

**PENGARUH PERMAINAN KOTAK MULTIFUNGSI TERHADAP  
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS  
ANAK PAUD KELOMPOK BERMAIN GEMBIRA  
KELURAHAN KARYA JAYA KECAMATAN  
RAMBUTAN KOTA TEBING TINGGI**

**TESIS**

**OLEH :**

**EVI DAYANTI  
NPM. 171804033**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2019**

**PENGARUH PERMAINAN KOTAK MULTIFUNGSI TERHADAP  
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS  
ANAK PAUD KELOMPOK BERMAIN GEMBIRA  
KELURAHAN KARYA JAYA KECAMATAN  
RAMBUTAN KOTA TEBING TINGGI**

**TESIS**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi  
pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area



**OLEH :**

**EVI DAYANTI  
NPM. 171804033**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2019**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Judul : Pengaruh Permainan Kotak Multifungsi Terhadap Motorik Halus dan Kreativitas Anak Paud Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kota Tebing Tinggi**

**Nama : Evi Dayanti  
NPM : 171804033**

**Menyetujui**

**Pembimbing I**  **Pembimbing II** 


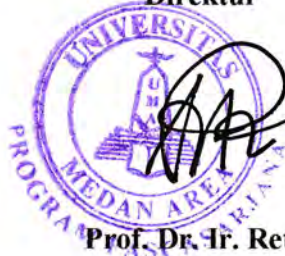
**Prof. Dr Lahmuiddin Lubis, M.Ed** **Prof. Dr Abdul Munir, M.Pd**

**Ketua Program Studi  
Magister Psikologi**

**Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS.Kons**

**Direktur**

**Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K, MS**

## HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji pada tanggal 29 Agustus 2019

Nama : Evi Dayanti

NPM : 171804033

Panitia Penguji Tesis

Ketua : Dr. M. Rajab Lubis Ms.

Sekretaris : Nurmaida Irawani Siregar, S.Psi.,M.Psi.

Pembimbing I : Prof. Dr Lahmuddin Lubis, M.Ed

Pembimbing II : Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd

Penguji Tamu : Drs. Hasanuddin, M.Ag.



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan Saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan,

2019



Evi Dayanti

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “ PENGARUH PERMAINAN KOTAK MULTIFUNGSI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD KELOMPOK BERMAIN GEMBIRA KOTA TEBING TINGGI “. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pasca Sarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangannya, oleh sebab itu segala kerendahan hati, penulis membuka diri untuk menerima kritik dan saran yang konstruktif dan membangun dari para pembaca demi penyempurnaanya dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan nilai dari tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat, baik bagi ilmu pengetahuan maupun keluarga, masyarakat serta pemerintahan.

Medan , September 2019

Penulis

Evi Dayanti

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “ PENGARUH PERMAINAN KOTAK MULTIFUNGSI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD KELOMPOK BERMAIN GEMBIRA KOTA TEBING TINGGI “. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pasca Sarjana Universitas Medan Area.

Dalam penyusunan tesis ini, Peneliti telah banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril membimbing ( penulisan ) dari berbagai pihak untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area Prof. Dr. Dadang Ramdan, M.Eng,M.Sc yang telah memberikan kesempatan kepada Peneliti untuk melakukan penelitian
2. Direktur Pasca Sarjana Universitar Medan Area Prof.Dr.Ir.Hj. Retna Astuti Kuswardani, MS.
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi Dr. Milfayetty, MS. Kons, S.Psi.
4. Komisi Pembimbing Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed dan Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang berharga dan telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan semangat serta masukan-masukan demi perbaikan pada

Peneliti dengan penuh kesabaran mulai dari awal penyusunan tesis sampai selesai penulisan tesis ini.

5. Kedua orang tua Peneliti Papa Darwin Hatta dan Mama Nurtik yang telah mengasuh dan membesarkan Peneliti
6. Suami tercinta Zainal Arifin, Anak-anak tercinta Khansa Nadhira Nazmi dan Dzhorif Fathi Arrayyan yang memberikan izin dan dorongan Peneliti dalam penyelesaian tesis ini
7. Kepala Sekolah Paud KB Gembira Ibu Sriani Nst,S.Pd dan Seluruh Guru dan Staf di PAUD KB Gembira juga anak- anak didik PAUD KB Gembira yang sangat Peneliti sayangi.
8. Rekan rekan Magister Psikologi angkatan 2017 terkhusus bagi rekan-rekan di kelas A Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Dengan penuh kerendahan hati, Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih ada kekurangan, oleh karena itu Peneliti mengharapkan saran dan masukan yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Kiranya Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bagi Pendidikan Anak Usia Dini. Semoga ALLAH SWT Tuhan Yang Maha Esa selalu melindungi dan melimpahkan berkahnya kepada kita semua. Aamiin

Medan, September 2019  
Peneliti

EVI DAYANTI  
NPM 171804033



## ABSTRAK

**Evi Dayanti. Pengaruh Permainan Kotak Multifungsi Terhadap Perkembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak PAUD Di KB Gembira Kota Tebing Tinggi, Magister Psikologi Universitas Medan Area. 2019.**

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui Pengaruh Permainan Kotak Multifungsi Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak PAUD KB Gembira Kota Tebing Tinggi.(2) Untuk mengetahui pengetahuan permainan Kotak Multifungsi terhadap perkembangan Kreativitas Anak PAUD KB Gembira Kota Tebing Tinggi. Subjek penelitian ditentukan dengan cara diacak. Sebanyak 20 orang dari kelas Bkemudian dibagi menjadi 2 kelompok. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen, dengan rancangan penelitian eksperimen semu ( Quasi -Experimen Design) dan model The Time Series Experimen. Pengumpulan data penelitian melalui observasi, penilaian berdasarkan lembar instrumen kreativitas yang telah divalidasi oleh para Ahli. Penilaian dilakukan dengan teknik checklist (√) yang menilai prilaku yang dengan skor 1 ( BB ), 2 ( MB ), 3 ( BSH ), 4 ( BSB ). Teknik pengujian menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terdapat permainan Kotak Multifungsi dan pengaruhnya terhadap perkembangan motorik halus dan kreativitas anak. Probabilitas ( Asymp.sig )  $0,000 < 0,005$  ( Ho ditolak dan Ha diterima ) yang berarti (1) Ada Pengaruh Permainan Kotak Multifungsi Terhadap Perkembangan Motorik Halus anak PAUD (2 ) Ada pengetahuan permainan Kotak Multifungsi terhadap perkembangan Kreativitas Anak PAUD.

Kata kunci : Permainan Kotak Multifungsi, Motorik HalusKreativitas, Anak Usia Dini

## ABSTRACT

**Evi dayanti. Effect of Multi-Purpose Box Game on Fine Motor Development and Early Childhood Creativity at KB Joyful City Tebing Tinggi, Master of Psychology, University of Medan Area.2019.**

*This study aims (1) to determine the effect of the multifunctional box game on the development of fine motor skills and the creativity of KB Joyful Children in TebingTinggi City (2) To find out the knowledge of the game on the Multifunction Box on the development of the Creativity of KB Joyful Children in the TebingTinggi City. Research subjects were determined randomly. A total of 20 people from class B were then divided into 2 groups. This study uses quantitative experimental research, with quasi-experimental research designs (Quasi-Experiment Regulations) and The Time Series Experiment models. Collection of research data through observation, assessment based on creativity instrument sheets that have been validated by experts. The assessment was carried out using the Chelis (√) technique which assessed behaviors with a score of 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), 4 (BSB). The testing technique uses the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that there were significant differences in the role of the Multifunction Box game and its effect on the development of fine motor skills and children's creativity. Probability (Asymp.sig)  $0,000 < 0,005$  ( $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted) which means (1) There is an effect of the Multifunction Box Game on the Smooth Motoric Development of Early Childhood (2) There is knowledge of the game of the Multifunction Box on the development of Early Child Creativity.*

*Keywords: Multifunctional Box Game, Fine Motor, Creativity, Early Childhood*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I      PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	14
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
BAB II     KAJIAN TEORI.....	16
2.1 .Pengertian Kreativitas.....	16
2.2 Aspek-Aspek AnakKreativ.....	25
2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas.....	29
2.4 Pengertian Motorik Halus.....	34
2.5 Aspek-Aspek Perkembangan Motorik Halus.....	38
2.6 Permainan Kotak Multifungsi.....	47
2.7 Kerangka Konseptual.....	51
2.11 Hipotesis Penelitian.....	54

BAB III	METODE PENELITIAN .....	55
	3.1 Jenis Penelitian .....	55
	3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	59
	3.3 Identifikasi Variabel .....	60
	3.4 Definisi Operasional.....	64
	3.5 Subjek Penelitian .....	65
	3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	65
	3.7 Instrumen Penelitian.....	67
	3.8 Prosedur Penelitian.....	67
	3.9 Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV	PELAKSANAAN, HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
	4.1 Orientasi Kancah Penelitian .....	73
	4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	74
	4.3 Analisis Data dan Hasil Penelitian .....	81
	4.4 Pembahasan .....	97
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN .....	106
	A. Kesimpulan.....	106
	B. Saran .....	107
	DAFTAR PUSTAKA.....	109
	LAMPIRAN.....	114

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Permainan Kotak Multifungsi.....	75
Tabel 4.3.1. Hasil Pretest Kelas B.....	82
Tabel 4.3.2. Hasil Posttest Motorik Halus.....	83
Tabel 4.3.3. Perbandingan Hasil Pretest dan Post test Motorik Halus.....	85
Tabel 4.3.4. Hasil Pretest Kreativitas.....	89
Tabel 4.3.5. Hasil Rekapitulasi Observasi Posttest.....	91
Tabel 4.3.6. Perbandingan hasil Pretest dan Post test Kreativitas.....	93



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	53
Gambar 3.1 Kerangka Prosedur Penelitian.....	68



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Lembar Observasi Motorik Halus Permainan Kotak Multifungsi.....	114
2. Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Permainan Kotak Multifungsi .....	116
3. Rencana Program Pembelajaran Harian Paud KB Gembira Kota Tebing Tinggi.....	130
4. Lampiran Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Wilcoxon Sign Range Test.....	148
5. Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	160



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 .Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif sejak awal dilahirkan. Potensi kreatif ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apa pun yang ada di sekitarnya. Seorang bayi dapat memanipulasi gerakan ataupun suara hanya dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya. Ia belajar mencoba, meniru, berkreasi, dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya sendiri yang khas dan unik. Anak usia 3-4 tahun pun dapat menciptakan apa pun yang dia inginkan melalui benda-benda di sekitarnya. Ia dapat menciptakan roket dengan ember cucian ibunya, mobil bus dengan kursi terbalik, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya anak telah memiliki jiwa kreatif. Dalam potensi kreatifitas alami yang dimilikinya, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktifitas yang syarat dengan ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dikaruniakan Tuhan.

Oleh karena itu untuk mempertahankan daya kreatif pada anak maka para pendidik harus memperhatikan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreatifitas. Sifat-sifat natural yang mendasar inilah



yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Sikap natural anak yang mendasar yang sangat menunjang tumbuhnya kreatifitas menurut (Rachmawati dkk: 2011) adalah:

(1) Adanya pesona dan rasa takjub yaitu sifat terpesona dan rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat khas anak-anak. Sebagai contoh dalam mengamati seekor Kepik, anak-anak akan mengagumi keindahan sayapnya yang totol-totol, badannya yang seperti kura-kura namun berukuran mini dan tiba-tiba ia dapat terbang, anak-anak pasti terperangah dan mengikuti kearah mana terbangnya. Anak-anak sangat pandai mensyukuri dan mengakui kehebatan Tuhan sebagai penciptanya.(2)Mengembangkan imajinasi : dunia khayal atau imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak. Dengan kekayaan khayalan inilah segala sesuatu menjadi mungkin bagi seorang anak dan tidak ada yang mustahil. Bagi mereka mungkin saja binatang bisa bicara, manusia bisa terbang dan lain sebagainya. Salah satu contoh: pesawat terbang merupakan hasil khayalan *Twight* bersaudara yang ingin terbang seperti burung.(3)Rasa ingin tahu : Anak-anak sangat antusias dengan benda-benda ataupun makhluk baru yang pertama kali dilihatnya. Ia akan memerhatikan, mengamati cara kerjanya, menatapnya dengan detail dari atas, bawah, samping kiri dan kanan, merabanya, mencium dan jika perlu dijilatnya untuk merasakan bagaimana rasanya. Hal ini berarti betapa kuat semangatnya untuk belajar karena rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreatifitas.

(4) Banyak bertanya: masa awal kanak-kanak sangat diwarnai dengan aktifitas banyak bertanya. Segala sesuatu yang lama apalagi yang baru tidak luput dari pertanyaannya. Contoh , anak : “apa ini bu?”, ibu: “Kodok”, anak: “kodok apa bu?”, Ibu: “Kodok sawah”, Anak: “sawah apa?” dan seterusnya . Dari pernyataan- pernyataan di atas maka “Bagaimana pengembangan Kreatifitas melalui aktifitas menciptakan produk ( hasil Karya ) pada anak usia taman kanak-kanak”.

