

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Nurul Huda Semarang, lokasi tepatnya berada di Jalan Masjid Darul Ulum No.13 RT.04 RW.02. Desa Semarang Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek. Nama Kepala Sekolah RA Nurul Huda Semarang ibu Samrotin, S.Pd.I. Penelitian dilakukan secara daring dari rumah ke rumah karena adanya pandemi covid-19, dan dibantu guru dari masing masing kelas B.

Peneliti sebelum melakukan penelitian menyerahkan surat izin penelitian pada tanggal 25 Januari 2021, dengan judul : “Pengaruh Permainan Congklak dan Melipat Origami terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Kelas B selama Pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang”. Surat izin diserahkan langsung kepada Ibu Samrotin, S.Pd.I selaku kepala sekolah di RA Nurul Huda Semarang. Saat menyerahkan surat izin disambut dengan baik dan beliau mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di lembaganya.

Selanjutnya peneliti menyerahkan media yang akan digunakan dan menjelaskan bagaimana alur penelitian yang akan dilakukan. Peneliti juga menjelaskan mengenai metode yang akan digunakan saat penelitian menggunakan metode eksperimen, peneliti mengambil populasi seluruh siswa kelas B yang berjumlah 30 anak, dari kelas B₁ berjumlah 15 anak dan kelas

B₂ berjumlah 15 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, dokumentasi, penilaian dengan menggunakan ceklist, *pretest* *posttest*.

Peneliti mengambil sampel 10 anak dari hasil *pretest* ranking 1-10 dari masing masing kelas, *pretest* bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan motorik halus anak kelas b sebelum dan sesudah menggunakan perlakuan permainan congklak dan melipat origami *pretest* dilakukan selama satu hari secara daring sebelum *posttest* dilakukan. Setelah melakukan *pretest* peneliti mengambil peringkat 11-15 untuk dijadikan kelas kontrol dari masing masing perlakuan.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan *posttest*, *posttest* dilakukan 4 kali pertemuan dalam seminggu, bertujuan untuk mengetahui peningkatan motorik halus anak kelas B dengan menggunakan media yang sudah ditentukan sebelumnya, permainan congklak diberikan kepada anak kelas B₁ sedangkan melipat origami diberikan kepada anak kelas B₂.

Peneliti memperoleh data peningkatan motorik halus melalui hasil penilaian menggunakan pedoman instrumen penelitian berupa ceklist terhadap peningkatan motorik halus anak, peneliti melakukan penilaian menggunakan pedoman ceklist sebelum diberikan perlakuan media atau *pretest* dan sesudah diberi perlakuan media atau *posttest*.



Gambar 4.1 : Penggalian Data Permainan Congklak



Gambar 4.2 : Penggalian Data Melipat Origami

B. Deskripsi Data Variabel

1. Data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang

pre test kelompok permainan congklak

Tabel 4.1 Data peningkatan motorik halus anak Pretest kelompok permainan congklak

N o	Subjek yang diamati	Mema sukkan 6 biji	Mema sukkan 7 biji	Mema sukkan 8 biji	Mema sukkan 9 biji	Mema sukkan 10 biji	Jumlah Nilai
1	Alfi	3	2	3	3	3	14
2	Wulan	3	3	2	3	3	14
3	Hasy	3	3	3	2	3	14
4	Abi	2	3	2	3	3	13
5	Alin	3	3	2	2	3	13
6	Nayla	2	2	3	3	3	13
7	Hafit	2	2	3	3	3	13
8	Wahyu	2	2	2	3	3	12
9	Fajar	3	2	2	2	2	11
10	Azidan	2	2	2	2	3	11

Sumber : Data Penelitian, 2021

Hasil data peningkatan Motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelompok permainan congklak yang didapat dari *pretest* diperoleh : Nilai Minimum = 11, Nilai Maksimum = 14, Mean = 12,8, Median = 13, Modus = 13, Standar Deviasi = 1,14.

2. Data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang

pre test kelompok melipat origami

Tabel 4.2 Data t peningkatan motorik halus anak Pretes kelompok melipat origami

No	Subjek Yang Diamati	Bentuk Mobil	Bentuk Bis	Bentuk Perahu	Bentuk Pesawat	Bentuk Balon Udara	Jumlah Nilai
1	Zahra	2	3	3	3	3	14
2	Alby	3	2	3	3	3	14
3	Nadiva	2	2	3	3	3	13
4	Anisa	3	2	2	3	3	13
5	Vina	3	2	2	3	3	13
6	Disa	3	2	3	2	3	13
7	Fikri	2	2	3	2	3	12
8	Wabi	3	2	2	2	3	12
9	Putra	2	2	2	2	3	11
10	Fadli	2	2	2	2	2	10

Sumber : Data Penelitian, 2021

Hasil data peningkatan Motorik Halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelompok melipat origami yang didapat dari pre test diperoleh :
 Nilai Minimum =10, Nilai Maksimum = 14, Mean 12,5, Median = 13,
 Modus = 13, Standar Deviasi = 1,27.

