratu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian pra-eksperimental. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis one group pretest-posttest design, dengan menggunakan dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat (Djaali, 2020).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah RASiswa Miftahul Ulum Pandanarum yang terdiri dari kelompok kelas A1, A2, B1, dan B2 berjumlah 89 siswa, seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Populasi Penelitian

Informasi	Jumlah Siswa
Kelas A1	23
Kelas A2	22
Kelas B1	22
Kelas B2	22
Jumlah Siswa	89

Berdasarkan populasi, peneliti menggunakan teknik nonprobability sampling dengan menggunakan jenis purposive sampling, yaitu metode pengambilan sampel berdasarkan suatu pertimbangan, dan berdasarkan karakteristik yang telah diketahui sebelumnya. Peneliti mengambil sampel dari kelas B1 yang berjumlah 22 siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pengukuran yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Sofiyana Siregar, 2013). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa observasi, dengan menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk menilai perkembangan motorik halus anak.

Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dalam mencapai suatu tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, informasi yang dapat digunakan sebagai berikut:

Pra-Tes, tes yang diberikan awal kepada siswa adalah melaksanakan kegiatan colse secara mandiri menggunakan daun mangga dengan media kolase gambar Candi Bajang Ratu.

Perlakuan, pembelajaran yang diberikan kepada siswa berupa: 1) Pengenalan Sejarah Candi Bajang Ratu; 2) Pengenalan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat kolase; 3) Menampilkan tutorial membuat



kolase dengan media gambar Candi Bajang Ratu menggunakan daun mangga dan daun pisang yang benar melalui video pembelajaran.

Pasca Tes, Tes yang diberikan di akhir adalah siswa melaksanakan kegiatan kolase secara mandiri dengan menggunakan materi yang berbeda dengan tes di awal yaitu dengan menggunakan daun pisang dengan media kolase bergambar Candi Bajang Ratu.

Pengamatan, observasi ini dilakukan pada saat proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran selesai.

Dokumentasi, dokumentasi dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran seperti dokumentasi pada saat kegiatan pembelajaran media kolase, dan dokumentasi hasil karya siswa kolase.

Kuesioner, Kuesioner dilakukan untuk melengkapi dan menguatkan data yang dilakukan secara tertutup dengan bantuan guru kelas dengan cara mengisi kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti.

Analisis data

Analisis deskriptif, analisis deskriptif digunakan sebagai analisis data dengan menggunakan metode deskriptif atau menggambarkan suatu data yang telah dikumpulkan apa adanya tanpa bermaksud membuat suatu kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi, dengan rumus sebagai berikut:

Mean

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n}{n}$$

n

Atau

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

n

Informasi:

\bar{X} = Rata-rata

\sum = *epsilon* (kuantitas)

X_i = Nilai x sampai n

n = Jumlah individu

Deviasi Standar

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

$(n - 1)$

Informasi:

S = Standar deviasi

\sum = *epsilon* (kuantitas)

X_i = Nilai x sampai n

\bar{X} = Nilai rata-rata

N = Jumlah sampel

Analisis uji-t

Uji t berfungsi untuk menguji signifikansi pengaruh antara masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen yang dirumuskan ke dalam model. Kriteria pengujian data berpengaruh apabila angka signifikan yang dihasilkan kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$).



Uji normalitas data

Uji normalitas dideteksi dengan analisis grafik yang dihasilkan melalui perhitungan regresi menggunakan perangkat lunak yaitu SPSS. Hasil uji normalitas data dapat dilihat melalui grafik dan One Sample Kolmogorov Smirnov Test. Kriteria pengujian data mempunyai sebaran berdistribusi normal apabila angka signifikan yang dihasilkan lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh perubahan metode eksperimen menggunakan media kolase berbasis budaya terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B1 dapat dilihat melalui tabel dan grafik di bawah ini:

