

Lampiran 1

Skala Pengukuran Motorik Halus



PENGUKURAN CAPAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS KELOMPOK BERMAIN

Dalam rangka memenuhi persyaratan pembuatan Skripsi di Kelompok Bermain Aisyiyah 24 BP WETAN Gresik, maka saya Dyah Citra Nindi Eka Purwanti Semester 7 sore Prodi Psikologi melakukan penelitian dengan eksperimen berjudul “ Permainan Edukatif Puzzel Geometri Untuk Melatih Perkembangan Motorik Halus Kelompok Bermain Aisyiyah 24 BP WETAN Gresik”

Saya bermaksud mengumpulkan data untuk melakukan pengukuran tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak kelompok bermain. Sehingga saya memohon bantuan kepada Ibu Guru Wali Kelas sekiranya mau membantu saya dalam pengisian aitem pengukuran capaian perkembangan motorik halus anak kelompok bermain dibawah ini.

Identitas Subjek:

Nama Subjek :

Umur :

Saya selaku wali kelas telah mendapatkan penjelasan singkat pengisian kuesioner dibawah ini dan saya mengisi kuesioner dengan keadaan penuh dengan kesadaran yang sebenar-benarnya.

Petunjuk Pengisian:

Berilah keterangan salah satu dari BB,MB,BSH atau BSB sesuai dengan keterangan pada pernyataan dibawah ini.

No	Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik halus	Hasil Capaian	Keterangan
1.	Anak dapat membuka tutup botol		BB : anak belum mampu melakukan sama sekali MB : anak mampu melakukan namun masih memerlukan bantuan BSH : anak mampu melakukan waktu diatas lima detik.

			BSB : anak dapat melakukandalam kurun waktu kurang dari lima detik
2.	Anak dapat menutup tutup botol		BB : anak belum mampu melakukan sama sekali MB : anak mampu melakukan namun masih tumpah. BSH : anak mampu melakukan waktu diatas lima detik. BSB : anak dapat melakukandalam kurun waktu kurang dari lima detik
3.	Anak dapat membuka kancing perekat		BB : anak belum mampu melakukan sama sekali MB : anak mampu melakukan namun masih memerlukan bantuan BSH : anak mampu melakukan waktu diatas lima detik. BSB : anak dapat melakukandalam kurun waktu kurang dari lima detik
4.	Anak dapat membuka buku perlembar		BB : anak belum mampu melakukan sama sekali MB : anak mampu melakukan namun masih belum sempurna BSH : anak mampu membuka sepuluh lembar BSB : anak dapat membuka dia atas sepuluh lembar.
5.	Anak dapat menarik resleting		BB : anak belum mampu melakukan sama sekali MB : anak mampu melakukan namun masih memerlukan bantuan BSH : anak mampu melakukan waktu diatas lima detik. BSB : anak dapat melakukandalam kurun waktu kurang dari lima detik
6.	Anak dapat menarik ujung tali sepatu		BB : anak belum mampu melakukan sama sekali MB : anak mampu melakukan namun masih memerlukan bantuan

			<p>BSH : anak mampu melakukan waktu diatas lima detik.</p> <p>BSB : anak dapat melakukandalam kurun waktu kurang dari lima detik</p>
7.	Anak dapat menali tali sepatu		<p>BB : anak belum mampu melakukan sama sekali</p> <p>MB : anak mampu melakukan namun masih memerlukan bantuan</p> <p>BSH : anak mampu melakukan waktu diatas lima detik.</p> <p>BSB : anak dapat melakukandalam kurun waktu kurang dari lima detik</p>
8.	Anak dapat melepas kancing baju		<p>BB : anak belum mampu melakukan sama sekali</p> <p>MB : anak mampu melakukan namun masih memerlukan bantuan</p> <p>BSH : anak mampu melakukan waktu diatas lima detik.</p> <p>BSB : anak dapat melakukandalam kurun waktu kurang dari lima detik</p>
9.	Anak dapat mengancingkan baju		<p>BB : anak belum mampu melakukan sama sekali</p> <p>MB : anak mampu melakukan namun masih memerlukan bantuan</p> <p>BSH : anak mampu melakukan waktu diatas lima detik.</p> <p>BSB : anak dapat melakukandalam kurun waktu kurang dari lima detik</p>
10.	Anak dapat memasukkan tali kelubang manik-manik		<p>BB : anak belum mampu melakukan sama sekali</p> <p>MB : anak mampu melakukan namun masih memerlukan bantuan</p> <p>BSH : anak mampu memasukan 5 manik-manik dalam waktu diatas lima detik.</p>