3. Data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang
post test kelompok permainan congklak

Tabel 4.3 Data peningkatan motorik halus anak Posttest kelompok
 permainan congklak

No	Subjek yang diamati	Mema sukkan 6 biji	Mema sukkan 7 biji	Mema sukkan 8 biji	Mema sukkan 9 biji	Mema sukkan 10 biji	Jumlah Nilai
1	Alfi	4	4	4	4	3	19
2	Wulan	4	4	3	3	4	18
3	Hasy	4	4	4	4	4	20
4	Abi	4	4	4	4	4	20
5	Alin	4	4	4	4	3	19
6	Nayla	4	4	4	3	4	19
7	Hafit	4	4	3	4	4	19
8	Wahyu	4	4	4	4	4	20
9	Fajar	4	4	3	4	4	19
10	Azidan	4	4	3	4	3	18

Sumber : Data Penelitian, 2021

Hasil data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelompok permainan congklak yang didapat dari posttest diperoleh : Nilai Minimum = 18, Nilai Maksimum = 20, Mean = 19,1, Median = 19, Modus =19, Standar Deviasi = 0,737.

4. Data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang

post test kelompok melipat origami

Tabel 4.4 Data peningkatan motorik halus anak posttest kelompok melipat origami.

No	Subjek Yang Diamati	Bentuk Mobil	Bentuk Bis	Bentuk Perahu	Bentuk Pesawat	Bentuk Balon Udara	Jumlah Nilai
1	Zahra	4	4	4	4	4	20
2	Alby	4	3	4	4	4	19
3	Nadiva	4	4	4	4	4	20
4	Anisa	4	4	4	3	4	19
5	Vina	4	3	4	3	4	18
6	Disa	4	3	4	3	4	18
7	Fikri	4	4	4	3	4	19
8	Wabi	4	4	4	4	4	20
9	Putra	4	3	4	3	4	18
10	Fadli	4	4	4	4	3	19

Sumber : Data Penelitian, 2021

Hasil data peningkatan Motorik Halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelompok melipat origami yang didapat dari posttes diperoleh : Nilai Minimum = 13, Nilai Maksimum = 18, Mean = 18, Median = 18 , Modus = 18, Standar Deviasi = 0,816.

5. Data motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelas kontrol

Tabel 4.5 Data kelas kontrol peningkatan motorik halus anak

No	Subjek Yang Diamati	Kegiatan 1	Kegiatan 2	Kegiatan 3	Kegiatan 4	Kegiatan 5	Jumlah Nilai
1	Dama	2	2	2	2	2	10
2	Ilin	2	3	2	2	2	11
3	Asbik	2	2	3	2	1	10
4	Fauzi	2	2	2	2	3	11
5	Zian	1	2	3	2	2	10
6	Arman	2	1	2	1	2	8
7	Nada	2	2	1	2	1	8
8	Amel	2	1	2	2	2	9
9	Sofia	2	3	2	2	2	11
10	Afat	2	2	1	2	3	10

Sumber : Data Penelitian, 2021

Hasil perolehan data Motorik Halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelas kontrol diperoleh : Nilai Minimum = 8, Nilai Maksimum = 11, Mean = 9,8, Median = 10, Modus = 10, Standar Deviasi = 0,53.

6. Perbedaan data *pre test* dan *post test* peningkatan motorik halus anak kelas B di RA Nurul Huda Semarang

Perbedaan data *pre test* dan *post test* peningkatan motorik halus anak kelas B di RA Nurul Huda Semarang antara kelompok perlakuan dan kontrol dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut :

Tabel 4.6 Perbedaan data *pre test* dan *post test* peningkatan motorik halus anak kelas B di RA Nurul Huda Semarang antara kelompok perlakuan dan kontrol