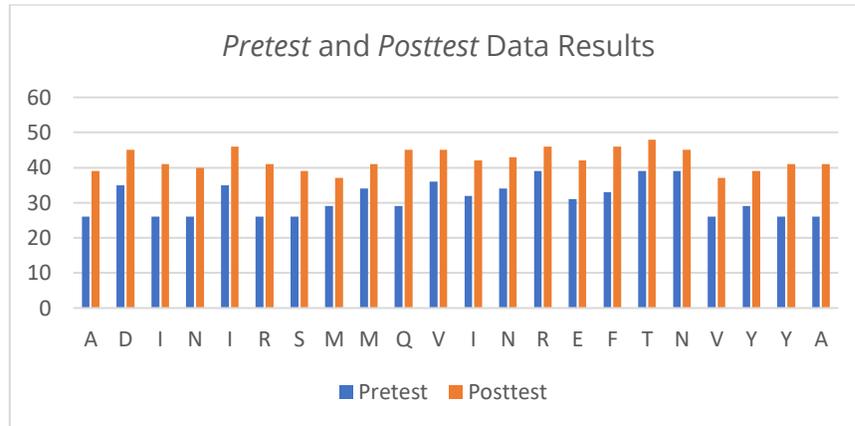
Hasil Data Pretest dan Posttest

TIDAK.	Nama	<i>Prates</i>	<i>Postes</i>
1	A	26	39
2	D	35	45
3	I	26	41
4	N	26	40
5	I	35	46
6	R	26	41
7	S	26	39
8	M	29	37
9	M	34	41
10	Q	29	45
11	V	36	45
12	I	32	42
13	N	34	43
14	R	39	46
15	E	31	42
16	F	33	46
17	T	39	48
18	N	39	45
19	V	26	37
20	Y	29	39
21	Y	26	41
22	A	26	41
Jumlah		682	929
Rata-rata		31,00	42,23



Berdasarkan tabel terlihat bahwa skor pretest sebesar 682 dengan skor rata-rata 31,00 dan skor posttest sebesar 929 dengan skor rata-rata 42,23 menunjukkan adanya peningkatan setelah dilakukan perlakuan. Untuk lebih jelasnya peningkatan masing-masing anak dapat dilihat melalui grafik hasil data pretest dan posttest di bawah ini:

Grafik Hasil Data Pretest dan Posttest



Pada grafik batang diatas terlihat hasil datanyates awal dan posttest Setelah diberikan perlakuan dengan metode eksperimen media kolase berbasis kultur mengalami peningkatan. Selanjutnya pengaruh media kolase berbasis budaya akan dianalisis dengan beberapa tahapan analisis data sebagai berikut:

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kemahiran responden terhadap pembelajaran media kolase berbasis budaya.

Statistik deskriptif

Statistik deskriptif					
	N	Minimum	Maksimum	Berarti	Std. Deviasi
Prates	22	26.00	39.00	31.0000	4.80079
Postes	22	37.00	48.00	42.2273	3.13098
Valid N (daftar)	22				

Tabel tersebut menjelaskan bahwa statistik deskriptif pada saat pretest mempunyai nilai minimum sebesar 26 dan nilai maksimum sebesar 39 dengan nilai mean sebesar 31,00 dengan nilai standar deviasi sebesar 4,800. Sedangkan nilai posttest diperoleh nilai minimum sebesar 37 dan nilai maksimum sebesar 48 dengan mean sebesar 42,22 dan nilai standar deviasi sebesar 3,130.



Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh media pembelajaran kolase berbasis budaya terhadap perkembangan motorik halus anak. Berikut data hasil uji t dengan menggunakan statistik SPSS versi 26 sebagai berikut:

Hasil Uji T

Uji Sampel Berpasangan

		Perbedaan Berpasangan							
			Std.	Std. Arti	Interval Keyakinan				tanda tangan. (2-ekor)
		95% dari Perbedaan			Lebih				
Pasangan	Berarti	Deviasi	Kesalahan	rendah	Atas	T	Df		
Pasangan 1	Prates – Pascates	-11.227	3.007	.641	-12.560	-9.894	-17.514	21	.000

Berdasarkan tabel hasil uji t dengan menggunakan SPSS versi 26 diatas terlihat perhitungan nilai signifikan < (lebih kecil) dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode eksperimen menggunakan media kolase terhadap perkembangan motorik halus anak.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data pada variabel. Berikut tabel hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 26:

Tes Kolmogorov-Smirnov Satu Sampel		
		Residu Tidak Standar
N		22
Parameter Normala,b	Berarti	.0000000
	Std. Deviasi	1.91151156
Perbedaan Paling Ekstrim	Mutlak	.124
	Positif	.095
	Negatif	-.124
Statistik Uji		.124
Asymp. tanda tangan. (2-ekor)		.200c,d
A. Distribusi tes Normal.		
B. Dihitung dari data.		
C. Koreksi Signifikansi Lilliefors.		
D. Ini adalah batas bawah dari arti sebenarnya.		



Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas diketahui nilai signifikansi sebesar $0,200 >$ (lebih besar) $0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas pada penelitian berdistribusi normal.

Hasil analisis indikator pertama instrumen penelitian menurut teori Behavioristik yang dikemukakan oleh Edward Lee Thorndike dengan teori Connectionism yaitu pembelajaran dapat dilakukan dengan cara trial and error. Ciri-cirinya adalah adanya suatu kegiatan, adanya berbagai respon terhadap berbagai situasi, terhapusnya berbagai respon yang salah dan kemajuan reaksi dalam mencapai suatu tujuan (Hastri Rosiyanti, Yadhi Purnomo, 2019). Teori tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dimana dalam analisisnya dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada kelas B1 RA Miftahul Ulum Pandanarum yaitu anak mampu berpartisipasi aktif dalam menggali dan menganalisis informasi yang ada di lingkungan sekitar, dan anak mampu memilah informasi dari lingkungan sekitar. hasil analisis dan menggunakannya untuk menghasilkan karya secara mandiri atau berkelompok dengan orang lain.

Analisis terhadap indikator kedua instrumen penelitian, menurut teori Lev Vygotsky, menunjukkan bahwa seorang anak belajar secara aktif melalui pengalaman yang dialaminya secara langsung (Ivo Retna Wardani, dkk, 2023). Sehingga dari teori tersebut, anak menunjukkan rasa ingin tahunya melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan memanfaatkan lingkungan dan media sekitar sebagai sumber belajar untuk mendapatkan ide tentang fenomena alam dan sosial. Dimana dalam tujuan pembelajaran anak mampu berpartisipasi aktif dalam melakukan percobaan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar, serta anak mampu memahami dan mengkomunikasikan pengetahuannya tentang lingkungan sekitar dengan berbagai media kolase. Dari hasil analisis indikator terdapat pengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas B1 RA Miftahul Ulum Pandanarum.

Analisis indikator ketiga instrumen penelitian menurut teori Albert Bandura bahwa seorang anak memperoleh informasi dan kemampuan dengan cara mengamati tingkah laku orang lain disekitarnya (Nurul Wahyuni, Wahidah Fitriani, 2022). Sehingga dari teori tersebut anak mampu mengeksplorasi berbagai proses seni (motorik halus), dan mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni (motorik halus). Dimana tujuan pembelajarannya adalah anak mampu mengenal dan menunjukkan ketertarikan terhadap berbagai karya seni yang diperkenalkan kepadanya, anak mampu mencoba membuat karya seni dengan berbagai teknik dan media seni, dan anak mampu bereksperimen melalui berbagai media seni. mengembangkan keterampilan motorik halus melalui media visual, digital, dan mulai menggunakannya untuk menyampaikan ide melalui media kolase. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh di kelas B1 RA Miftahul Ulum Pandanarum dimana anak dapat membuat dan memproduksi kolase Candi Bajang Ratu.



KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian terkait “Pengaruh Media Kolase Berbasis Budaya Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelas B1 RA Miftahul Ulum Pandanarum Kabupaten Mojokerto”, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak kelas B1 sebelum menjadi diberi perlakuan memperoleh skor tertinggi sebesar 39, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kolase berbasis budaya memperoleh skor tertinggi dengan skor tertinggi 48.