			BSB : anak dapat memasukan 5 manik-manik waktu kurang dari lima detik
--	--	--	--

Wali Kelas



Lampiran 2

Modul Permainan Puzzle Geometri



**MODUL PENELITIAN EKSPERIMEN
PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE GEOMATRI**

DYAH CITRA NINDI EKA PURWANTI
190701003

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMDYAH GRESIK
2022-2023**

MODUL PENELITIAN EKSPERIMEN

A. Peserta Eksperimen

Peserta penelitian permainan edukatif puzzle geometri adalah anak-anak kelompok bermain:

1. Subjek berumur 3-4 tahun
2. Subjek yang memiliki motorik halus sedang dan rendah yang diukur dari standart tingkat perncapaian perkembangan anak (2014).

B. Waktu pelaksanaan

Aktifitas Permainan Edukatif Puzzel Geometri ini terdiri dari 3 (tiga) pertemuan dalam kurun waktu satu minggu dengan rangkaian

pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

No	Pertemuan	Kegiatan	Tujuan	Setting	Metode	Alat dan Bahan	Durasi
1.	Pertemuan Pertama	Menyusun puzzel	a. Untuk melatih koordinasi antara mata dan tangan. b. untuk melatih memfungsikan otot-otot kecil seperti Gerakan jari	Anak duduksaling berhadapan dengan media permainan sendiri-sendiri. Anak diberi kenalkan dulu dengan nama-nama bentuk geometri yang	game	Media permainan puzzle yang di buat oleh peneliti menggunakan kardus dan kertas warna	25 menit

			c. untuk melatih mengendalikan emosi	akan dimainkan. Anak diminta Menyusun puzzle sesuai warna dan bentuk yang sudah ada.			
2.	Pertemuan kedua	Menyusun puzzle	a. Untuk melatih koordinasi antara mata dan tangan. b. untuk melatih memfungsikan otot-otot kecil seperti Gerakan jari c. untuk melatih mengendalikan emosi	Anak duduksaling berhadapan dengan media permainan sendiri-sendiri. Anak diberi kenalkan dulu dengan nama-nama bentuk geometri yang akan dimainkan. Anak diminta Menyusun puzzle sesuai urutan perintah	game	Media permainan puzzle yang di buat oleh peneliti menggunakan kardus dan kertas warna	25 menit

3	Pertemuan ketiga	menempel	<p>a. Untuk melatih koordinasi antara mata dan tangan.</p> <p>b. untuk melatih memfungsikan otot-otot kecil seperti Gerakan jari</p> <p>c. untuk melatih mengendalikan emosi</p>	Mengenalkan Kembali nama dan bentuk geometri yang akan ditempel dan disusun agar membentuk sebuah rumah. Subjek di panggil satu persatu untuk maju dan melaksanakan kegiatan	Menempel	<ul style="list-style-type: none"> - Pola geometri yang sudah disediakan oleh peneliti - Kertas HVS - Lem 	25 menit
---	------------------	----------	--	--	----------	--	----------

Mengetahui
Guru Wali Kelas KB

(Tri Yuni Kartikasari, S.Pd)

Penyusun

(Dyah Citra Nindi E.P)

Lampiran 3

Tabulasi Data



Data PreeTest

No	Nama Subjek	Hasil Pencapaian Indikator Motorik Halus										jumlah Skor	kategori anak
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	3	2	1	2	2	2	1	2	1	2	18	Sedang
2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	14	Rendah
3	3	3	3	2	2	2	1	1	3	1	2	20	Sedang
4	4	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	17	Sedang
5	5	2	3	2	2	3	2	1	1	1	2	19	Sedang
6	6	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	18	Sedang
7	7	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19	Sedang
8	8	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16	Sedang
9	9	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	14	Rendah
10	10	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	20	Sedang
11	11	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	15	Sedang
12	12	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	15	Sedang
13	13	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	13	Rendah
14	14	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	15	Sedang

Data Posttest

No	Nama Subjek	Hasil Pencapaian Indikator Motorik Halus										jumlah Skor	Tinggi Rendah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	3	3	2	3	3	2	1	3	2	2	24	Tinggi
2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	22	Tinggi
3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	3	24	Tinggi
4	4	3	2	3	3	3	2	1	3	2	2	24	Tinggi
5	5	2	3	3	3	3	3	1	2	2	3	25	Tinggi
6	6	3	2	3	3	2	2	1	2	3	3	24	Tinggi
7	7	2	3	2	2	3	3	1	3	2	3	24	Tinggi
8	8	3	2	3	3	3	2	1	2	2	2	23	Tinggi
9	9	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	21	Sedang
10	10	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	26	Tinggi
11	11	2	2	3	2	3	3	1	2	2	3	23	Tinggi
12	12	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	23	Tinggi
13	13	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	21	Sedang
14	14	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	24	Tinggi



Nilai Gain

preetest	posttest	post-pre	skor ideal (100)-pree	N-Gain Skor	N-Gain Skor Persen		
18	24	6	82	0,073170732	7,317073171		
14	22	8	86	0,093023256	9,302325581		
20	24	4	80	0,05	5		
17	24	7	83	0,084337349	8,43373494		
19	25	6	81	0,074074074	7,407407407		
18	24	6	82	0,073170732	7,317073171		
19	24	5	81	0,061728395	6,172839506		
16	23	7	84	0,083333333	8,333333333		
14	21	7	86	0,081395349	8,139534884		
20	26	6	80	0,075	7,5		
15	23	8	85	0,094117647	9,411764706		
15	23	8	85	0,094117647	9,411764706		
13	21	8	87	0,091954023	9,195402299		
15	24	9	85	0,105882353	10,58823529		
233	328	95		0,081	8,109		

kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain	Tafsiran
presentase(%)	
<40	tidak efektif
40-55	kurang efektif
56-75	cukup efektif
>76	efektif
sumber :Make.R.R,1999	
pembagian Skor Gain	
nilai N-Gain	kategori
g>0,7	tinggi
0,3≤g≤0,7	sedang
g<0,3	rendah

Pencarian Kategori

		rendah	$X < -1SD$	M=	18	M-1SD	15
kategori	jumlah	sedang	$M-1SD \leq X < M+1SD$	SD=	4	M+1SD	22
Rendah	2	rendah	$M+1SD \leq X$				
Sedang	12						
Tinggi	5						
jumlah	19	Rendah	$X < 15$				
		sedang	$15 \leq X < 22$				
Keterangan	ketentuan Skor	Tinggi	$X \geq 22$				
Rendah	$X < 15$						
sedang	$15 \leq X < 22$						
Tinggi	$X \geq 22$						

Lampiran 4

Uji Hipoptesis



Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - Preetest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	14 ^b	7.50	105.00
	Ties	0 ^c		
	Total	14		

- a. posttest < Preetest
- b. posttest > Preetest
- c. posttest = Preetest

Test Statistics^a

		posttest - Preetest
Z		-3.315 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Lampiran 5

Cek Plagisi





Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 20%

Date: Kamis, Januari 05, 2023

Statistics: 2491 words Plagiarized / 12246 Total words

Remarks: Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

PERMAINAN EDUKATIF PUZZEL GEOMATRI UNTUK MELATIH PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH 24 BP WETAN GRESIK
SKRIPSI / Disusun oleh: DYAH CITRA NINDI EKA PURWANTI 190701003 FAKULTAS
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK GRESIK 2022

Lampiran 6

Kartu Bimbingan



Lampiran 7

Surat Izin Penelitian





PRODI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK



Nomor : 011/II.3.UMG/Psi/A/2023

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala KB TK Asyiyah 24 BP WETAN Gresik
Jl. Cempaka Putih, Perum BP WETAN Gresik
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkenaan dengan Tugas Penyusunan Skripsi oleh mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik, maka kami mohon mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Dyah Citra Nindi Eka Purwanti
NPM : 190701003
Semester : VII (Tujuh)
Alamat : Duduk Sampeyan Gresik
No Telepon : 085853274350
Judul Skripsi : Permainan Edukatif Puzzle Geometri Untuk Melatih Motorik Halus Kelompok Bermain Aisyiyah 24 Gresik

Kami berharap bantuan untuk memberikan Ijin Penelitian pada mahasiswa kami dalam melakukan penelitian guna memperoleh bahan-bahan untuk menyusun Skripsi pada perusahaan/instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data yang dibutuhkan adalah Data Murid Anak Kelompok Bermain di KB TK Asyiyah 24 BP WETAN Gresik.

Perlu kami sampaikan bahwa bahan-bahan yang diperoleh hanya untuk kepentingan penelitian dan tidak akan dipergunakan untuk hal-hal yang merugikan perusahaan/instansi Bapak/Ibu.

Demikian untuk dimaklumi, atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ima Fitri Sholichah, S.Psi., M.A

Tindakan:

1. Arsip