Permainan Congklak					Melipat Origami				Kontrol		
No	Nama	Pre test	Post test	Perbedaan	Nama	Pre test	Post test	Perbedaan	Nama	Post test	Perbedaan
1	Al	14	19	5	Zah	14	20	6	Da	10	10
2	Wul	14	18	4	Alb	14	19	5	Ili	11	11
3	Has	14	20	6	Na	13	20	7	Aik	10	10
4	Ab	13	20	7	Ani	13	19	6	Fau	11	11
5	Ain	13	19	6	Vin	13	18	5	Zia	10	10
6	Nyl	13	19	6	Dis	13	18	5	Ar	8	8
7	Haf	13	19	6	Fik	12	19	7	Nd	8	8
8	Wah	12	20	8	Wa	12	20	8	Am	9	9
9	Faj	11	19	8	Put	11	18	7	Sof	11	11
10	Azi	11	18	7	Fad	10	19	9	Afa	10	10

Sumber : Data Penelitian 2021

Hasil data perbedaan Peningkatan Motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang antara *pre test* dan *post test* kelompok permainan congklak diperoleh : Nilai Minimum = 4, Nilai Maksimum = 8, Mean = 6,3 , Median = 6 , Modus = 6, Standar Deviasi = 1,25.

Hasil data perbedaan peningkatan Motorik Halus anak di RA Nurul Huda Semarang antara *pre test* dan *post test* kelompok melipat

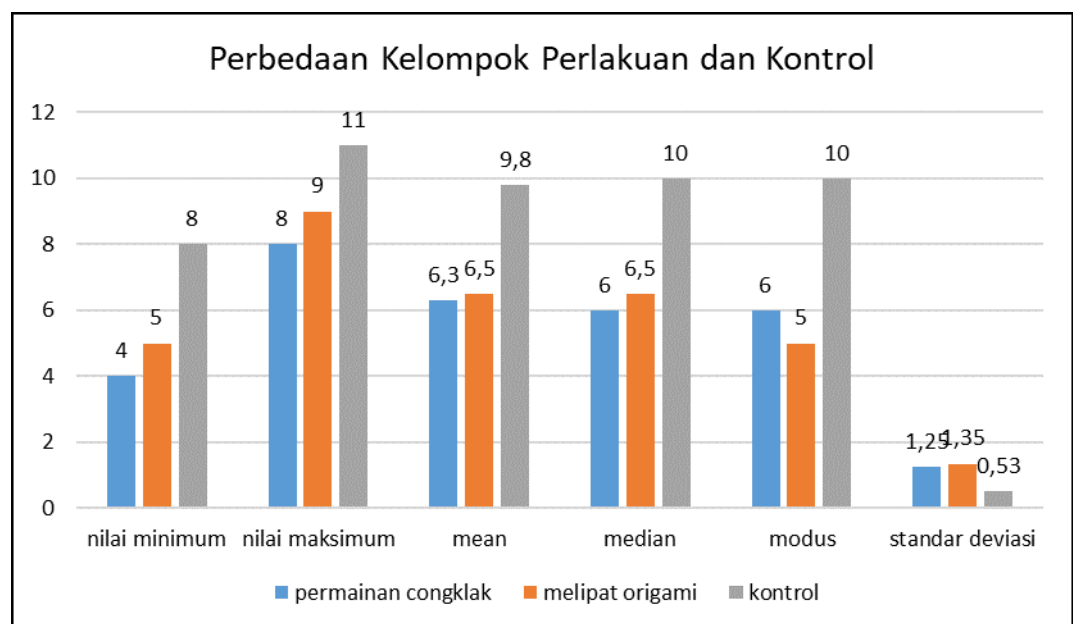
origami diperoleh : Nilai Minimum = 5 , Nilai Maksimum = 9, Mean = 6,5, Median = 6,5, Modus = 6 , Standar deviasi = 1,35.

Hasil data Motorik Halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelas kontrol diperoleh : Nilai Minimum = 8, Nilai Maksimum = 11, Mean = 9,8, Median = 10 , Modus = 10, Standar Deviasi = 0,53.

Gambar : 4.1 Diagram perbedaan data *pre test* dan *post test* peningkatan

motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang antara

kelompok perlakuan dan kontrol



C. Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

- a. Peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang *pre test* kelompok permainan congklak

Data *Pre test* peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelompok permainan congklak dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Data *Pre test* peningkatan motorik halus anak kelompok permainan congklak

Pretest_Permainan_Congklak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11,00	2	20,0	20,0	20,0
	12,00	1	10,0	10,0	30,0
	13,00	4	40,0	40,0	70,0
	14,00	3	30,0	30,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Sumber : Data Penelitian 2021

Hasil data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelompok permainan congklak yang didapat dari *pre test* diperoleh nilai minimum = 11, nilai maksimum = 14, mean = 12,8, median = 13, modus = 13 dan standar deviasi = 1,14.