Pada penelitian pelaksanaan pembelajaran media kolase berbasis budaya memenuhi kriteria keberhasilan dengan rata-rata skor pretest sebesar 31,00 dan rata-rata skor posttest sebesar 42,23. Terbukti dari hasil analisis data nilai uji t dengan menggunakan SPSS memperoleh nilai $0,000 < 0,05$, maka hasil nilai tersebut menunjukkan terdapat pengaruh metode eksperimen media kolase berbasis budaya terhadap motorik halus. perkembangan anak, sedangkan untuk uji normalitas juga digunakan SPSS dengan nilai signifikan $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan uji normalitas berdistribusi normal.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dari pelaksanaan penelitian terdapat peningkatan, sehingga media pembelajaran kolase berbasis budaya dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak kelas B1 RA Miftahul Ulum Pandanarum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut andil mendukung kelancaran penyusunan artikel ini. Tak lupa penulis sampaikan terima kasih banyak kepada Ibu Dosen Dr. Dwi Bhakti Indri, M.Pd sebagai dosen pembimbing pembuatan artikel ini hingga selesai. Semoga nantinya artikel ini bisa bermanfaat bagi semua pembaca dan bisa dipaliekasikan didunia pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Febriyanti, Irma, Ika Rahmawati. (2020). Eksplorasi Geometri Candi Bajang Ratu Sebagai Implementasi Etnomatematika di Sekolah Dasar. Jurnal PGSD. Jilid 8. No 3.<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34683>
- Hestiningrum, Septiti. (2022). Panduan TK Kolase dalam Motivasi Belajar. Semarang: Pemulihan Cahya Ghani.
- Huda, dkk. (2019). Permainan Kolase untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Kelompok A TK Muslimat NU Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Jilid 1. No 2.<https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece/article/viewFile/13278/pdf>



- Hengki Primayana, Kadek. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus dengan Bantuan Media Kolase pada Anak Usia Dini. *Jurnal Agama dan Kebudayaan*. Jilid 4. No 1. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/544>
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Penerbit Gunung Samudera.
- Mustoip, Sofyan dkk. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya : CV. Penerbitan Jakad.
- Nomi Pura, Dwi, Asnawati. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensial*. Jilid 4. No 2. <https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/view/7671/pdf>
- Nur Khasanah, Yuli, Ichsan. (2019). Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak. *Jurnal Ilmiah Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jilid 4. No 1. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1014831&val=15400&title=Meningkatan%20Kreativitas%20Melalui%20Kegiatan%20Kolase%20pada%20Anak>
- Noval, Radiah. (2022). Pengaruh Kegiatan Kolase Menggunakan Bahan Alam Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Islam Nurul Mubarak Kabupaten Maros. Tesis. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Nisak Aulina, Choirun. (2017). *Metodologi Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Dini*. Sidoarjo: PERS UMSIDA.
- Padillah, dkk. (2023). *Kolase Media Bahan Alam*. Jawa Barat: Penerbit Edu.
- Rosiyanti, Hastri, Yadhi Purnomo. (2019). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Teori Behavioristik. *Jurnal UMJ*.
- Rosalyn Anwar, Citra, dkk. (2018). Kolase Barang Bekas Untuk Kreativitas Anak (TK Nurul Taqwa Makassar). *Jurnal Pendidikan, Pelatihan Guru, dan Pembelajaran*. Jilid 2. No 1. <https://eprints.unm.ac.id/18389/1/jurnal%20pebelajar.pdf>
- Rahmawati, Yulfrida. (2012). Pengenalan Budaya Melalui Mendongeng untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Jilid 1. No 1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/viewFile/2908/2422>
- Siregar, Sofiyon. (2013). *Metode penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Jakarta: KENCANA.
- Sinta, Fazira. (2018). Pengaruh Bermain Kolase terhadap Keterampilan Motorik Halus pada Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini*. Jilid 1. No 1. <https://www.aulad.org/index.php/aulad/article/download/7/6>
- Sholikah, Almaratus. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Biji-bijian. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*. Jilid 2. No 1. <https://ejournal.uksw.edu/audiensi/article/download/8773/2550>
- Wardani, Ivo Retna, Mirza Immama, Putri Zuani, Nur Kholis. (2023). Teori Pembelajaran Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal*



Pendidikan Islam. Jilid 4. No 2. <https://ejournal.stit-almubarak.ac.id/index.php/DIMAR/article/download/92/90>

Wahyuni, Nurul, Wahidah Fitriani. (2022). Relevansi Teori Pembelajaran Sosial dan Metode Pendidikan Keluarga Albert Bandura dalam Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 11. No 2. <https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/jq/article/download/2060/1229>

Wishnu Aji, Artbanu. (2018). *Candi-candi di Jawa Tengah dan Yogyakarta*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.