Satuan pendidikan anak usia dini ( PAUD ) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah 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 menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya” (Yeni Rachmawati, 2011:1).

Peneliti melakukan penelitian tentang kreatifitas karena di PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi, menunjukkan bahwa anak PAUD tersebut kurang mampu atau kurang terampil dalam melakukan hal-hal yang kreatif seperti menghasilkan gagasan dan jawaban atau sebuah persoalan serta lancar

berfikir dalam suatu gagasan untuk menjawab dalam waktu singkat dan mengembangkan suatu ide/ gagasan berdasarkan yang sudah ada. Oleh karena itu Peneliti mengangkat judul tentang permainan Kotak Multifungsi terhadap perkembangan motorik halus dan kreatifitas anak PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

Anak usia dini bertumbuh dan berkembang menyeluruh secara alami. Jika pertumbuhan dan perkembangan tersebut dirangsang maka akan memberikan hasil maksimal bagi tumbuh kembang anak. Aspek perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang dapat mengintegrasikan perkembangan aspek yang lain. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 tentang pendidikan, bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini (early childhood education/ PAUD) sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa, kepada Tuhan yang Maha Esa. (Permendiknas Nomer 58, 2009:3). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa “tujuan Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah

membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motoric, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian". (Permendiknas Nomer 58, 2009:4) Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (golden age). Pada usia ini, anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa. (Mursid, 2015: 121).

Dunia anak merupakan dunia bermain, disaat mereka bermain anak-anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya, "bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup" (Moeslichatoen, 2006:27). Anak merupakan amanah Allah kepada kedua orangtuanya, hatinya masih suci bagaikan mutiara yang indah, bersih dan kosong dari segala ukiran gambar. Anak siap menerima segala ukiran dan cenderung kepada setiap apa yang diarahkan kepadanya. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat pada usia dini akan dapat meningkatkan kemampuan yang maksimal bagi perkembangan potensinya.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di jalur pendidikan sekolah. Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa: "Pendidikan Anak Usia

Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Menurut Harun Rasyid (2009: 48), Pendidikan Anak Usia Dini telah dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang tangguh dan unggul. Usia dini merupakan *usia emas/ golden age*, dimana anak akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan dan diperlihatkan. Penelitian Benyamin S. Bloom dalam Kamtini & Husni (2005: 42), menunjukkan bahwa kecerdasan seorang anak berkembang 50% pada anak usia 0-4 tahun. Pada waktu anak usia 8 tahun perkembangan kecerdasannya akan mencapai 80% dan dengan demikian setelah anak berusia 8 tahun sampai ia meninggal dunia, kecerdasannya hanya akan bertambah 20%.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk membimbing dan mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangan setiap anak sehingga dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tipe kecerdasannya. *Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Keterampilan motorik halus lebih pada gerakan otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari*

tangan dan gerakan pergelangan yang tepat. Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan motorik halus yang diharapkan dapat dicapai anak (usia 4-5 tahun) adalah :

- 1) membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran;
- 2) menjiplak bentuk;
- 3) mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan rumit;
- 4) melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan berbagai media
- 5) mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.

Keterampilan motorik halus bermakna bagi proses aspek perkembangan anak untuk mendukung aspek-aspek lainnya seperti kognitif, bahasa serta sosial. Fungsi keterampilan motorik halus dapat melatih otot-otot tangan dan koordinasi antara tangan dan mata, melatih anak dalam penguasaan emosi, membantu anak memperoleh kemandiriannya, serta membantu mendapatkan penerimaan dari lingkungan sosial.

Keterampilan motorik sangatlah penting untuk dikembangkan sejak anak usia dini. Di Taman Kanak-kanak hendaknya memberikan stimulasi yang tepat dengan berbagai kegiatan yang menarik dalam pembelajaran

motorik halus. Menurut Elisabeth B. Hurlock (1978: 157) ada hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik yaitu kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan praktek, model yang baik, bimbingan, mempertahankan motivasi belajar anak perlu diperhatikan, setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individual, keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu, orang tua yang terlalu mengekang atau selalu mengawasi kegiatan anak akan mempengaruhi keterampilan motorik halus. Selain itu, keterampilan motorik halus juga dipengaruhi oleh fasilitas atau media yang disediakan di sekolah maupun di rumah. Pengembangan keterampilan motorik halus perlu distimulasi dengan cara atau strategi yang tepat. Salah satu langkah strategis dalam pengembangan keterampilan motorik halus pada anak dengan memahami karakteristik dan tujuan pendidikan serta pembelajaran anak usia dini, termasuk dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak. Beberapa komponen yang penting dalam penyelenggaraan proses kegiatan pembelajaran adalah kualitas guru, tersedianya sarana prasarana, serta metode pembelajaran. Penerapan sarana dan prasarana khususnya media yang sesuai dengan karakteristik anak akan memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, termasuk pengembangan keterampilan motorik halus.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam menstimulasi kreativitas juga keterampilan motorik halus adalah alat permainan Kotak Multifungsi, permainan edukatif yang terbuat dari kotak kardus bekas

berbentuk persegi enam, disetiap sisi dibuat permainan oleh ibu guru bersama murid, bagian sisi atas membuat maze/ mencari mencari jejak, sisi samping kanan melipat dan menempel, sisi samping kiri membuat bentuk geometri dan sisi belakang menggambar dengan cerita dan sisi depan membuat angka dan huruf. Kegiatan ini untuk anak kelas B usia dari 5-6 tahun untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelenturan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggunting, melipat, menggambar, melukis dan membentuk geometri, angka serta huruf.

Alat permainan edukatif Kotak Multifungsi ini yang dapat dilihat, dipegang dan diraba oleh anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *British Audio-Visual Association* dalam *Cucu Eliyati (2005: 107)* menghasilkan temuan bahwa rata-rata jumlah informasi yang telah diperoleh seseorang melalui indera menunjukkan kompetensi yaitu, 75% melalui indera penglihatan (visual), 13% melalui indera pendengaran (auditori), 6% melalui indera sentuhan dan perabaan dan 6% melalui indera penciuman dan lidah. Keterampilan motorik halus anak di PAUD KB Gembira Kota Tebing Tinggi belum berkembang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya. Dari hasil observasi terdapat 14 anak yang perkembangan keterampilan motorik halusnya belum berkembang optimal, hal ini juga diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Peneliti dengan Kepala Sekolah, keterampilan motorik halus anak belum optimal seperti dalam kegiatan melipat kertas anak masih belum mampu



melipat kertas dengan simetris, pada kegiatan menggambar terdapat beberapa anak yang cara mewarnainya masih kaku sehingga hasil pewarnaannya cenderung tidak rapi, selain itu ketika anak membuat sebuah gambar lingkaran hasil gambarnya belum sesuai dengan apa yang diharapkan, dalam membuat coretan tulisan masih belum rapi diantaranya masih ada yang belum bisa menulis dengan benar, serta pada saat menjiplak hasil jiplakan anak masih terlihat kurang rapi karena hasil jiplakan berbeda dengan jiplakan aslinya dan cenderung anak masih mengulang-ulang dalam membuat jiplakan, saat meronce anak masih kesulitan untuk memasukkan mutiara dengan benang, dan saat kegiatan mencocok hasilnya juga belum rapi bahkan diantaranya ada yang tidak sabar dan teliti sehingga hanya dengan beberapa kali mencocok anak langsung menyobek hasil kerjanya. Kegiatan pembelajaran motorik halus yang telah diterapkan oleh guru seperti kegiatan melipat, menempel, menggambar, menggunting dan kolase sudah pernah dilakukan akan tetapi karena keterbatasan media dan waktu guru untuk menilai dan mengajar, guru memberikan kegiatan membaca, menulis dan berhitung menggunakan media lembar kerja anak (LKA).

Alat permainan edukatif di PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi Kota Tebing Tinggi juga sangat terbatas terlihat hanya ada beberapa alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga dalam mengembangkan keterampilan motorik halus guru kurang bervariasi

dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, untuk menstimulasi keterampilan motorik halus Guru jarang menggunakan alat permainan edukatif misalnya untuk menjiplak bentuk hanya ada pola dari kertas, pensil, buku tulis, dan crayon sehingga keterampilan motorik halus anak kurang terstimulasi. Selain itu suasana pembelajaran yang diciptakan guru untuk mengawali pembelajaran seperti bercerita dirasa kurang menyenangkan bagi anak terutama pada kegiatan motorik halus, anak sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan dengan alasan ingin cepat bermian di luar. Padahal suasana di Taman Kanak-Kanak harus menyenangkan bagi anak agar anak tidak cepat merasa bosan. Permasalahan tersebut perlu diperbaiki sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Dalam upaya pengembangan keterampilan motorik halus ini, perlu adanya penambahan dalam penggunaan alat permainan edukatif di dalam kelas.

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat dicoba untuk diterapkan sebagai alternatif variasi dalam alat permainan Kotak Multifungsi di dalam kelas adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari bahan kotak kardus yang menyajikan 5 jenis permainan antara lain maze ( mencari jejak ) yang dibuat guru bersama murid, kemudian melipat kertas dari origamai berbentuk bunga dan menggambar sambil bercerita serta mengelompokkan bentuk geometri yang berwarna, menyebutkan dan menghitung jumlahnya serta menyebutkan kartu huruf dan menempelkan sesuai tempatnya.

Penggunaan alat permainan Kotak Multifungsi dalam mestimulasi perkembangan keterampilan motorik halus, diasumsikan dapat

mengembangkan keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, gerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti kesiapan menulis dan menggambar, mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan, mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Selain itu alat permainan Kotak Multifungsi ini juga diasumsikan dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif akan memberikan suasana belajar yang inovatif serta mampu membangkitkan motivasi belajar anak. Namun penggunaan kotak multifungsi ini belum diterapkan di PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

Berdasarkan kelebihan pada alat permainan Kotak Multifungsi ini dan memberikan konstribusi kepada sekolah PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi, maka Penulis tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh permainan Kotak Multifungsi Terhadap Perkembangan motorik Halus dan kreativitas anak PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. Hal inilah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian.

## 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan keterampilan motorik halus di PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi belum berkembang secara optimal.
2. Kegiatan pembelajaran masih banyak yang menggunakan lembar kerja anak (LKA).
3. Alat permainan edukatif kotak multifungsi belum pernah diterapkan sehingga dalam melatih keterampilan motorik halus belum bervariasi dan kurang menyenangkan bagi anak.

## 3. Batasan Masalah

Batas permasalahan dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan Kotak Multifungsi terhadap perkembangan motorik halus dan kreativitas Anak kelompok B PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi

## 4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan alat permainan Kotak Multifungsi terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi ?

2. Apakah ada pengaruh alat permainan Kotak Multifungsi terhadap keterampilan motorik halus anak usia dini kelompok B PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi?

## 5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pengaruh penggunaan alat permainan Kotak Multifungsi terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.
2. Pengaruh alat permainan Kotak Multifungsi terhadap keterampilan motorik halus anak usia dini kelompok B PAUD Kelompok Bermain Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

## 6. Manfaat Penelitian

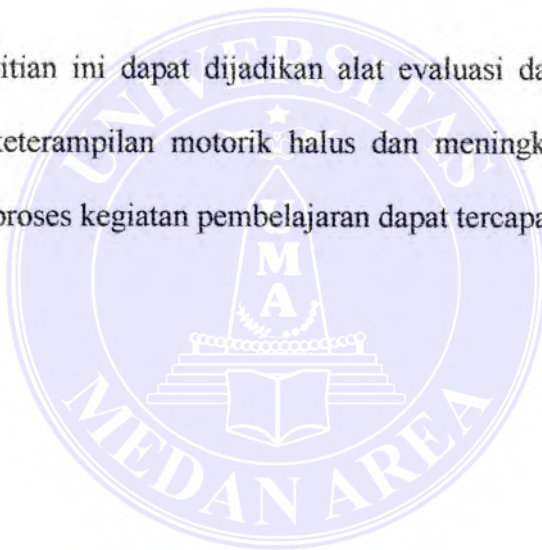
1. Bagi Anak
  - a. Anak merasa senang dengan adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat permainan Kotak Multifungsi sehingga keterampilan motorik halus anak dapat meningkat.
  - b. Anak menemukan suasana baru dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan mengasah kreativitas anak usia dini di sekolah dan dapat dilanjutkan tugas perkembangannya di rumah bersama Orang Tua di rumah.

## 2. Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif melalui alat permainan edukatif Kotak Multifungsi.
- b. Secara bertahap guru dapat mengaplikasikan penggunaan alat permainan edukatif Kotak Multifungsi dan mengembangkan keterampilan motorik halus untuk meningkatkan kreativitas Ibu Guru.