- b. Peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang *pre test* kelompok melipat origami

Data *pre test* peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelompok melipat origami dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9 Data *Pre test* peningkatan motorik halus anak kelompok melipat origami

Pretest_Melipat_Origami					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10,00	1	10,0	10,0	10,0
	11,00	1	10,0	10,0	20,0
	12,00	2	20,0	20,0	40,0
	13,00	4	40,0	40,0	80,0
	14,00	2	20,0	20,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Sumber : Data Penelitian, 2021

Hasil data peningkatan motorik halus anak di ra nurul huda semarum kelompok melipat origami yang didapat dari *pre test* diperoleh nilai minimum =10, nilai maksimum = 14, mean 12,5, median = 13, modus = 13 dan standar deviasi = 1,27.

- c. Peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang *post test* kelompok permainan congklak

Data *post test* peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelompok permainan congklak dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10 Data *post test* peningkatan motorik halus anak kelompok permainan congklak

Posttest_Permainan_Congklak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14,00	1	10,0	10,0	10,0
	15,00	3	30,0	30,0	40,0
	16,00	2	20,0	20,0	60,0
	17,00	3	30,0	30,0	90,0
	18,00	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Sumber : Data Penelitian, 2021

Hasil data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarum kelompok permainan congklak yang didapat dari *post test* diperoleh nilai minimum = 18, nilai maksimum = 20, mean = 19,1, median = 19, modus = 19 dan standar deviasi = 0,737.

- d. Peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarum *post test* kelompok melipat origami

Data *post test* peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarum kelompok permainan melipat origami dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Data *post test* peningkatan motorik halus anak kelompok melipat origami

Posttest_Melipat_Origami					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	13,00	1	10,0	10,0	10,0
	14,00	1	10,0	10,0	20,0
	15,00	1	10,0	10,0	30,0
Valid	16,00	2	20,0	20,0	50,0
	17,00	4	40,0	40,0	90,0
	18,00	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

Sumber : Data Penelitian, 2021

Hasil data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarum kelompok melipat origami yang didapat dari *post tes* diperoleh nilai minimum = 13, nilai maksimum = 18, mean = 18, median = 18, modus = 18 dan standar deviasi = 0,816

- e. Peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelompok kontrol permainan congklak

Data kelompok kontrol peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.12 Data kelas kontrol peningkatan motorik halus anak

Posttest_Kelompok_Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	8	2	20,0	20,0
	9	1	10,0	30,0
Valid	10	4	40,0	70,0
	11	3	30,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Sumber : Data Penelitian 2021

Hasil data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang kelas kontrol kelompok congklak diperoleh nilai minimum = 9, nilai maksimum = 11, mean = 10,2 median = 10 , modus = 10 dan standar deviasi = 0,63

2. Uji Instrumen penelitian

a. Uji Validitas

Peneliti melakukan uji validitas kepada peserta didik yang menjadi sampel penelitian. Tujuannya untuk mengetahui instrument tersebut valid ataupun tidak. Uji validitas ada dua cara yaitu uji validitas ahli dan uji validitas empirik. Pada penelitian ini validitas ahli instrumen dan media yang digunakan dalam peningkatan motorik halus yang dilakukan pada tanggal 29 Januari 2021, kepada satu ahli dosen IAIN Tulungagung ibu Hj.Siti Istatik Choiroyaroh, M.Pd. dan selanjutnya kepada sekolah RA AL Huda Pakis, guru kelas. Hasilnya dari Media yang digunakan dan instrumen Ceklist Permainan Congklak dan melipat Origami dinyatakan layak untuk dijadikan instrument penelitian, setelah melalui proses bimbingan dengan validator.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan bahwa suatu alat pengukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten, maka alat ukur tersebut reliabel. Reliabel internal pada penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut

Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ maka kuesioner atau Ceklist dinyatakan reliabel atau konsisten.

Sementara, jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka kuesioner atau Ceklist dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

1) Uji Reliabilitas Ceklist Permainan Congklak

Tabel 4.13 Uji reliabilitas ceklist permainan congklak

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,850	5

Dari tabel output di atas diketahui ada N of Items ada 5 buah item dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,850. Karena nilai *Cronbach's Alpha* $0,850 > 0,60$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa ke-5 atau semua item pertanyaan kuesioner untuk variabel permainan congklak adalah reliabel atau konsisten.