## 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan koreksi dalam menstimulasi keterampilan motorik halus dan meningkatkan kreativitas anak sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 1.1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, bila ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan, oleh karena itu perlu dipupuk sejak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang sistematis dan disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan maka potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal. Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangannya.

Selain itu Suratno (2005:24) mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu kreativitas imajinatif yang memanasifestasikan kecerdikan dan pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri". Menurut Moustakis (dalam Munandar, 2004 :18) mengatakan bahwa kreativitas adalah "pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain".

Jamaris berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan mental untuk menjelaskan cara memecahkan masalah melalui empat tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pematangan (inkubasi), tahap gagasan baru (iluminasi) dan

tahap evaluasi /verifikasi (Martini Jamaris, 2010:94). Tahap persiapan yaitu pengumpulan informasi-informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan. Tahap pematangan (inkubasi) adalah usaha memahami keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya dalam rangka pemecahan masalah. Tahap gagasan baru (iluminasi) yaitu penemuan cara-cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah. Tahap evaluasi (verifikasi) yaitu kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk mengevaluasi apakah langkah-langkah yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.

Secara sederhana kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Walaupun akan terdapat perbedaan antara yang disebut kreativitas pada orang dewasa dan kreativitas pada anak-anak. Namun bagaimanapun maknanya, kreativitas diidentikkan dengan menemukan sesuatu yang baru atau memodifikasi yang telah ada menjadi sesuatu yang baru. Jadi tidak selalu harus benar-benar baru. Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi untuk menjadi kreatif, perbedaannya terletak pada derajat dan bidang yang diekspresikan.

Maxim (1980) mengungkapkan, bahwa pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki kreativitas sama sekali. Oleh sebab itu, seorang guru harus yakin bahwa anak-anak didik mereka semua kreatif, hanya bagaimana lingkungan merangsang kemunculan kreativitas mereka. Berbeda dengan orang dewasa, kreativitas



anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas. Kreativitas AUD juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir di hadapannya. AUD juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata (Isenberg & Jalongo, 1993).

Seorang anak dapat dikatakan kreatif ketika ia telah memenuhi syarat fluency dan flexibility dalam menemukan pemecahan atas sebuah permasalahan. Anak tentu saja melakukan fluency dengan memunculkan berbagai ide alternatif. Lebih lanjut anak akan mempertimbangkan berbagai hal untuk memilih solusi terbaik. Ketika anak menginginkan sesuatu, maka ia membutuhkan fluency sebagai preparation atau brainstorming. Anak kemudian melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan, bagaimana agar yang dilakukannya tersebut berhasil. Ia akan memilih salah satu alternative solusi yang ada dalam pikirannya. Anak melakukan flexibility karena konteks mulai berbicara. Ternyata, terdapat halangan dalam pelaksanaannya. Jika kemudian AUD itu berhasil menyelesaikan masalahnya, maka ia disebut kreatif.

Dari pernyataan tersebut dapat diprediksi, anak yang memiliki kreativitas tinggi akan lebih mampu bersaing dalam menghadapi era globalisasi untuk mempertahankan hidup mereka guna memperoleh masa depan yang cerah.

Kreativitas tidak muncul secara instan atau tiba-tiba, keterampilan ini harus dipupuk sejak dini, oleh sebab itu kreativitas harus ditingkatkan sedini mungkin.

Untuk menjabarkan ciri dari kreativitas anak, Munandar (1992) menjelaskan ciri-ciri kreativitas yang dibaginya menjadi dua yaitu ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif dan ciri yang berhubungan dengan sikap atau perasaan. Secara rinci dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif atau kognitif (aptitude ) antara lain :
1. Keterampilan berfikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
  2. Keterampilan berfikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
  3. Keterampilan berfikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi yang lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

4. Keterampilan memerinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
  5. Keterampilan menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya
- b. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (non aptitude) antara lain adalah :
1. Upaya Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
  2. Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
  3. Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Memupuk sikap dan minat untuk menyibukkan diri secara kreatif.

4. Menyediakan sarana dan prasarana pengembangan keterampilan dalam membuat karya yang kreatif. Selain mengetahui factor-faktor yang merangsang kreativitas, juga perlu diketahui faktor-faktor yang menghambat kreativitas. Faktor tersebut dapat datang dari luar maupun dari dalam diri individu sendiri. Menurut Campbell (1986) beberapa faktor yang diindikasikan menjadi penyebab rendahnya kreativitas seseorang seperti:

- 1) Takut gagal;
- 2) Terlalu sibuk dengan tata tertib dan tradisi
- 3) Gagal melihat kekuatan yang ada;
- 4) Terlalu pasti;
- 5) Enggan untuk mempengaruhi;
- 6) Enggan untuk bermain-main;
- 7) Terlalu mengharap hadiah.

Tidak hanya itu, Leeper, Skipper dan Whittersponn (1079) mengungkap beberapa faktor yang cenderung dapat menghambat kreativitas adalah :

- 1) Tekanan dari teman sebaya yang menuntut konformitas;
- 2) Tekanan terhadap pertanyaan dan eksplorasi, penekanan lebih dilakukan pada perilaku mendengar dan mengikuti petunjuk;
- 3) Penekanan pada perbedaan peran jenis kelamin;
- 4) Budaya beorientasi sukses yang membuat anak tidak berani mengambil resiko dengan pendekatan baru.

Hal ini membuat anak-anak menjadi takut untuk bertindak. Pernyataan tersebut di atas senada dengan yang ditulis oleh Santrock (2007) tentang Kondisi yang Meningkatkan Kreativitas, yaitu:

- 1) Waktu
- 2) Kesempatan Menyendiri.
- 3) Dorongan.
- 4) Sarana.
- 5) Lingkungan yang merangsang.
- 6) Hubungan orang tua – anak yang tidak posesif.
- 7) Cara mendidik anak
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Dari paparan di atas, banyak sekali hal yang harus dilakukan guru untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Mengingat pada kenyataannya banyak sekali Guru yang telah mendapatkan pengetahuan tentang kreativitas dan pentingnya kreativitas. Namun seberapa besar upaya mereka dalam membantu Siswa untuk meningkatkan kreativitas serta bagaimana upaya yang mereka lakukan, apakah sudah tepat atau belum, perlu dikaji lebih dalam, sehingga dalam penelitian ini Penulis berupaya untuk mengungkap upaya Guru dalam meningkatkan kreativitas anak.

5. Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat

kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional atau yang kurang berstruktur.

6. Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Upaya Pengembangan Kreativitas AUD, kreativitas akan tumbuh pada tempat yang tepat, yakni tempat yang memiliki dua syarat, yaitu : rasa aman dari gangguan dan tekanan, serta kemerdekaan psikologis. Ini berarti, anak akan menjadi kreatif dan tetap kreatif ketika tumbuh di lingkungan yang memiliki dua syarat tersebut. Rasa aman merupakan syarat eksternal lahan kreativitas. Di lingkungan amanlah benih-benih kreativitas dapat tumbuh. Anak-anak yang tidak merasa aman karena dinakali teman, takut kotor, takut jatuh, takut dimarahi, takut dicela, takut dicemooh, akan mengalami hambatan proses kreativitas. Sebaliknya, anak-anak yang memperoleh rasa aman, akan memulai segala aktivitas dengan perasaan lapang dan menyenangkan. “Inovasi-inovasi” akan lahir ketika anak merasakan ketiadaan ancaman. Oleh karena itu, sangat penting bagi Guru menciptakan rasa aman di sekolah, termasuk rasa aman terhadap gangguan dan cemoohan teman. Kemerdekaan psikologis merupakan syarat internal kreativitas. Kemerdekaan psikologis merujuk pada suatu kebebasan untuk melakukan aktivitas berpikir dan bertindak tanpa perasaan tertekan oleh suatu target dan rasa terhambat. Kemerdekaan psikologis melekat dalam diri individu seorang anak dan membimbing mereka untuk bermain dengan elemen dan

konsep-konsep. Anak yang memiliki rasa merdeka secara psikologis cenderung terbuka terhadap ide dan pengalaman baru. Secara sederhana Hurlock (1978) menginformasikan beberapa faktor yang dapat mendorong seseorang untuk berlaku kreatif, seperti:

1. Waktu
2. Dorongan
3. Kesempatan menyendiri
4. Sarana
5. Lingkungan
6. Cara mendidik
7. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Sedangkan Setiawan dkk. (1984) menuliskan bahwa kreatifitas anak dapat dipupuk dengan cara:

1. Merangsang kelancaran, kelenturan dan keaslian dalam berpikir.
2. Memupuk sikap dan minat untuk menyibukkan diri secara kreatif.
3. Menyediakan sarana dan prasarana pengembangan keterampilan dalam membuat karya yang kreatif.

Hal di atas senada dengan yang ditulis oleh Santrock (2007) tentang Kondisi Yang Meningkatkan Kreativitas, yaitu:

1. Waktu
2. Kesempatan Menyendiri.
3. Dorongan.

4. Sarana.
5. Lingkungan yang merangsang.
6. Hubungan orang tua – anak yang tidak posesif.
7. Cara mendidik anak
8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Dari paparan di atas, banyak sekali hal yang harus dilakukan Guru untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Mengingat pada kenyataannya banyak sekali Guru yang telah mendapatkan pengetahuan tentang kreativitas dan pentingnya kreativitas. Namun seberapa besar upaya mereka dalam membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas serta bagaimana upaya yang mereka lakukan, apakah sudah tepat atau belum, perlu dikaji lebih dalam, sehingga dalam penelitian ini Peneliti berupaya untuk mengungkap upaya Guru dalam meningkatkan kreativitas anak PAUD.

## 2. Aspek – Aspek Anak Kreatif

Aspek pembentukan kreativitas menurut beberapa ahli terdiri dari empat konsep, yaitu pribadi, dorongan, proses dan produk. Hal ini diuraikan sebagai berikut, Utami Munandar berpendapat bahwa kreativitas dilihat dari empat aspek pembentukan kreativitas (Four P's of Creativity) (Utami Munandar, 1995: 15). Empat aspek pembentukan kreativitas tersebut terdiri dari:

- (1) Kondisi Pribadi ( person) merupakan kreativitas yang mencerminkan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya.



- (2) Dorongan (press), Pendorong merupakan kondisi internal atau eksternal yang mendorong kepribadian kreatif. Kondisi internal dapat berupa motivasi internal untuk menghasilkan sesuatu kondisi eksternal yang berasal dari dorongan serta dukungan lingkungan sekitar
- (3) Proses (process), merupakan kondisi diri secara kreatif yang menunjukkan kelancaran, kelenturan orisinalitas dalam berfikir dan berperilaku . adapun langkah-langkah kreatif antara lain meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.
- (4) Produk (product) merupakan suatu karya yang dapat dikatakan kreatif jika merupakan suatu ciptaan yang baru atau orisinal dan bermakna bagi individu dan lingkungannya.

Ciri-ciri kepribadian kreatif ada yang bersifat positif dan negatif menurut beberapa ahli. Guru perlu membimbing dan menyeimbangkan perkembangan kepribadian anak. Hal ini bertujuan agar anak usia dini dapat berkembang secara seimbang antara belahan otak kiri dan belahan otak kanannya. Pendapat ahli disimpulkan bahwa seseorang hidup karena adanya dorongan (drive). Dorongan dapat bersifat intrinsik dan ekstrinsik. Dorongan intrinsik adalah dorongan dari dalam diri sendiri. Jika anak ingin menjalin hubungan-hubungan dengan orang lain maka diperlukan dorongan-dorongan intrinsik yang sesuai dengan kondisi sehingga dapat tercapai tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jika anak ingin menjalin hubungan-hubungan

maka diperlukan dorongan-dorongan internal sesuai dengan kondisi yang tepat untuk merealisasikannya.

Kondisi eksternal yang hendaknya diciptakan oleh guru adalah: (1) menerima setiap anak dengan kekurangan dan kelebihan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak, (2) menciptakan program kegiatan dan kelas yang mencerminkan kenyamanan dan keharmonisan, (3) memberikan pengertian secara empati yaitu memahami dan menghayati antar anak. Jadi keamanan, program kegiatan, kebebasan dan empati dapat mendorong peningkatan kreativitas anak secara alamiah (Torrance, 1972:368, Barbara Day, 1998:166, Csikszentmihalyi, 1996:107-126)

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Menyadur pendapat dari Munandar (2004:36-37) ciri pribadi yang kreatif antara lain :

1. Imajinatif, anak yang kreatif mempunyai daya imajinasi yang kuat, kaya akan inisiatif.
2. Mempunyai minat yang luas, mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
3. Mandiri dalam berfikir, anak yang kreatif adalah anak yang bebas dalam berfikir tidak kaku dan terhambat
4. Senang berpetualang, anak yang kreatif adalah anak yang selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
5. Penuh energi, tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
6. Percaya diri, memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik.

7. Bersedia mengambil resiko, anak kreatif berani mengambil resiko, tidak takut membuat kesalahan.
8. Berani dalam pendirian dan keyakinan, anak yang kreatif tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat meskipun mendapat kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya.

Ciri pribadi anak kreatif yang telah dikemukakan oleh para Ahli di atas, dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak. Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005: 16-17) proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut :

1. Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2. Flexibility (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3. Originality (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. Elaboration (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

5. Sensitivity (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

### 2.3.Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers (dalam Utami Munandar, 1999: 113) adalah:

#### 1. Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya :

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan individu menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
- b) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan dan dapat menerima kritik dari orang lain.
- c) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

#### 2. Faktor eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan. Kebudayaan dapat memberikan kreativitas pada seseorang jika memberikan kesempatan pada seseorang

untuk mengembangkannya. Hurlock (1978: 11) mengatakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah :

1) Waktu

Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasannya dari konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan original.

2) Kesempatan menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

3) Dorongan

Anak memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.

4) Sarana

Sarana bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan hal penting dalam kreativitas.

3. Faktor Pendukung

Pengembangan Kreativitas Anak Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005: 30-31) kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor seperti berikut :

- 1) Memberikan rangsangan mental yang baik, rangsangan diberikan pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis anak.

- 2) Menciptakan lingkungan kondusif, Lingkungan kondusif perlu diciptakan agar memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya.
- 3) Peran serta Guru dalam mengembangkan kreativitas Guru yang kreatif akan memberikan stimulasi yang tepat pada anak agar anak didiknya menjadi kreatif.
- 4) Peran serta Orangtua yang dimaksud disini adalah orangtua yang memberikan kebebasan anak untuk melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas. Faktor pendukung pengembangan kreativitas dalam penelitian ini adalah pemberian rangsangan, menciptakan lingkungan yang kondusif, serta peran Guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Pemberian rangsangan dan peran serta Guru dalam mengembangkan kreativitas dapat diwujudkan melalui reward yang diberikan guru sehingga membuat anak-anak menjadi semangat. Sedangkan lingkungan yang kondusif dapat diwujudkan melalui keadaan lingkungan disekitar anak yang membuat anak merasa nyaman.

Adapun Aspek-aspek anak kreatif menurut Torrance (dalam Suratno, 2005: 11)

menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak pra sekolah adalah :

1. Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif. Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan beresplorasi sehingga anak memperoleh

pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat.

2. Anak kreatif memiliki rentang perhatian terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif .Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti anak yang tidak kreatif.
3. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan. Anak kreatif adalah anak yang pemikirannya berdaya. Dengan demikian anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih daripada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya, karena itu anak kreatif mampu mengkoordinasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengkoordinasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang menakjubkan.
4. Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda. Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal sesuai kemampuannya.

5. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan menggunakan pengalamannya. Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman baru akan diperoleh secara berkesan melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri seperti kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa.
6. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah. Secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Padahal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan yang imajinatif sehingga memperkuat kekreatifan anak. Catron dan Allen (dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, 2010: 40), menjelaskan ada 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain :
  - a. Anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
  - b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
  - c. Anak berpendirian tegas/ tetap, terang-terangan dan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
  - d. Anak adalah non konformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.



- e. Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal, misalnya membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
- f. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
- g. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri.
- h. Anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- i. Anak terlibat dalam eksplorasi sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- j. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura. Anak menjadi inovatif, penemu dan memiliki banyak sumber daya.
- k. Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu bagaikan dari tujuan.
- l. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu. Karakteristik dalam penelitian ini adalah anak dapat belajar dengan cara yang eksploratif, anak memiliki rentang perhatian yang lama, anak memiliki kemampuan mengorganisasikan, anak melihat dari sudut pandang yang berbeda, anak dapat belajar menggunakan pengalamannya dan anak dapat menikmati permainan dengan kata-kata.

## **2.4. Pengertian Motorik Halus**

- a. Pengertian Perkembangan Motorik

Elizabeth B Hurlock (1978: 159) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Menurut Endang Rini Sukanti (200:15) bahwa perkembangan motorik adalah sesuatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pnsyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan keterampilan motorik dari lahir sampai umur lima tahun yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik.

#### b. Pembagian Keterampilan Motorik

Menurut Magill Richard A, (1989:11) adalah berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakan keterampilan dibagi menjadi dua yaitu keterampilan motorik kasar (gross motor skill) dan keterampilan motorik halus ( fine motor skill).

##### 1. Keterampilan Motorik Kasar (gross motor skill)

Keterampilan motorik kasar (gross motor skill) merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar, tujuan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang paling

penting. Motorik kasar meliputi melompat, melempar, berjalan, dan meloncat.

## 2. Keterampilan Motorik Halus (fine motor skill)

Keterampilan motorik halus (fine motor skill) merupakan keterampilan motorik halus yang merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol dari otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum keterampilan motorik halus meliputi koordinasi mata dan tangan keterampilan ini membutuhkan kecermatan yang tinggi. contoh motorik halus adalah: melukis, menjahit dan mengancingkan baju.

Pengertian motorik halus; gerakan motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti. (Depdiknas:2007:1)

Menurut Dini P dan Daeng Sari (1996:72) motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak. Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 118) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti

menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Sedangkan menurut Kartini Kartono (1995: 83) motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat pada wajah. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Astaty (1995 : 4) bahwa motorik halus adalah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik. Menurut Lindya (2008) motorik halus yaitu aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk melakukan gerakan pada bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Elizabeth B. Hurlock (1998:39) mengemukakan bahwa perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya ( tangan, kaki, dan anggota tubuhnya).

Berdasarkan kutipan-kutipan diatas, maka pengertian motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan koordinasi mata dan tangan.

## 2.5. Aspek-Aspek Perkembangan Motorik Halus

Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No.146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 5 tentang stuktur Kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup pada point b-nya, Fisik-motorik sebagaimana yang dimaksud pada ayat 1 huruf b mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestesis dalam konteks bermain. Program pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain.

Program pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (10 ) digunakan untuk pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagaimana dimaksud dalam pasal 4. Kompetensi Inti PAUD merupakan gambaran pencapaian standart tingkat pencapaian perkembangan anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun.

Adapun aspek -aspek motorik halus pada anak usia dini menurut peraturan Menteri Pendidikan Dan kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional Pendidikan anak Usia Dini hal : 22 antara lain:

1. Menggambar sesuai gagasannya
2. Meniru bentuk
3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
4. Menggunakan alat tulis dan alat makan yang benar

5. Menggunting sesuai dengan pola
6. Menempel gambar dengan tepat
7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

Selanjutnya faktor yang mempengaruhi motorik halus menurut Kartini Kartono (1995:21), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:

- 1) Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan).
- 2) Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi fungsi organis dan fungsi psikis.
- 3) Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Sedangkan menurut Rumini dan Sundari (2004:24-26) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus antara lain :

#### 1. Faktor Genetik

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

#### 2. Faktor kesehatan pada periode prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

### 3. Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat vacuum, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

### 4. Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

### 5. Rangsangan

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

### 6. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

### 7. Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut premature biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.

### 8. Kelainan

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

## 9. Kebudayaan

Peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

Poerwanti Endang dan Widodo Nur, (2005: 56-57) menyatakan bahwa faktor- faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kualitas perkembangan anak ditentukan oleh :

### 1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri yang meliputi pembawaan, potensi, psikologis, semangat belajar serta kemampuan khusus.

### 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar diri anak baik yang berupa pengalaman teman sebaya, kesehatan dan lingkungan.

Sedangkan pendapat Endang Rini Sukamti, (2007: 47) bahwa kondisi yang mempunyai dampak paling besar terhadap laju perkembangan motorik diantaranya :

1. Sifat dasar genetik termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang sangat menonjol terhadap laju perkembangan motorik.



2. Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan dan semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
3. Kelahiran yang sukar khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
4. Kondisi pra lahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu lebih mendorong perkembangan motorik anak yang lebih cepat pada pasca lahiran ketimbang kondisi pra lahiran yang tidak menyenangkan.
5. Seandainya tidak ada gangguan lingkungan maka kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahiran akan mempercepat perkembangan motorik anak.
6. Anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang IQnya normal atau dibawah normal.
7. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak.
8. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan untuk berkembangnya kemampuan motoriknya.
9. Cacat fisik seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus tidak lepas dari sifat dasar genetik serta keadaan pasca lahir yang

berhubungan dengan pola perilaku yang diberikan kepada anak serta faktor internal dan eksternal yang ada di sekeliling anak dan pemberian gizi yang cukup.

a. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Karakteristik perkembangan motorik halus anak dapat dijelaskan dalam (Depdiknas, 2007: 10) sebagai berikut :

1) Pada saat anak berusia tiga tahun

Pada saat anak berusia tiga tahun kemampuan gerakan halus seperti pada masa bayi. Meskipun anak pada saat usia ini sudah mampu menjemput benda dengan menggunakan jempol dan jari telunjuknya tetapi gerakan itu sendiri masih kikuk.

2) Pada usia empat tahun

Pada usia empat tahun koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung ingin sempurna.

3) Pada usia lima tahun

Pada usia lima tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi, tangan, lengan dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata. Anak juga telah mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti kegiatan proyek.

4) Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun

Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemarinya dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensilnya.

b. Konsep Dasar Pengembangan Motorik

J.H.Pestalozzi (pengajaran berupa) berpendapat bahwa sumber pengetahuan adalah alat indra pengamatan permulaannya oleh karena itu didalam pelajaran harus menggunakan benda-benda yang sebenarnya, benda tersebut diamati dari segala segi dengan alat indera anak. Friedrich Frobel (asas bekerja sendiri) berpendapat bahwa menggambar diawali dengan membuat garis vertikal dan horizontal, *spielgaben* dan *spielformen* dengan permainan bentuk, alat permainan untuk berfobel (pekerjaan tangan) misalnya mozaik, menganyam kertas, kertas lipat dan tanah liat (Depdiknas 2007: 11).

Menurut Maria Montessori dalam melatih fungsi-fungsi motorik anak tidak perlu diadakan alat-alat tertentu, kehidupan sehari-hari cukup memberi latihan bagi motorik anak. Asas metode Montessori adalah :

1) Pembentukan sendiri

Perkembangan itu terjadi dengan cara latihan yang dapat dikerjakan sendiri oleh anak-anak.

2) Masa peka

Masa peka merupakan masa dimana bermacam-macam fungsi muncul menonjol diri tegas untuk dilatih.

3) Kebebasan

Mendidik untuk kebebasan dan dengan kebebasan bertujuan agar masa peka dapat menampakkan diri secara leluasa dengan tidak dihalang-halangi didalam mengekspresikan. Berdasarkan kutipan diatas maka konsep dasar pengembangan motorik adalah dari alat indera penglihatan untuk melakukan pengamatan permulaannya. Setelah itu anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan sesuai dengan kehendak anak.

### c. Prinsip Dalam Pengembangan Motorik Halus

Untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun di Taman kanak-kanak agar berkembang secara optimal, maka perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang terdapat dalam Depdiknas, (2007: 13), sebagai berikut :

- a) Memberikan kebebasan untuk berekspresi pada anak. Depdiknas, (2007: 13)
- b) Melakukan pengaturan waktu, tempat, media (alat dan bahan) agar dapat merangsang anak untuk berkreaitif.
- c) Memberikan bimbingan kepada anak untuk menentuksn teknik/cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media.
- d) Menumbuhkan keberanian anak dan hindarkan petunjuk yang dapat merusak keberanian dan perkembangan anak.
- e) Membimbing anak sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangannya.

- f) Memberikan rasa gembira dan menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak.
- g) Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan.

#### d. Tujuan Peningkatan Motorik Halus

Saputra dan Rudyanto (2005:115) menjelaskan tujuan pengembangan motorik halus anak yaitu:

- 1) Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan.
- 2) Mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dengan mata.
- 3) Mampu mengendalikan emosi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan peningkatan motorik halus ini diantaranya untuk meningkatkan kemampuan anak agar dapat mengembangkan kemampuan motorik halus khususnya jari tangan dan optimal kearah yang lebih baik. Dengan anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus jari tanganya kearah yang lebih baik.

#### e. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Elizabeth B. Hurlock (1978) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik halus bagi konstetrasi 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 lainnya.

- b) Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi helplessness (tidak berbahaya), pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang independence (bebas dan tidak bergantung) anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat yang lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya, kondisi ini akan dapat menunjang perkembangan self confidence ( rasa percaya diri).
- c) Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (school adjustment), pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menggambar, melukis, baris-berbaris dan persiapan menulis.

## 2.6 .Permainan Kotak Multifungsi

Pada kegiatan belajar mengajar alangkah baiknya jika kita menggunakan media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Adapun salah satu media yang dapat digunakan yaitu Permainan Kotak Multifungsi. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia 5-6 tahun, pada aspek perkembangan motorik halus anak terdapat salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang harus anak capai yaitu anak dapat melakukan

eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Berdasarkan hal tersebut maka permainan Kotak Multifungsi merupakan salah satu media yang dapat digunakan anak dalam melakukan eksplorasi.

Proses pembelajaran terbagi dalam tiga bagian yaitu pendahuluan, inti, dan penutup (Udin S. Winataputra, 1998: 124). Pendahuluan merupakan pengantar atau pengarahan mengenai kegiatan pembelajaran pada hari tersebut. Inti merupakan pokok pembelajaran pada hari tersebut. Penutup merupakan review mengenai seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Dalam hal ini Kotak Multifungsi menggabungkan 5 kegiatan permainan, yakni Maze, melipat, kloase, mewarnai dan cerita, mencocokkan bentuk, dengan menggunakan alat permainan permainan kotak multifungsi dapat menciptakan kreasi permainan yang mengasah pada kreativitas anak. Ibu guru mencontohkan cara membuat media tersebut dan anak-anak mengikuti langkah membuat permainan itu secara bersama. Membuat permainan Kotak Multifungsi ini guna menstimulasi kreativitas anak-anak dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan tema dan dilakukan dalam lima kali pertemuan.

Sebagai salah satu contoh membuat permainan dalam Kotak Multifungsi ini adalah membuat maze, maka langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif maze dan menstimulasi keterampilan motorik halus pada anak terdiri dari beberapa tahapan:

- a. Guru memperkenalkan maze dalam proses pembelajaran.

- b. Guru bersama anak-anak menggunakan maze dengan cara menyediakan kertas karton, gunting dan lem, kemudian ibu guru menggambar desain dan bentuk maze pada kotak kardus yang sudah disiapkan. Kemudian anak-anak menggunting mengikuti pola maze yang sudah di bentuk.
- c. Setelah selesai membentuk maze kemudian dilem dan dilengketkan pada kertas kardus yang telah disediakan.

Langkah-langkah yang telah dipaparkan akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran yang dituangkan dalam rencana kegiatan harian (RKH), dengan harapan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Selanjutnya anak membuat kolase dari biji buah saga dan ibu guru memberikan pengarahannya kepada anak dengan tema Rumahku. Bentuk kolase ini telah disiapkan ibu guru pada kertas warna yang telah disediakan, kemudian anak-anak membentuk sesuai keinginan dan ibu guru melihat kreativitas anak-anak akan terbangun pada desain yang dibuat. Pembuatan Kotak Multifungsi ini dilakukan dalam lima hari, setiap hari anak-anak menyelesaikan satu bentuk permainan dan akan dilanjutkan pada bentuk kegiatan yang lain. Hari ketiga kegiatan melipat dari kertas origami, Kotak Multifungsi ini sudah ada 3 jenis permainan yang telah diselesaikan anak begitu seterusnya sampai hari keempat mewarnai dan bercerita. Selanjutnya membentuk bangunan geometri dari kardus kemudian dilengketkan pada kotak pada sisinya.



Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif dalam dirinya, namun demikian potensi ini perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu dirangsang sejak dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran ini akan mempermudah anak dalam memahami pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat dikreasikan oleh pendidik sesuai dengan pengetahuan apa yang akan diberikan pada anak. Banyak media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah Kotak Multifungsi. Kegiatan bermain menggunakan kotak multifungsi akan mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan permainan membuat Kotak Multifungsi ini memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak dimana dengan membuat 5 permainan dan mendesainnya serta meletakan dalam kardus yang disebut

Kotak Multifungsi menjadi pengalaman yang sangat menarik bagi anak, sekaligus anak dirangsang untuk menggunakan daya imajinasinya. Pada penelitian ini anak usia dini diharapkan dapat membuat bentuk permainan yang mereka ciptakan sendiri dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

## 2.7 .Kerangka Konseptual

Kreativitas dari masyarakat sangat dibutuhkan dalam era pembangunan ini dimana ide-ide yang cemerlang dan sudut pandang yang berbeda pada umumnya akan membantu mewujudkan kesejahteraan bagi rakyat itu sendiri. Pengembangan kreativitas sangatlah penting untuk distimulasi sejak anak masih usia dini agar penerus generasi bangsa ini dapat mewujudkan kesejahteraan negara dengan kreativitas yang mereka miliki. Dunia kreativitas adalah dunia yang membutuhkan kebebasan dalam berfikir dan bergerak serta rasa aman dan kepercayaan diri yang perlu anak dapatkan dari orang sekitarnya. Menurut Munandar Utami dalam Susanto (2012:114) “Kreativitas ialah kemampuan untuk membuat komposisi baru baik berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.” Anak yang kreatif biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki minat yang luas dan menyukai aktifitas yang kreatif.

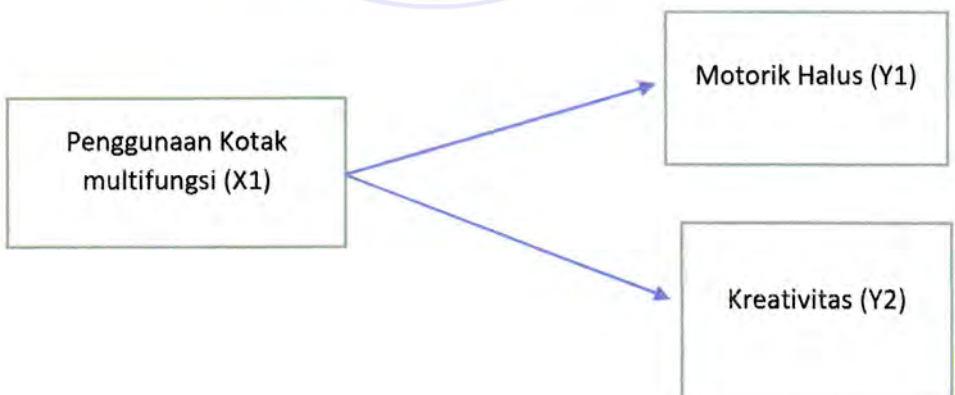
Anak kreatif biasanya cukup mandiri dalam berbagai hal dan mereka juga memiliki kepercayaan diri yang baik. Mereka tidak takut melakukan kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka kepada orang lain walaupun pendapat itu tidak disetujui oleh orang lain. Rasa percaya diri,

keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Kegagalan yang mereka alami tidak membuat mereka berhenti sampai disitu dan justru membuat mereka semakin ingin tahu bagaimana cara mengatasi masalah yang mereka hadapi. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat distimulasi dengan berbagai macam cara, salah satunya yaitu dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar bagi siswa. Salah satu media yang biasa digunakan pada taman kanak-kanak untuk merangsang perkembangan anak adalah media permainan Kotak Multifungsi. Kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah ia terima kemudian ia tuangkan dalam membuat permainan dan menciptakan kreasi permainan itu sendiri menjadi suatu pengalaman dalam proses pembelajaran yang sangat menarik sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru. Penggunaan media permainan Kotak Multifungsi ini melatih anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu. Penggunaan media permainan Kotak Multifungsi diharapkan dapat mempengaruhi kreativitas anak. Penggunaan media permainan Kotak Multifungsi ini diawali dengan anak membuat maze,, membuat kloase, kegiatan melipat origami, mewarnai sambil bercerita dan membuat bentuk geometri kemudian anak mulai menyusun dan menempelkan media yang mereka buat ke dalam kardus dari karton.

Kreativitas anak akan dilihat saat proses pembuatannya, pada proses ini anak harus diberikan kebebasan dalam menentukan apa yang ingin mereka buat dan memberikan mereka waktu untuk berkreasi sesuai imajinasinya. Anak dapat berimajinasi dan berpikir tentang objek apa yang akan dibuat anak, semakin unik ide yang dimiliki anak, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi membentuk suatu yang lebih menarik sesuai usia tahap perkembangan anak.. Pada proses ini Guru menjadi pembimbing atau fasilitator anak selama proses pembelajaran berlangsung. Guru bisa memberikan contoh terlebih dahulu bagaimana cara menggunakannya kemudian anak diberikan kesempatan untuk mengkreasikannya. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

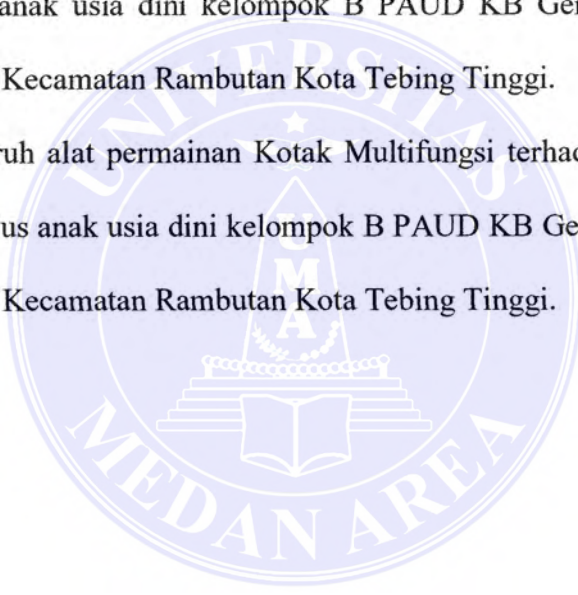
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



## 2.8 .Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian di PAUD KB Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi adalah :

1. Ada pengaruh penggunaan alat permainan Kotak Multifungsi terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B PAUD KB Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.
2. Ada pengaruh alat permainan Kotak Multifungsi terhadap keterampilan motorik halus anak usia dini kelompok B PAUD KB Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 107), penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Dalam penelitian, eksperimen digunakan untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan tertentu. Oleh sebab itu, berdasarkan tujuan yang ingin dicapai maka metode yang dipilih oleh Peneliti adalah eksperimen.

Metode eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif dan memiliki ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam bidang sains, penelitian-penelitian dapat menggunakan desain eksperimen karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat. Sehingga dalam metode ini Peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi pengaruhnya terhadap variabel terikat. Manipulasi variabel bebas inilah yang merupakan salah satu karakteristik yang membedakan penelitian eksperimental dari penelitian-penelitian lain.

Wiersma seperti dikutip Emzir (2009) mendefinisikan eksperimen sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut sebagai variabel eksperimental, sengaja dimanipulasi oleh Peneliti. Arikunto (2006) mendefinisikan eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh Peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Dalam penelitian eksperimen, Peneliti memanipulasi variabel bebas kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan dari manipulasi yang dilakukan. Untuk mendapatkan pengaruh yang betul-betul bersih dari pengaruh luar, Peneliti melakukan kontrol yang cermat terhadap masuknya pengaruh faktor luar. Dalam penelitian eksperimen variabel-variabel yang ada termasuk variabel bebas atau independent variabel dan variabel terikat atau dependent variabel, sudah ditentukan secara tegas oleh Peneliti sejak awal penelitian. Penelitian eksperimen terbagi tiga yaitu : pre-eksperimental, true experiment dan quasi experiment.

Desain rangkaian waktu (the time-series Design) secara aktual merupakan suatu ketelitian/ eleborasi dari desain satu kelompok pretest-post-test. Satu kelompok diberi pretest berulang kali, diberikan perlakuan, kemudian diberikan posttest berulang kali jika skor suatu kelompok secara esensial sama pada sejumlah prates dan kemudian signifikan meningkat mengikuti perlakuan, penelitian akan lebih yakin tentang keefektifan perlakuan daripada hanya diberikan satu pretest dan satu post-test.

Penelitian ini menggunakan desain yang pertama yaitu Time Series Design. Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 6 kali yaitu sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (O1,O2,O3,O4,O5,O6) disebut pre-test, dan observasi setelah perlakuan (O7,O8,O9,O10,O11,O12) disebut post-test. Berikut ini adalah desain eksperimen dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 3.1. Desain Pola Penelitian Eksperimen Time Series Design

O1	O2	O3	O4	O5	O6	X	O7	O8	O9	O10	O11	O12
----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	-----	-----	-----

Dalam desain ini, kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara acak. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretest sampai enam kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Jika hasil pretest selama 6 kali berbeda-beda, berarti kelompok tersebut keadaannya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi perlakuan.

Hasil pretest yang baik adalah  $O1=O2=O3=O4=O5=O6$  dan hasil perlakuan yang baik adalah  $O7=O8=O9=O10=O11=O12$ . Besar pengaruhnya perlakuan adalah  $(O7+O8+O9+O10+O11+O12)-(O1+O2+O3+O4+O5+O6)$ .

Keterangan :

O1,2,3,4,5,6 : Pre-test sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan ( permainan kotak multifungsi )



O7,8,9,10,11,12 : Post-test setelah diberi perlakuan.

Sugiyono (2010: 126) mengemukakan bahwa terdapat tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1) Test Awal (pre-test)

Peneliti memberikan tes awal (O1, 2, 3,4,5,6) berkaitan dengan permainan Kotak Multifungsi kepada anak PAUD KB GEMBIRA Karya Jaya Kota Tebing Tinggi. Kemudian Peneliti menghitung rata-rata hasil pre-test untuk menentukan kondisi awal subjek.

2) Perlakuan (treatment)

Kenakan perlakuan (X), Peneliti memberikan perlakuan terhadap subjek, perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggunakan permainan Kotak Multifungsi yang dilaksanakan di PAUD sesuai dengan pembagian kelompoknya setelah dilakukan pre-test sebelumnya. Peneliti menerapkan perlakuan yang diberikan untuk anak yaitu dengan menggunakan permainan Kotak Multifungsi sebanyak 6 kali pertemuan, dalam masing-masing pertemuan dilakukan selama 45 menit.

3) Tes akhir (post-test)

Berikan post-test (O7,8,9,10,11,12) sebagai tes akhir. Selama diberi perlakuan, Peneliti melakukan tes akhir atau post-test. Skor rata-rata setiap anak selama enam hari treatment dijumlahkan dan kemudian dihitung rata-ratanya untuk menentukan hasil data setelah diberi perlakuan.

- 4) Bandingkan rata-rata O1 dan O7 untuk melihat perbedaan atau selisih pengaruh yang ditimbulkan.

Membuat interpretasi mengenai hasil penelitian dan menuliskan dalam laporan eksperimen. Dalam penelitian ini Penulis mengambil model penelitian Quasi experimental design yang merupakan pengembangan dari true experimental design. Quasi experimental design yaitu terletak pada pemilihan subjek penelitian, yang dilakukan tidak secara random. Bentuk penelitian quasi experimental yang Penulis ambil adalah Time series design. Design ini tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan kelompok diberi pretest sampai enam kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil pretest selama enam kali ternyata nilainya berbeda-beda, berarti kelompok tersebut labil dan tidak konsisten,

### **3.2. Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **1. Tempat penelitian**

Penelitian ini dilakukan di PAUD KB Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

#### **2. Waktu penelitian**

Waktu Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, dari bulan April sampai Mei tahun ajaran 2018/ 2019.

### 3.3. Identifikasi Variabel

Untuk dapat memahami dan memudahkan pelaksanaan penelitian, diperlukan penjelasan variabel-variabel penelitian adalah :

#### 1. Variabel Penelitian Terikat (Dependent Variabel)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah permainan Kotak Multifungsi. Penggunaan media Kotak Multifungsi memiliki lima tahapan perkembangan yaitu pertama membuat maze, tahap kedua anak melakukan kegiatan melipat kertas origami, tahap ketiga membuat kloase, tahap keempat mewarnai sambil bercerita dan tahap kelima mencocokkan bentuk. Defenisi operasionalnya : penggunaan Kotak Multifungsi adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas kotak kardus dan di setiap sisinya dibuat 5 media pembelajaran, dalam membuatnya Ibu Guru memberikan penjelasan cara membuatnya dan anak-anak terlibat dalam pembuatannya kemudian setelah siap, anak diberi kebebasan untuk membuat design sendiri dari menurut imajinasi dan pengalaman anak maka nilai kreativitas anak akan muncul.

#### 2. Variabel Bebas (Independent Variabel Y1)

Variabel bebas yang berpengaruh terhadap variabel berikutnya, variabel bebas dalam penelitian ini adalah kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif yang ia punya dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk untuk hasil yang maksimal. Sejalan dengan hal tersebut, Trefinger (Rachmawati & Kurniati, 2012), juga menyatakan, tidak

ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seseorang manusia yang intelegensinya nol. Semua orang adalah kreatif, persoalannya kemudian tinggal bagaimana potensi tersebut dapat dikembangkan dengan baik dan tidak termakan usia.

### 3. Variabel Bebas (Independent Variabel Y2)

Motorik halus yaitu kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Syaraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Aktivitas ini termasuk memegang benda kecil, seperti biji buah saga, melipat kertas, menggunting dan mengelem dan lain sebagainya. Aktivitas tersebut terlihat mudah, namun ternyata memerlukan latihan dan bimbingan agar anak dapat melakukannya secara baik dan benar.

### 4. Kontrol Varians

Kontrol varians adalah variabel kontrol yang ditentukan berdasarkan faktor internal dan eksternal siswa. Kontrol berarti penelitian dapat memunculkan atau tidak memunculkan apa yang diinginkan dalam melaksanakan penelitian. Kontrol terhadap variabel sekunder secara tidak langsung juga memperkecil varians dalam kelompok. Suatu eksperimen dikatakan valid jika hasil yang diperoleh hanya disebabkan oleh variabel bebas yang dimanipulasi dan jika hasil tersebut dapat digeneralisasikan pada situasi di luar, setting eksperimental (Emzir,2009). Kontrol varians dalam penelitian ini penyebabnya antara lain :

#### a. Faktor Internal

Validasi internal umumnya merupakan tujuan utama dalam metode eksperimen. Kualitas validitas internal adalah yakin bahwa variabel terikat benar-benar ditentukan oleh variabel bebasnya. Adapun validitas internal dari kontrol varians penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Historis, ada kemungkinan terdapat peristiwa-peristiwa khusus yang terjadi diantara pengukuran yang pertama dan kedua dalam melengkapi variabel eksperimental. Pengaruh kondisi lingkungan luar terhadap Partisipan selama berlangsungnya eksperimen.
2. Maturasi, dimana terjadi perubahan fisik atau mental Peneliti atau Objek yang diteliti yang mungkin muncul selama suatu periode tertentu mempengaruhi proses pengukuran dalam penelitian.
3. Testing, dimana sering terjadi ketidakefektifan suatu penelitian yang menggunakan metode test karena suatu kegiatan test yang dilakukan dengan menggunakan pra test dan post tes apalagi dalam rentang yang lama.
4. Instrumentasi, sering muncul karena kurang konsistensinya instrumen pengukuran yang mungkin menghasilkan penilaian performasi yang tidak valid.
5. Regresi Statistik, dimana regresi statistik ini sering muncul bila subjek dipilih berdasarkan skor ekstrem dan mengacu pada kecenderungan subyektif yang memiliki skor yang paling tinggi pada pratest ke skor yang lebih rendah pada post test begitu juga sebaliknya.

6. Seleksi subyek yang berbeda, dimana biasanya muncul bila kelompok yang ada mengacu pada fakta bahwa kelompok tersebut berbeda sebelum kegiatan penelitian dimulai.
  7. Mortalitas, dimana sering terjadi bahwa subyek yang terkadang drop out dari lingkup penelitian dan memiliki karakteristik kuat yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.
  8. Interaksi seleksi Maturasi, dimana satu kelompok akan termaturasi dengan hasil kelompok lain tanpa melalui perlakuan.
- b. Faktor Eksternal, Validitas eksternal dari control varians penelitian ini adalah sebagai berikut :
1. Kontaminasi dan bias pelaku eksperimen, pengaruh interaksi seleksi yang bias dan variabel eksperimen.
  2. Interaksi seleksi perlakuan, pengaruh interaksi pretest subjek yang diberi pretest akan menimbulkan respon yang berbeda dengan subjek yang tidak diberi pretest.
  3. Pengaruh reaktif , pengaruh reaktif dari prosedur eksperimental, pengaruh yang akan muncul dan setting eksperimental yang tidak akan terjadi pada noneksperimen.
  4. Pengaruh interferensi perlakuan yang berulang-ulang, menggunakan perlakuan yang berulang-ulang terhadap subjek yang sama akan berpengaruh terhadap perlakuan berikutnya. Karena pengaruh yang terdahulu tidak dapat dihilangkan.

5. Spesifitas Variabel, suatu ancaman terhadap yang tidak mengindahkan generalisabilitas dan desain eksperimen yang digunakan.

### 3.4. Definisi Operasional

Berdasarkan kajian teoritis variabel penelitian, definisi operasional yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif yang ia punyai dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk untuk hasil yang maksimal. Sejalan dengan hal tersebut, Trefinger (Rachmawati & Kurniati, 2012), juga menyatakan, tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang manusia pun yang intelegensinya nol. Semua orang adalah kreatif, persoalannya kemudian, tinggal bagaimana potensi tersebut dapat dikembangkan dengan baik dan tidak termakan usia.

#### 2. Kemampuan Motorik Halus

Hurlock memaparkan bahwa ada beberapa hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik diantaranya yaitu : kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktek, model yang baik, bimbingan, motivasi, setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individu dan keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu.

### 3. Permainan Kotak Multifungsi

Permainan Kotak Multifungsi, menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia 5-6 tahun, pada aspek perkembangan motorik halus anak terdapat salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang harus anak capai yaitu anak dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Berdasarkan hal tersebut maka permainan Kotak Multifungsi merupakan salah satu media yang dapat digunakan anak dalam melakukan eksplorasi.

#### 3.5 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yakni semua individu dalam kelompok usia 4-6 tahun pada PAUD KB Gembira Kelurahan Karya Jaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi sebagai kelas eksperimen ( kelas yang diberi perlakuan dengan kegiatan permainan Kotak Multifungsi dengan jumlah subjek 10 anak pada usia 4-5 tahun dan sebagai kelas kontrol yakni kelas yang menggunakan kegiatan konvensional dengan jumlah sampel 10 anak usia 5-6 tahun jadi seluruh subjek ada 20 anak.

#### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting. Karena data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai pemecahan masalah



yang sedang diteliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Menurut Siregar (2014:42) observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut. Lembar observasi digunakan Peneliti saat melakukan observasi, yang dapat dilihat melalui indikator dan sub indikator yang akan dinilai untuk mencari data atau keperluan analisis kuantitatif.

1. Mengadakan Pre-test, maksudnya dari pemberian pre-test adalah untuk mengetahui kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan. Pre-test diberikan sebanyak 4 kali untuk mengetahui kondisi awal anak, apakah stabil atau labil. Pre-test yang diberikan berupa melipat, menggunting, dan menempel pola (kloase) serta mewarnai.
2. Memberikan perlakuan, kelompok Eksperimen I diberi perlakuan kegiatan menggunting dan menempel. Kelompok Eksperimen II diberi perlakuan melipat dan mewarnai . Kelompok kontrol dibebaskan dari kegiatan apapun. Penelitian ini dilakukan selama empat hari berturut turut.
3. Mengadakan Post-test, sebagai langkah terakhir dari prosedur penelitian eksperimen ini dari sebelumnya juga sama melakukan kegiatan post-test diberikan sebanyak 4 kali untuk mengetahui hasil dari perlakuan atau intervensi.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembaran observasi dalam bentuk checklist (√). Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Rating Scale. Menurut Sugiyono (2013:134) Rating Scale tidak hanya digunakan untuk mengukur sikap saja, tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya seperti status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain.

Setelah instrumen ini dibuat, Peneliti akan memvalidasi kepada ahlinya. Menurut Sugiyono (2013:173) instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen terbagi menjadi tiga bagian yaitu pengujian validitas konstruk, pengujian validitas isi dan pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan validitas isi dimana dalam pengujiannya akan menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang akan diuji oleh para ahli.

### 3.8 Prosedur Penelitian

#### 1. Menentukan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah pendidikan anak usia dini di PAUD KB GEMBIRA Kelurahan Karya Jaya

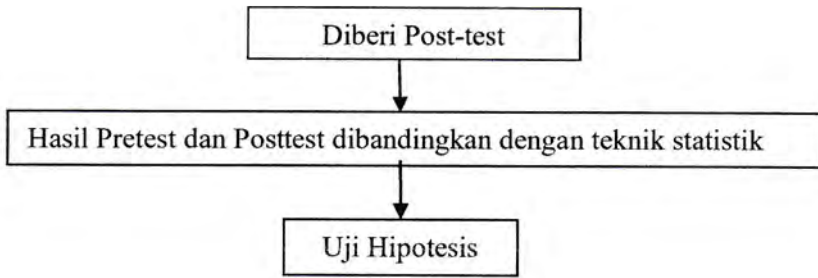
Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi, dengan pertimbangan PAUD ini sebagai salah satu sarana pendidikan bagi anak usia dini pada kota Tebing Tinggi dan terdapat siswa yang menunjukkan indikasi kurangnya kreativitas dan kemampuan motorik halus anak sebagaimana yang menjadi latar belakang penelitian ini.

## 2. Menentukan Rancangan Pemberian Perlakuan

Permainan Kotak Multifungsi diberikan sebagai suatu bentuk perlakuan, dilakukan sebanyak 6 kali dalam seminggu sebanyak 6 kali dalam perlakuan. Selanjutnya dalam melaksanakan eksperimen, yaitu memberikan perlakuan khusus berupa permainan Kotak Multifungsi kepada kelompok eksperimen. Selama perlakuan diberikan, Peneliti mengobservasi dinamika perilaku anggota kelompok selama bermain. Berikut ini kerangka prosedur penelitian yang akan dilakukan.

Gambar 3.1 Kerangka Prosedur Penelitian





Berdasarkan kerangka prosedur di atas, dilakukan uji pengaruh permainan Kotak Multifungsi terhadap kemampuan motorik halus kreativitas anak, pengaruh permainan Kotak Multifungsi tersebut dilihat dari perbedaan perilaku anak sebelum perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menguji hasil pre-test dan post-test pada kelompok tersebut.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu observasi terstruktur. Sugiono (2013:146), observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Pada observasi ini menggunakan pedoman yang berisi daftar jenis kegiatan atau perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati oleh Peneliti. Dalam proses observasi, Pengamat hanya memberikan tanda checklist pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang telah disusun.

Dari observasi yang dilakukan maka akan diperoleh data tentang kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan Kotak Multifungsi dan perkembangan motorik halus terhadap kreativitas anak. Pada proses aplikasi kegiatan data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus Quasi Exsperimental digambarkan dengan uji (sign test) atau desain 2 pre-test dan post-test group. Analisis data terhadap penelitian dilakukan beberapa tahap sebagai berikut :

- a. Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan
- b. Membuat tabulasi skor observasi kreativitas anak usia dini
- c. Menghitung presentase kreativitas anak terhadap permainan Kotak Multifungsi dan perkembangan motorik halusnya dengan cara sebagai berikut :

$Y1$  = pre-test (observasi sebelum eksperimen)

$Y2$  = post-test ( observasi sesudah eksperimen)

$X1$  = perlakuan ( pembelajaran permainan kotak multifungsi)

- d. Membandingkan hasil presentase pencapaian pada setiap anak dengan presentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan Peneliti.
- e. Mengkritisi pembuatan permainan Kotak Multifungsi terhadap perkembangan motorik halus anak dan kreativitas anak itu sendiri.

Sedangkan untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Wilcoxon Signed Rank Test merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda (Pramana,2012)

Wilcoxon signed rank test digunakan apabila data tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  pada uji Wilcoxon signed rank test adalah sebagai berikut :

Jika probabilitas (Asymp.sig)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika probabilitas(Asymp.sig)  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Prosedur Uji Wilcoxon signed rank test adalah sebagai berikut (siregar,2013) :

a. Menentukan hipotesis

Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian Wilcoxon signed rank test ini adalah sebagai berikut:

$H_0^1$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas anak terhadap permainan kotak multifungsi dan perkembangan motorik halusnya pada saat pembuatan permainan dan sesudah pembuatan permainan.

$H_a^1$  : Ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas anak terhadap permainan kotak multifungsi dan perkembangan motorik halusnya pada saat pembuatan permainan dan sesudah pembuatan permainan

$H_0^2$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan permainan kotak multifungsi dan perkembangan motorik halusnya terhadap kreativitas pada saat pembuatan permainan dan sesudah pembuatan permainan

- Ha<sup>2</sup> : Ada pengaruh yang signifikan permainan kotak multifungsi terhadap perkembangan motorik halusnya dan kreativitas pada saat pembuatan permainan dan sesudah pembuatan permainan
- b. Menentukan level of significant sebesar 5% atau 0,05 permainan Kotak Multifungsi terhadap kreativitas anak PAUD
  - c. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis
  - d. Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, uji hipotesis dan pengolahan data penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan permainan Kotak Multifungsi terhadap Motorik Halus anak artinya semakin sering kita memberi perlakuan bermain pada anak maka semakin baiklah perkembangan motorik halus dimiliki anak. Permainan Kotak Multi fungsi merupakan salah satu teknik bermain bagi proses pembelajaran di PAUD khususnya di Kelompok Bermain, melalui permainan Kotak Multifungsi dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Pengaruh positif didapat dari perlakuan permainan Kotak Multifungsi didapat oleh subjek 20 orang PAUD Kelompok Bermain Gembira hal ini teruji melalui p-value  $0,00 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya adanya pengaruh dan perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan permainan Kotak Multifungsi terhadap motorik halus anak.
2. Terdapat Pengaruh positif terhadap motorik halus dan kreativitas anak melalui permainan Kotak Multifungsi. Berdasarkan penelitian Peneliti terhadap 20 orang anak PAUD Kelompok Bermain Gembira dengan subjek 20 orang anak mendapat perlakuan Motorik Halus dan 20 orang



anak mendapat perlakuan Kreativitas berdasarkan observasi melalui instrumen yang telah divalidasi oleh pakarnya mendapat data yang signifikan. Dalam hal ini Peneliti menguji dengan Wilcoxon Signed Rank Test dan hasilnya dapat dilihat melalui Test Statistics.

Dari test yang diuji melalui Wilcoxon Signed Rank diambil kesimpulan p-value ( $0,00 < 0,05$ ) dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang dalam hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan.

## **B. Saran**

Dari Penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, ada beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi perkembangan pendidikan Anak Usia Dini sehingga menjadi studi ilmiah bagi para pendidik PAUD khususnya. Adapun saran Peneliti dari pengalaman penelitian ini adalah :

### **1. Bagi Kepala Sekolah**

Motivasi Kepala Sekolah terhadap Guru sangat memberikan peran penting sehingga dalam proses belajar mengajar guru akan menjadi semakin percaya diri dan semangat untuk terus berinovasi meningkatkan kreativitas pembelajaran di sekolah khususnya dalam dunia pendidikan.

### **2. Bagi Guru / Pendidik**

Guru sebaiknya menerapkan pembelajaran yang terus melatih motorik halus dan kreativitas anak agar proses pembelajaran menjadi menarik dan

inovatif. Bermain dan belajar sangat erat kaitannya bagi anak yang memiliki konsentrasi yang labil sehingga bermain sebagai sarana mereka untuk memfokuskan diri terhadap hasil yang ingin dicapai oleh Guru.

### 3. Bagi Anak

Anak adalah individu yang unik, mengasah kemampuan motorik halus dan kreativitasnya maka anak harus dididik dan memiliki seorang Guru yang punya kreativitas yang baik.

### 4. Bagi Sekolah

Sekolah adalah sarana bagi penghuni dunia pendidikan, sekolah akan menjadi bermakna dan berpotensi jika penghuni didalamnya memiliki kreativitas dalam proses belajar mengajar

### 5. Peneliti

Selanjutnya Peneliti dapat menggunakan dan mengembangkan hasil penelitian ini dan akan menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto.(2011).*perkembangan Anak Usia Dini*.Jakarta: Kusuma Perdana Media Group
- Aisyah, Siti. (2009). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asmawati, Luluk. Dkk. (2011). *Pengelolaan Kegiatan Dan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azwar, Saifuddin. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar , Saifuddin. (2012) *Realibilitas dan Validitas*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Depdiknas (2009). *Pemerintah Menteri Pendidikan Nasional No. 58* Jakarta:Direktorat Paud
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran pengembangan fisik/motorik ditaman kanak-kanak*. Jakarta: DPPO Provinsi DIY
- Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Perasada.
- Fadillah,M.dkk.(2014).*Edutainment Pendidikan anak usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik,Kreatif dan Menyenangkan*,Jakarta:PrenadaMedia group

- Harun Rasyid, Mansyur & Sunarto (2009). *Asessment perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Perkembangan anak* jilid 1 Edisi 6. Jakarta: Erlangga
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Jamaris, Martini (2010). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak- Kanak Petunjuk Bagi Guru Dan Orang Tua*, Jakarta PPs UNJ.
- Jurnal Ilmu Pendidikan UNY Jurnal vol.1 januari 2015 ISS 2502-4728 yang berjudul *pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze alur Tulis terhadap keterampilan Motorik Halus Anak TK ABA Janturan Umbulharjo*, Yogyakarta.
- Jurnal Volume III Nomor 2 Juli – Desember 2017, *Perkembangan Kreativitas terhadap peranan dan manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen Paud FKIP Unsyiah Banda Aceh.
- Jurnal Team Dosen FKIP Univversitas lampung, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dinii Metode Proyek Anak PAUD Al Fajar*, Lampung Timur.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang standart pendidikan anak usia dini ( PAUD )*. Jakarta : Direktorat Pembina TK dan SD.
- Moeslichatoen, (2004). *Metode Pengajaran Di Taman kanak-kanak*, Jakarta: Rienka Cipta
- Meleong, Lexy, J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya,

- Munandar,U.(2014).*Pengembangan Kreativitas Anak berbakat*.jakarta:Rineka Cipta
- Musfiroh, Tadkiroatun. ( 2008),*Penegmbangan Kecerdasan Majemuk. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*
- Narwanti,Sri. (2011) *Creative Learning Kiat menjadi Guru Kreatif dan Favorit*.Yogyakarta:Sendang Mlati Sleman
- Nur Halimah.(2016), *Peningkatan kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Kolase dengan berbagai Media*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun ke 5,812, Pgpaud fig UNY
- Pamadhi, Hajar. Sukardi, Evan. (2010). *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pamilu,A.(2012).*Stategi pengembangan Kreativitas dan kecerdasan Anak*.jakarta: Citra Media.
- Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No.146 Tahun 2014 tentang *kurikulum 2013 PAUD*
- Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang *Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Rachmawati,K.(2012). *Stategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*,Jakarta: kencana
- Riduwan,DR,(2010).*Skala Pengukurann Variabel-variabel Penelitian*.Bandung : Alfabeta
- Semiawan, R, Conny. (2008). *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang.

- Semiawan,R.Conny.(2002).*Belajar Pembelajaran Prasekolah Sekolah Dasar*,macanan jaya Cemerlang
- Sitompul, Harun. Ardansyah, Muhammad. (2017). *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*. Medan: Perdana Publishing.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran untuk anak*. Jakarta: Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiyono. (2005) *Statistika untuk penelitian*.cetakan kelima, Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen penelitian*. cetakan ketujuh. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Bambang (2005). *Metode Pengembangan Fisik*, Penerbit Universitas Terbuka
- Sujiono, Bambang. (2014). *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sujiono,Y. (2013) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*.Jakarta: Indeks
- Sukardi. (2009). *Meodologi Penelitian Pendidikan Kompetisi dan Praktiknya*. Jogjakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumatri, (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Sumanto. ( 2005 ). *Pengembangan kreativitas seni rupa anak Tk*. Jakarta: Dirjen Mendiknas.

Suryabrata Sumadi, (2005). *Alat Ukur Psikologi* . Yogyakarta: CV Andi Offset

Siegel, Sidney. ( 2011). *Statistik Nonparametrik untuk ilmu-ilmu sosial*. Jakarta: Gramedia

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan*

*Nasional*. Diakses 27 Desember 2018 dari

<http://kemenag.go.id/dokumen/uu2003.pdf>

Yus,A. (2014). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana



Lampiran 4 : Instrumen Lembar Observasi Motorik Halus Permaian Kotak multifungsi  
( Pre Test )

Nama Anak :

Kegiatan motorik halus	Hari ke						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
1. Dapat Membuat gambar bebas dengan sempurna							
2. Dapat Mewarnai gambar melalui warna gradasi							
3. Dapat mencetak bentuk geometri							
4. Dapat menirukan bentuk berdasarkan benda yang dicontohkan dengan tepat							
5. Dapat menyentuh objek benda dari bahan bekas yang akan dibuat menjadi kotak multifungsi.							
6. Dapat merasakan objek benda dari bahan bekas yang akan dibuat menjadi kotak multifungsi.							
7. Dapat mencium objek benda dari bahan bekas yang akan dibuat menjadi kotak multifungsi.							
8. Dapat memasukan benda berdasarkan pasangannya dengan tepat							
9. Dapat meniru dan mencocokkan media berdasarkan bentuk dengan tepat							
10. Dapat memegang pensil dengan benar							
11. Dapat menulis nama sendiri dengan pensil							
12. Dapat menggunakan sendok saat makan dengan benar							
13. Dapat menggunakan piring dan gelas dengan benar							
UNIVERSITAS MEDIAN AREA dengan							



berdasarkan warna								
22. Dapat mengungkapkan sebab akibat								
Total Keseluruhan								

Team Penguji Instrumen II



Drs Hasanuddin, M. Ag



## Lampiran 3 : Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Permainan Kotak multifungsi

( Pre Test )

Nama Anak :

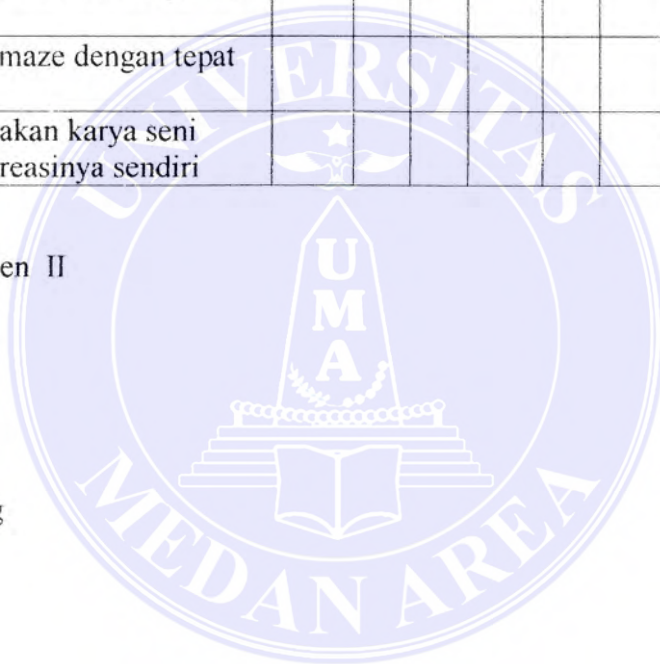
Tingkat Kreativitas	Hari ke						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
1. Dapat melakukan 2 sampai 3 perintah sekaligus							
2. Dapat menjawab pertanyaan yang benar							
3. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri							
4. Dapat mengenal konsep besar kecil							
5. Dapat mengenal ukuran panjang pendek							
6. Dapat membuat bentuk geometri							
7. Dapat melipat kertas dengan benar							
8. Dapat menggunting dengan baik							
9. Dapat membuat berbagai bentuk kloase							
10. Dapat membuat maze							
11. Dapat mewarnai dengan gradasi warna							
12. Memahami berbagai aturan permainan							
13. Berani mengungkapkan pendapat							
14. Mampu menceritakan isi gambar yang dibuatnya							
15. Dapat mengenal perbedaan berdasarkan warna							
16. Dapat mengenal perbedaan berdasarkan ukuran							
17. Dapat mengenal perbedaan berdasarkan bentuk							
18. Dapat mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu							
19. Dapat mengurutkan benda dari yang besar ke kecil atau sebaliknya							
20. Dapat menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana							
21. Dapat mengenal perbedaan							

benar							
15. Dapat menggunting garis lurus dengan benar							
16. Dapat mengelem dengan tepat							
17. Dapat menempel gambar dengan tepat							
18. Dapat membuat kloase dengan benar							
19. Dapat memperhatikan dan menggunakan jenis garis,warna,bentuk dan bagian bentuk untuk membuat gambar dengan tepat							
20. Dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui alat/teknik gambar							
21. Dapat membuat maze dengan tepat							
22. Dapat menunjukkan karya seni lukis dari hasil kreasinya sendiri							

Team Penguji Instrumen II



Drs Hasanuddin.M.Ag



## Lampiran 5 : Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Permainan Kotak multifungsi

( Pre Test )

Nama Anak : RIFA

Kegiatan : Melipat

Tingkat Kreativitas	Pilihan				Jumlah
	BB	MB	BSH	BSB	
1. Dapat melakukan 2 sampai 3 perintah sekaligus		✓			2
2. Dapat menjawab pertanyaan yang benar		✓			2
3. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		✓			2
4. Dapat mengenal konsep besar kecil		✓			2
5. Dapat mengenal ukuran panjang pendek		✓			2
6. Dapat membuat bentuk geometri	✓				1
7. Dapat melipat kertas dengan benar	✓				1
8. Dapat menggunting dengan baik	✓				1
9. Dapat membuat berbagai bentuk kloase	✓				1
10. Dapat membuat maze	✓				1
11. Dapat mewarnai dengan gradasi warna		✓			2
12. Memahami berbagai aturan permainan	✓				1
13. Berani mengungkapkan pendapat		✓			2
14. Mampu menceritakan isi gambar yang dibuatnya	✓				1
15. Dapat mengenal perbedaan berdasarkan warna		✓			2
16. Dapat mengenal perbedaan berdasarkan ukuran		✓			2
17. Dapat mengenal perbedaan berdasarkan bentuk		✓			2
18. Dapat mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu	✓				1
19. Dapat mengurutkan benda dari yang besar ke kecil atau sebaliknya		✓			2
20. Dapat menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana		✓			2
21. Dapat mengenal perbedaan berdasarkan warna		✓			2

22. Dapat mengungkapkan sebab akibat

✓				1
Total Keseluruhan				35

Peneliti

Guru Kelas B

Evi Dayanti, S.Ag

Mutriara Ummy Damanik, S.Sos



Lampiran 5 : Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Permainan Kotak multifungsi

( Pre Test )

Nama Anak : Gaiih  
 Kegiatan : Melipat

Tingkat Kreativitas	Pilihan				Jumlah
	BB	MB	BSH	BSB	
Dapat melakukan 2 sampai 3 perintah sekaligus		✓			2
Dapat menjawab pertanyaan yang benar	✓				1
Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		✓			2
Dapat mengenal konsep besar kecil	✓				1
Dapat mengenal ukuran panjang pendek		✓			2
Dapat membuat bentuk geometri		✓			2
Dapat melipat kertas dengan benar		✓			2
Dapat menggunting dengan baik		✓			2
Dapat membuat berbagai bentuk kloase	✓				1
Dapat membuat maze		✓			2
Dapat mewarnai dengan gradasi warna		✓			2
Memahami berbagai aturan permainan		✓			2
Berani mengungkapkan pendapat	✓				1
Mampu menceritakan isi gambar yang dibuatnya	✓				1
Dapat mengenal perbedaan berdasarkan warna		✓			2
Dapat mengenal perbedaan berdasarkan ukuran		✓			2
Dapat mengenal perbedaan berdasarkan bentuk		✓			2
Dapat mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu	✓				1
Dapat mengurutkan benda dari yang besar ke kecil atau sebaliknya		✓			2
Dapat menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana	✓				1
Dapat mengenal perbedaan berdasarkan warna		✓			2

22. Dapat mengungkapkan sebab akibat		✓			2
Total Keseluruhan					37

Peneliti



Evi Dayanti, S.Ag

Guru Kelas B



Mutriara Umyy Damanik, S.Sos



Lampiran 6 : Instrumen Lembar Observasi Motorik Halus Permainan Kotak multifungsi  
( Pre Test )

Nama Anak : *Dafa*

Kegiatan motorik halus	Hari ke												Jlh									
	1			2			3			4				5			6					
	b b	m b	bsb h	bb	mb	bsb	bsh	bb	mb	bs	bsh	bb		bb	mb	bs	bsh	bb	mb	bsb	h	
1. Dapat Membuat gambar bebas	✓			✓				✓					✓									6
2. Dapat Mewarnai gambar melalui warna gradasi	✓			✓					✓													11
3. Dapat mencetak bentuk geometri	✓													✓								12
4. Dapat menirukan bentuk berdasarkan benda yang dicontohkan	✓																					11
5. Dapat menyentuh objek benda dari	✓																					12 <del>2</del>
																						9
																						9
																						9
																						9
																						7



bahan bekas yang akan dibuat menjadi kotak multifungsi.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	123
Dapat merasakan objek benda dari bahan bekas yang akan dibuat menjadi kotak multifungsi.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	13
Dapat mencium objek benda dari bahan bekas yang akan dibuat menjadi kotak multifungsi.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	13
8. Dapat memasukan benda berdasarkan pasangannya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14
9. Dapat meniru dan mencocokkan media berdasarkan bentuk	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14
10. Dapat memegang pensil	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14
11. Dapat menulis nama sendiri dengan pensil	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11
12. Dapat menggunakan sendok saat makan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	18



Team Penguji Instrumen I



Evi Daryanti, S.Ag

Ket : bb : Belum Berkembang

Mb : Mulai berkembang

Bsb: berkembang sangat baik

Bsh:berkembang sesuai harapan

Guru Kelas B



( Mutiara Ummi Dmk, S.Sos )



( Putri )



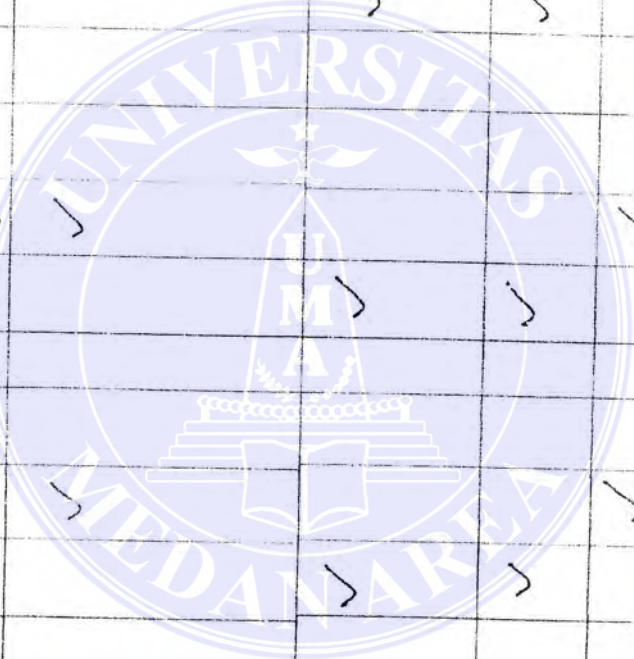
Lampiran 6 : Instrumen Lembar Observasi Motorik Halus Permainan Kotak multifungsi  
( Pre Test )

Nama Anak : Zir

Regiatan motorik halus	Hari ke																		Jlh		
	1			2			3			4			5			6					
	B b	m b	bsb h	bb	mb	bsb	bsb	bsb	bsb	bsb	bsb	bsb	bsb	bsb	bsb	bsb	bsb	bsb		bsb	
1. Dapat Membuat gambar bebas	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		12
2. Dapat Mewarnai gambar melalui warna gradasi	✓				✓				✓				✓				✓				12
3. Dapat mencetak bentuk geometri	✓				✓				✓				✓				✓				12
4. Dapat menirukan bentuk berdasarkan benda yang dicontohkan	✓				✓				✓				✓				✓				12
5. Dapat menyentuh objek benda dari bahan bekas yang akan dibuat menjadi kotak multifungsi.	✓				✓				✓				✓				✓				12
																					126

	Vo	wb	bto	bsh	bis	mb	bsb	bsh	wb	mb	bsh	mb	bsb	bsh	bt	mb	bsh	bt	mb	bsh	bt	mb	bsh	bt	mb	bsh	bt	mb	bsh	bt	mb	bsh	bt	mb	bsh	bt														
Dapat merasakan objek benda dari bahan bekas yang akan dibuat menjadi kotak multifungsi.	✓					✓		✓				✓				✓			✓			✓			✓				✓			✓				✓				✓										12
Dapat mencium objek benda dari bahan bekas yang akan dibuat menjadi kotak multifungsi.	✓					✓		✓				✓				✓			✓			✓			✓				✓			✓			✓			✓				✓						12		
8. Dapat memasukan benda berdasarkan pasangannya	✓					✓		✓				✓				✓			✓			✓			✓				✓			✓			✓			✓									18			
9. Dapat meniru dan mencocokkan media berdasarkan bentuk	✓					✓		✓				✓				✓			✓			✓			✓				✓			✓			✓			✓									18			
10. Dapat memegang pensil											✓					✓			✓			✓			✓				✓			✓			✓			✓									24			
11. Dapat menulis nama sendiri dengan pensil											✓					✓			✓			✓			✓				✓			✓			✓			✓									24			
12. Dapat menggunakan sendok saat makan	✓												✓						✓					✓				✓				✓			✓			✓									18			
13. Dapat menggunakan piring dan gelas	✓												✓						✓					✓				✓				✓			✓			✓									127			
14. Dapat menggantung	✓												✓						✓					✓				✓				✓			✓			✓									27			

berpola	mb	mb sb	bsb	mb sb	bsb	mb	bsb	mb sb	bsb	mb	bsb	mb sb	bsb	mb	bsb	mb sb	bsb	mb sb	bsb	mb sb	bsb	
15. Dapat menggantung garis lurus	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	18
16. Dapat mengelem dengan baik	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	12
17. Dapat menempel gambar	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	12
18. Dapat membuat kloase	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	12
19. Dapat memperhatikan dan menggunakan jenis garis, warna, bentuk dan bagian bentuk untuk membuat gambar	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	18
20. Dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui alat/teknik gambar	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	12
21. Dapat membuat maze dengan baik	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	12
22. Dapat menunjukkan karya seni lukis dari hasil kreasinya sendiri	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	18
Total Keseluruhan																						



PK

( Putri )

MA

( Mutiara Jimmi Dmk, S.Sos )



Signature of Evi Dayanti, S.Ag

Evi Dayanti, S.Ag

Ket : bb : Belum Berkembang

Mb : Mulai berkembang

Bsb: berkembang sangat baik

Bsh:berkembang sesPuai harapan