2) Uji Reliabilitas Ceklist Permainan Melipat Origami

Tabel 4.14 Uji reli

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,448	5

Dari tabel output di atas diketahui ada N of Items ada 5 buah item dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,448. Karena nilai *Cronbach's Alpha* $0,448 > 0,60$, maka sebagaimana dasar

pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa ke-5 atau semua item pertanyaan kuesioner untuk variabel permainan melipat origami adalah reliabel atau konsisten.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data peningkatan motorik halus anak di RA Nurul Huda Semarang sebelum dan sesudah perlakuan, uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro Wilk test*. Data dikatakan normal apabila nilai sig > 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.15 Uji Normalitas *Shapiro Wilk Test*

		Tests of Normality					
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Peningkatan Motorik Halus	Congklak	,205	10	,200*	,929	10	,436
	Origami	,166	10	,200*	,909	10	,276
	Kontrol	,270	10	,037	,848	10	,055

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Output SPSS

Berdasarkan tabel 4.16 didapatkan nilai sig masing-masing perlakuan adalah sebagai berikut : permainan congklak = 0,436, melipat Origami = 0,276, kontrol 0,055 Semua nilai *asympt.sig* (*p*

values) tersebut $> 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan terhadap data peningkatan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Leven's Test For Equality Of Variances*. Data dikatakan homogen apabila nilai sig $> 0,05$. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.16 Uji homogenitas *Leven's Test For Equality Of Variances*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	ed on Mean	,190	1	18	,668
	ed on Median	,319	1	18	,579
	ed on Median and with isted df	,319	1	7,160	,580
	ed on trimmed mean	,174	1	18	,682

Sumber : Output SPSS

Berdasarkan tabel 4.17 didapatkan nilai Sig semua kelompok sebesar $0,668 > 0,05$ sehingga data pada semua kelompok tersebut adalah homogen.

5. Hasil Uji *One Way Anova*

Peneliti melakukan Uji *one way anova* bertujuan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini hipotesis sebagai berikut :

H_1 = ada pengaruh positif dan signifikan permainan congklak dan melipat origami terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama pandemi covid-19 di RA Nurul Huda Semarang.

H_0 = tidak ada pengaruh positif dan signifikan permainan congklak dan melipat origami terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama pandemi covid-19 di RA Nurul Huda Semarang.

Hasil uji *one way anova* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.17 Uji One Way Anova

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	126,931	2	63,465	55,737	,000
Within Groups	30,744	27	1,139		
Total	157,675	29			

Sumber : Output SPSS

Hasil Uji analisis menggunakan *One Way Anova* peneliti memperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh positif dan signifikan permainan congklak dan melipat origami terhadap peningkatan

motorik halus anak kelas B selama pandemi covid-19 di RA Nurul Huda Semarang.

6. Hasil Uji *Post Hoc*

Peneliti melakukan uji lanjut post hoc dengan menggunakan metode tukey yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh bersama antara permainan congklak dan melipat origami terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama pandemi covid-19 di RA Nurul Huda Semarang. Hasil uji *post hoc* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.18 Uji *post hoc*

Multiple Comparisons

Dependent Variable: permainan

Tukey HSD

(I) kelas	(J) kelas	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
congklak	origami	-,20000	,47721	,908	-1,3832	,9832
	kontrol	4,26000*	,47721	,000	3,0768	5,4432
origami	congklak	,20000	,47721	,908	-,9832	1,3832
	kontrol	4,46000*	,47721	,000	3,2768	5,6432
kontrol	congklak	-4,26000*	,47721	,000	-5,4432	-3,0768
	origami	-4,46000*	,47721	,000	-5,6432	-3,2768

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Sumber : Output SPSS

Hasil uji lanjut *Post hoc* menggunakan metode tukey pada tabel diatas dijelaskan bahwa *Post Hoc Test* digunakan untuk mengetahui variabel mana yang memiliki perbedaan yang signifikan. Cara menganalisanya adalah dengan melihat ada tidaknya tanda * pada kolom *Mean Difference*. Tanda * menunjukkan adanya

perbedaan mean yang signifikan. Mean metode permainan congklak berbeda signifikan dengan kelompok kontrol. Mean metode Melipat origami berbeda signifikan dengan kelas kontrol. Mean kelas kontrol berbeda signifikan dengan kelas congklak dan kelas origami.

Tabel : 4.19 Uji Post Hoc Tukey

Motorik Halus			
Tukey HSD ^a			
Kelas	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	2
Control	10	2,0400	
Congklak	10		6,3000
Origami	10		6,5000
Sig.		1,000	,908

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 10,000.

Sumber : Output SPSS

Pada tabel 4.19 dapat dilihat bahwa kelompok permainan congklak dan kelompok melipat origami tidak memiliki perbedaan secara nyata diperoleh nilai sig $0,908 > 0,05$ artinya memiliki pengaruh bersama antara permainan congklak dan permainan melipat origami terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama Pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang.