

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN
MEWARNAI DI RA AS SYIFA**

TESIS

Oleh

MELY NADIA
161804026



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2018**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 22/3/22

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)22/3/22

ABSTRAK

Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai di RA As Syifa. Oleh : Mely Nadia, NPM. 161804026. Program Pascasarjana Psikologi Universitas Medan Area.

Tujuan penelitian ini (1) untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai, (2) untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan mewarnai, (3) untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan mewarnai. Penelitian ini merupakan Action Research yang menggunakan metodologi Siklus dari tahapan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan uji statistik non parametrik yang menggunakan wilcoxon signed ranks untuk mengetahui analisis perbandingan antara prasiklus, siklus I dan siklus II. Subyek penelitian ini yaitu anak RA AS Syifa yang berjumlah 14 orang anak yang melibatkan 1 orang observer, 1 orang guru serta peneliti sendiri. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data kreativitas dan kemampuan motorik halus anak yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) berdasarkan output “test statistic” dimana diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,029 lebih kecil dari $< 0,05$, yang berarti melalui kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kreativitas anak. (2) berdasarkan output tes statistik dimana diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,038 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hipotesis dari penelitian ini bahwa melalui kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak dapat diterima kebenarannya.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kerangka Teori.....	12
2.1.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
2.1.1.1 Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini....	14
2.1.1.2 Fokus Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
2.1.2 Kreativitas	17
2.1.2.1 Pengertian Kreativitas	17
2.1.2.2 Ciri-Ciri Kreativitas Anak.....	21
2.1.2.3 Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Kreativitas	25
2.1.2.4 Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas	28
2.1.2.5 Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas	30

2.1.2.6 Tujuan Pengembangan Kreativitas	31
2.1.3 Kemampuan Motorik Halus.....	33
2.1.3.1 Kemampuan Motorik	33
2.1.3.2 Prinsip Perkembangan Motorik.....	37
2.1.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.....	39
2.1.3.4 Fungsi Perkembangan Motorik	43
2.1.3.5 Kemampuan Motorik Halus.....	45
2.1.3.6 Prinsip Pengembangan Motorik Halus.....	49
2.1.3.7 Tujuan Pengembangan Motorik Halus.....	52
2.1.3.8 Fungsi Pengembangan Motorik Halus.....	53
2.1.3.9 Stimulasi Perkembangan Motorik Halus	54
2.1.4 Mewarnai.....	55
2.1.4.1 Pengertian Mewarnai	55
2.1.4.2 Kegiatan Mewarnai	56
2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan Mewarnai	58
2.1.4.4 Ciri-Ciri Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini	59
2.1.4.5 Tahapan Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini	61
2.2 Kerangka Konsep	64
2.2.1 Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mewarnai.....	64
2.2.2 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai	66
2.2.3 Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai.....	68

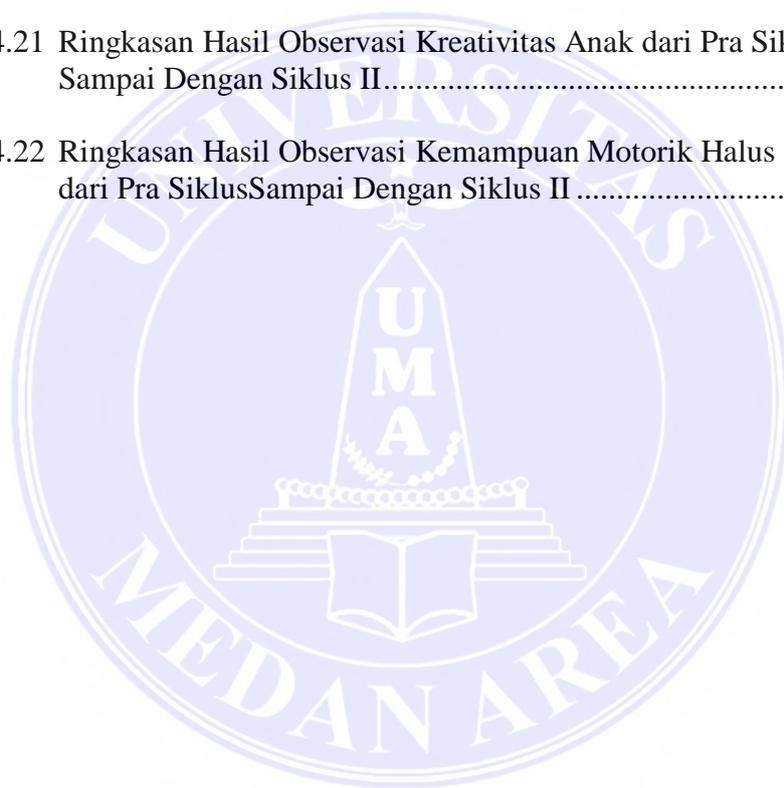
2.3 Kerangka Berpikir	72
2.4 Hipotesis.....	73
BAB III METODE PENELITIAN	74
3.1 Desain Penelitian	74
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	78
3.3 Identifikasi Variabel.....	78
3.4 Definisi Operasional.....	79
3.5 Subyek Penelitian.....	81
3.6 Teknik Pengambilan Sampel.....	81
3.7 Intrumen Penelitian	81
3.8 Metode Pengumpulan Data.....	83
3.9 Prosedur Penelitian	84
3.10 Teknik Analisis Data	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	88
4.1 Hasil Penelitian	88
4.1.1 Deskripsi Pra Siklus Kreativitas Anak.....	88
4.1.2 Deskripsi Pra Siklus Kemampuan Motorik Halus Anak	93
4.1.3 Deskripsi Siklus I.....	99
4.1.3.1 Perencanaan.....	99
4.1.3.2 Tindakan.....	100
4.1.3.3 Observasi Kreativitas Anak Siklus I	102
4.1.3.4 Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus I.....	106
4.1.3.5 Refleksi	112

4.1.4	Deskripsi Siklus II.....	113
4.1.4.1	Perencanaan.....	113
4.1.4.2	Tindakan.....	114
4.1.4.3	Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus II	116
4.1.4.4	Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus II	120
4.1.4.5	Refleksi	126
4.1.5	Uji Hipotesis.....	126
4.1.5.1	Uji Hipotesis Kreativitas Anak	126
4.1.5.2	Uji Hipotesis Kemampuan Motorik Halus Anak	127
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	128
BAB V	PENUTUP.....	113
5.1	Simpulan	113
5.2	Saran.....	113
	DAFTAR PUSTAKA	135

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas dan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai.....	82
Tabel 4.1	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Kreativitas Anak Pada Pra Siklus.....	89
Tabel 4.2	Tingkat Kreativitas Setiap Anak Pada Pra Siklus	91
Tabel 4.3	Rekapitulasi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus.....	92
Tabel 4.4	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Pra Siklus	94
Tabel 4.5	Tingkat Kemampuan Motorik Halus Setiap Anak Pada Pra Siklus	96
Tabel 4.6	Rekapitulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Pra Siklus	97
Tabel 4.7	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	102
Tabel 4.8	Tingkat Kreativitas Setiap Anak Pada Siklus I.....	104
Tabel 4.9	Rekapitulasi Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	105
Tabel 4.10	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus I.....	107
Tabel 4.11	Tingkat Kemampuan Motorik Halus Setiap Anak Pada Siklus I.....	109
Tabel 4.12	Rekapitulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus I.....	110
Tabel 4.13	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	116
Tabel 4.14	Tingkat Kreativitas Setiap Anak Pada Siklus II.....	118
Tabel 4.15	Rekapitulasi Kreativitas Anak Pada Siklus II	119

Tabel 4.16 Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus II	121
Tabel 4.17 Tingkat Kemampuan Motorik Halus Setiap Anak Pada Siklus II	123
Tabel 4.18 Rekapitulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus II	124
Tabel 4.19 Paparan Data Setiap Siklus	126
Tabel 4.20 Paparan Data Setiap Siklus	127
Tabel 4.21 Ringkasan Hasil Observasi Kreativitas Anak dari Pra Siklus Sampai Dengan Siklus II.....	129
Tabel 4.22 Ringkasan Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak dari Pra Siklus Sampai Dengan Siklus II	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	72
Gambar 3.1	Desain Penelitian	74
Gambar 4.1	Grafik Presentase Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	92
Gambar 4.2	Grafik Perkembangan Kreativitas Anak Pada Pra Siklus..	93
Gambar 4.3	Grafik Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Siklus	97
Gambar 4.4	Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Pra Siklus	98
Gambar 4.5	Grafik Persentase Kreativitas Anak Pada Siklus I	105
Gambar 4.6	Grafik Perkembangan Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	106
Gambar 4.7	Grafik Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus I.....	110
Gambar 4.8	Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus I.....	111
Gambar 4.9	Grafik Persentase Kreativitas Anak Pada Siklus II	119
Gambar 4.10	Grafik Perkembangan Kreativitas Anak Pada Siklus II	120
Gambar 4.11	Grafik Persentase Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus II	124
Gambar 4.12	Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Siklus II.....	125
Gambar 4.13	Peningkatan Kreativitas Anak dari Pra Siklus Sampai Dengan Siklus II.....	129
Gambar 4.14	Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dari Pra Siklus Sampai Dengan Siklus II.....	131

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang tua menyadari bahwa pada hakikatnya, anak adalah amanah dari Tuhan Yang Maha Esa yang dipercayakan pada mereka. Untuk menjaga amanah itu dengan baik, maka setiap orang tua wajib mengasuh dan mendidik anak-anaknyadengan baik dan benar agar mereka menjadi generasi yang berakhlak mulia, generasi penerus yang dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa, serta menjunjung tinggi nilai agama.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pada jalur pendidikan formal sebagai lembaga pendidikan prasekolah. Lembaga ini sangat strategis dan penting dalam menyediakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Tugas Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya pada jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia TK adalah usia perkembangan dan saat yang tepat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan baik itu jasmani maupun rohani anak didik untuk menjadi pribadi yang tangguh, mandiri, kreatif dan inovatif dalam memasuki era globalisasi yang penuh persaingan disegala bidang.

Kehidupan pada masa anak dengan berbagai pengaruhnya adalah masa kehidupan yang sangat penting khususnya berkaitan dengan diterimanya rangsangan (stimulasi) dan perlakuan dari lingkungan hidupnya. Kehidupan pada masa anak yang merupakan suatu periode yang disebut sebagai periode kritis

ataupun periode sensitive dimana perangsangan harus diatur sebaik-baiknya, tentunya memerlukan invertensi baik dari guru maupun orang tua.

Anak memiliki potensi kemampuan serta kecerdasan yang luar biasa, baik dari dalam kandungan maupun sejak dilahirkan ke bumi. Kemampuan yang dimiliki tidak bisa diabaikan begitu saja dan seyogyanya dapat dioptimalisasikan penggunaannya. Ini menjadi tugas dan tanggung jawab guru, orang tua dan masyarakat untuk mendeteksi, menemukan dan mengoptimalkan kemampuan tersebut. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini memfokuskan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) dan bahasa, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan usia dini memegang peranan penting dalam pendidikan anak, anak dapat dididik oleh gurunya dengan metode dan kurikulum yang jelas. Mereka dapat bermain dan menyalurkan energinya melalui berbagai kegiatan fisik, musik atau keterampilan tangan. Pengenalan itu disesuaikan dengan dunia anak yakni dunia bermain sehingga proses belajarnya menyenangkan

Anak prasekolah sering disebut dengan istilah masa emas (*the golden age*) karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak berkembang sangat pesat, baik pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, perkembangan intelektual, moral, sosial, emosional, dan bahasa. Oleh karena itu, pengembangan secara tepat yang dilakukan pada usia dini akan menjadi penentu bagi perkembangan individu selanjutnya. Agar semua aspek dapat berkembang

dengan baik, maka diperlukan suatu sistem pengembangan dan pembinaan anak usia dini yang berkualitas. Salah satunya adalah program pengembangan kreativitas dan kemampuan motorik halus secara tepat dan tararah. Anak usia dini mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan aspek perkembangannya, termasuk perkembangan kreativitas dan kemampuan motorik halus.

Menurut Munandar (2005: 43) kreativitas sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah meningkatkan kualitas hidupnya". Oleh karena itu, kreativitas sangatlah penting dikembangkan pada anak sejak dini untuk persiapan kehidupan dimasa depannya, karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Anak memiliki potensi kreativitas alami, maka akan senantiasa menumbuhkan aktivitas yang sarat dengan ide-ide kreatif.

Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Tidak dapat dipungkiri kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan yang kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat diidentifikasi dan dikembangkan melalui pendidikan yang tepat. Pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan

keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra-sekolah. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan pra-sekolah sampai perguruan tinggi, bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Namun dalam hal ini akan ada masalah yang terkait dengan kreativitas pada anak usia dini, khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Pada usia tersebut biasanya kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Banyak dari mereka yang masih kurang percaya diri dalam menciptakan hal baru, selain itu terdapat ketakutan dalam diri anak dalam bereksplorasi dan berekspresi. Hal ini dikarenakan pembelajaran di sekolah masih memfokuskan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, dan guru lebih memfokuskan kemampuan anak dari segi akademik saja. Apabila hal tersebut terus berlangsung tentunya dapat menjadi suatu keterlambatan dalam pengembangan kreativitas anak.

Selain kreativitas, pengembangan motorik halus anak juga memiliki peranan penting dalam diri anak usia dini. Keterampilan motorik halus (*fine motor skills*) adalah aktivitas-aktivitas yang menggunakan otot-otot halus pada jari tangan seperti menggambar, mewarnai, menggunting, mengikat tali sepatu, mengancingkan benik baju, dan menarik resleting. Keterampilan motorik halus sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan motorik halus ini sangat diperlukan oleh anak-anak dalam persiapan mengerjakan tugas-tugas di sekolah, karena hampir sepanjang hari anak-anak di sekolah menggunakan kemampuan motorik halus untuk kegiatan akademiknya. Menurut Sumantri

(2005: 146) tujuan dari perkembangan motorik halus adalah anak mampu mengembangkan keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan gerak kedua tangan, anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari seperti: kesiapan menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di RA As-Syifa, menunjukkan bahwa kreativitas dan kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang secara optimal. Dari aspek kreativitas, menunjukkan bahwa anak belum bisa menciptakan suatu hasil karya yang baru karena selama ini anak hanya mencontoh apa yang telah dicontohkan oleh guru atau mencontoh punya temannya. Anak belum bisa mengembangkan imajinasi atau ide-ide dalam menghasilkan sebuah karya, hal ini disebabkan oleh kurangnya rangsangan pada anak. Metode yang digunakan terlalu monoton. Kurangnya media yang bervariasi. Selama ini anak hanya dikenalkan pada bahan yang telah ada dan anak tidak pernah dikenalkan pada bahan alam atau bahan bekas yang dapat dimanfaatkan sebagai sesuatu yang menghasilkan karya.

Dari aspek kemampuan motorik halus, menunjukkan bahwa anak-anak masih kurang terampil dalam menggunakan jari-jemari tangan untuk melakukan kegiatan yang agak rumit (seperti: mengancingkan baju, mengikat tali sepatu), kurangnya konsentrasi serta kurangnya kecermatan, kurangnya ketelitian dan kesabaran dalam mengerjakan tugas yang berhubungan dengan motorik, terutama pada saat anak harus memfokuskan pandangannya ke obyek-obyek yang kecil ukurannya, serta anak masih belum mampu dalam mengkoordinasikan antara

mata dan tangan. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi yang tepat dalam pengembangan motorik halus anak, anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang monoton (mewarnai dan menggambar dengan krayon), serta motivasi yang diberikan guru kepada anak dalam melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan motorik halus anak yang kurang berkembang secara optimal. Peran serta orang tua juga sangat mempengaruhi, karena pengetahuan orang tua dalam motorik halus juga masih kurang, mereka beranggapan bahwa yang paling penting bagi anaknya adalah “*calistung*” (baca, tulis, dan berhitung), sehingga orang tua masih kurang dalam memotivasi anaknya dibidang motorik halus.

Salah satu penyebabnya adalah kurang kegiatan yang inovatif sehingga anak kurang terstimulasi dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan motorik halus. Peran pendidik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan pembelajaran di TK selayaknya dilakukan dengan menggunakan berbagai macam metode maupun strategi, tentunya diharapkan dapat mengembangkan sikap senang, rela, dan mau melaksanakan kegiatan belajar sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan ataupun informasi pengetahuan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah diserap oleh anak didik secara optimal. Untuk itu, dibutuhkan kemampuan kreatif dari seorang guru untuk menciptakan suatu kegiatan yang bisa menyenangkan anak, salah satu kegiatan itu ialah kegiatan mewarnai gambar.

Warna adalah sebuah sensasi yang terjadi didalam otak ketika cahaya memasuki retina mata, warna yang sering dimanfaatkan anak mempunyai arti simbolis maupun arti ekspresi. Simbolis berarti warna yang dimanfaatkan

menggambarkan keinginan anak saat menyatakan kehendak, sedangkan warna ekspresi merupakan warna yang memberi gambaran tentang kondisi anak. Pamadhi (2008: 17) menyatakan bahwa warna merupakan pigmen atau serbuk yang dipadatkan menjadi batangan maupun serbuk yang dibuat berbentuk pasta serta dicairkan. Serbuk yang dipadatkan seperti: pensil, pastel dan batangan cat air. Pewarna pastel terdapat 3 macam, yaitu: pastel kapur yang mudah dihapus dengan kain atau tangan langsung. Pewarna yang paling cocok untuk anak adalah bahan yang memudahkan anak menggores serta membuat ketahanan menggambar lama, disamping itu, pewarna tidak mengandung racun (*antioksin*), karena anak sering lupa menggigit-gigit ketika memegang pewarna.

Anak sangat suka membubuhkan warna melalui berbagai media, baik saat anak sedang menggambar atau meletakkan warna pada saat mengisi bidang-bidang gambar yang harus diwarnai. Kegiatan mewarnai ini akan mengajak kepada anak bagaimana mengarahkan kebiasaan-kebiasaan anak dalam mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasaan menuangkan warna yang mempunyai nilai-nilai pendidikan.

Kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang cukup favorit bagi anak-anak, terutama bagi anak yang baru belajar mengenal warna. Dalam kegiatan ini, anak-anak diberi kebebasan memilih warna dan memadukan warna. Hampir setiap anak gemar mewarnai, karena pada usia 3-4 tahun, anak mulai mengekspresikan dunianya melalui kata-kata dan gambar-gambar, karena kata-kata dan gambar menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindakan fisik.

Mewarnai merupakan sebuah keterampilan yang disukai oleh anak. Mewarnai juga menjadi media bagi mereka untuk menuangkan segala imajinasi dan inspirasi tentang segala hal yang mungkin pernah disentuh atau yang mereka alami. Artinya, wajar saja apabila banyak orang tua senantiasa berusaha untuk memberikan rangsangan bagi buah hatinya untuk senang mewarnai sejak usia sedini mungkin. Anak usia pra sekolah senang berpartisipasi dalam kegiatan seperti menggambar, mewarnai, menggunting, memotong dan melipat. Anak pra sekolah yang dimaksudkan disini anak yang berusia 4-5 tahun yang menyukai kegiatan mewarnai gambar dengan beraneka ragam warna cat yang sering digunakan anak seusia mereka seperti krayon, cat air ataupun cat sejenis pensil.

Kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang memberikan kebebasan bagi anak dalam memilih dan memadukan warna. Mewarnai juga menjadi media bagi mereka untuk menuangkan segala imajinasi dan inspirasi tentang segala hal yang mungkin pernah disentuh atau yang mereka alami. Melalui kegiatan mewarnai gambar, anak dilatih untuk memegang pensil warna, pergerakan tangan dalam mewarnai gambar, serta mewarnai gambar secara rapi yang secara tidak langsung kegiatan tersebut dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Salah satu tujuan rutin dilakukannya kegiatan mewarnai di Raudhatul Athfal adalah untuk melatih kreativitas dan kemampuan motorik halus yang dimiliki oleh anak. Gerakan kegiatan mewarnai yang dilakukan oleh anak secara sadar dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungannya (*informasi verbal atau lisan*,

gambar, dan alat lainnya) yang dapat direspon oleh anak. Perkembangan motorik merupakan cara tubuh untuk meningkatkan kemampuan sehingga performanya menjadi lebih kompleks. Perubahan ini terjadi terus menerus sepanjang siklus kehidupan. Perkembangan motorik mencakup dua klasifikasi, yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul: **“Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai di RA As Syifa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas pengidentifikasian masalah diantaranya adalah :

1. Kreativitas dan kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang secara optimal.
2. Anak belum bisa menciptakan suatu hasil karya yang baru
3. Anak belum bisa mengembangkan imajinasi atau ide-ide dalam menghasilkan sebuah karya
4. Anak masih kurang terampil dalam menggunakan jari-jemari tangan untuk melakukan kegiatan yang agak rumit
5. Anak masih belum mampu dalam mengkoordinasikan antara mata dan tangan.
6. Kurangnya stimulasi yang tepat dalam pengembangan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas,maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah melalui kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kreativitas anak di Raudhatul Athfal As Syifa?
2. Apakah melalui kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di Raudhatul Athfal As Syifa?
3. Apakah melalui kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kreativitas dan peningkatan kemampuan motorik halus anak di Raudhatul Athfa As Syifa?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah Kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kreativitas anak di Raudhatul Athfal As Syifa.
2. Untuk mengetahui apakah Kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kemampuan motorik halus di Raudhatul Athfal As Syifa.
3. Untuk mengetahui apakah Kegiatan mewarnai dapat meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Motorik halus anak di Raudhatul Athfal As Syifa .

1.5 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat penelitian ini diantaranya Adalah :

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pengetahuan serta pemahaman secara psikologis khususnya kepada

guru-guru bahwa peningkatan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui aktivitas kegiatan mewarnai.

2. Untuk mengembangkan metode pembelajaran di tingkat sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) yang mempermudah anak dalam melatih kemampuan motorik halus nya.
3. Dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian tentang peningkatan kreativitas pada anak melalui kegiatan mewarnai ataupun peningkatan kemampuan halus anak usia dini.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan mewarnai.
2. Untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh anak sejak usia dini agar anak memiliki pembentukan kreativitas sejak usia dini.
3. Melatih Kemampuan motorik halus yang dimiliki oleh anak agar anak lebih terampil lagi dalam menulis dsb. Ketika anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
4. Bagi Guru : sebagai metode untuk mengembangkan metode pembelajaran di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) yang mempermudah anak dalam melatih kemampuan motorik halus nya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (Paud) 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.

Anak usia dini adalah anak usia 0 sampai dengan 6 tahun. Dengan demikian pendidikan anak usia dini adalah layanan pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0 sampai dengan 6 tahun. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010: 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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. Dalam Undang-undang tersebut jelas tertuang bahwa anak usia dini adalah anak dengan usia 0 sampai dengan 6 tahun, namun beberapa ahli juga berpendapat bahwa anak usia dini adalah anak dengan usia antara 0 sampai dengan 8 tahun.

Ebbeck (dalam Hibana S. Rahman, 2005: 3) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai

umur 8 tahun. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Sujiono (2009: 1) yang menyatakan bahwa konsep pendidikan anak usia dini adalah anak usia 0 sampai dengan 8 tahun yang merupakan masa usia kritis yang akan menentukan pada proses serta hasil pada tahap selanjutnya. Demikian pula dengan Rahman (2005:4) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Sebelum adanya konsep tentang Pendidikan Anak Usia Dini sebenarnya kita sudah lebih dulu mengenal tentang konsep pendidikan prasekolah. Konsep pendidikan prasekolah lebih dikenal dan disosialisasikan sebelumnya daripada konsep tentang pendidikan anak usia dini. Bertalian dengan hal tersebut, Rahman (2005: 4-5) mendeskripsikan hakikat pendidikan prasekolah, yaitu:

- 1) Pusat pengembangan kepribadian anak (*child development centre*) artinya memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani serta mengembangkan bakat-bakatnya secara optimal. Selain itu juga memberikan bimbingan yang seksama agar anak-anak memiliki sifat-sifat, nilai-nilai, dan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat.
- 2) Pusat kesejahteraan anak (*child welfare centre*), maksudnya Taman Kanak-kanak memberikan pembinaan kesejahteraan yang diperlukan anak dalam masamudanya untuk mencegah timbulnya akibat yang negatif di kemudian hari.

- 3) Sebagai usaha untuk membantu orangtua atau keluarga, yakni membantu kehidupan jasmani dan rohani anak yang diperlukan bagi pengembangan kepribadiannya.
- 4) Sebagai usaha untuk memajukan masyarakat khususnya masyarakat pedesaanyakni dengan membina generasi muda sedini mungkin secara terencana, mantap,serta penuh tanggung jawab.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulanbahwa pendidikan prasekolah merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Pendidikan anak usiadini adalah pelayanan pendidikan yang diberikan kepada anak mulai dari usia 0sampai dengan 8 tahun yang meliputi pendidikan keluarga, dilanjutkan dengan *playgroup*/satuan paud sejenis/taman penitipan anak/Taman Kanak-kanak dan SD kelasawal.

Pendidikan Anak Usia Dini dalam penelitian ini adalah bentuk pelayananyang diberikan kepada anak usia Taman Kanak-kanak. Penelitian ini dilakukan padaanak kelompok kelas A dengan usia 3 sampai 4 tahun. Dalam penelitian ini anakdiberikan stimulasi secara bertahap agar kreativitas mewarnai anak dapatberkembang dengan baik

2.1.1.1 Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-

upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosial emosional.

2) Belajar melalui bermain

Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.

3) Lingkungan yang kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain

4) Menggunakan pembelajaran terpadu

Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran yang terpadu yang dilakukan melalui tema.

5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Mengembangkan keterampilan hidup yang dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggungjawab serta memiliki disiplin diri

6) Menggunakan berbagai media edukatif

Sumber belajar Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik/guru.

7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang

Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang berulang.

2.1.1.2 Fokus Pendidikan Anak Usia Dini

Para ahli berpendapat bahwa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno (2009: 48) menyatakan bahwa usia dini merupakan usia emas (*golden age*) dimana anak tersebut akan mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Oleh karenanya, pendidikan anak usia dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimilikinya untuk dikembangkan seoptimal mungkin secara menyenangkan, bergembira-ria, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar dan ikhlas. Dijelaskan pula dalam Rasyid, dkk. (2009: 48) bahwa dalam pengembangan seluruh potensi ini, juga harus memperhatikan kondisi sosial, kultur, keyakinan, dan kepercayaan, agama serta nilai-nilai yang berlaku dalam lingkungan masyarakat di mana mereka berada. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Namun Suyanto (2003:7) menjelaskan bahwa guru atau orangtua sering mengajarkan anak sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa. Akibatnya apa yang diajarkan orangtua sulit untuk diterima anak.

Selanjutnya Suyanto (2003: 7) menjelaskan bahwa gejala ini terlihat dari banyaknya hal yang disukai oleh anak dilarang oleh orangtua, dan sebaliknya

banyak hal yang disukai orangtua tidak disukai anak. Pada umumnya semua anak menyukai kegiatan bermain. Menurut Tedjasaputra (2005: 91) bermain merupakan dunia kerja anak usia prasekolah. Melalui bermain, anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisikmotorik, kecerdasan, sosial emosional. Ketiga aspek tersebut saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan.

Mengacu hal tersebut, oleh karenanya proses pendidikan anak usia dini harus tercipta pada situasi bermain yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat tersebut Musfiroh (2009: 16) juga menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini harus mengacu pada prinsip belajar sambil bermain atau belajar seraya bermain.

2.1.2 Kreativitas

2.1.2.1 Pengertian Kreativitas

Secara umum kreativitas diartikan sebagai kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 456) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Hurlock (1980: 4) menyatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, dapat berupa kegiatan imajinatif dan sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta perpaduan hubungan lama ke situasi baru dan mencakup pembentukan korelasi baru yang harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap.

Dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis. Dalam Departemen Pendidikan Nasional (2008: 9) dijelaskan bila kreativitas diartikan sebagai sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep, dan atau langkah-langkah baru pada diri seseorang.

Kamus Webster dalam Pamulu (2007: 9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif. Masih berkaitan dengan kreativitas, menurut Rotherberg (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun Kintz dan Bruning (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9), menyatakan bahwa kreativitas merupakan fungsi berbagai faktor dan ciri kemampuan mental intelektual. Ciri dan kemampuan mental seseorang dapat diamati melalui proses berpikir secara divergen, konvergen, menghayati, dan merasakan yang terungkap melalui bahasa, simbol, gambar, atau perilaku motorik.

Sementara teori dari model kognitif yang dikemukakan oleh Torrance dan White (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9), kreativitas sebagai proses dan fungsi berbagai kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Pada model kognitif ini mendasarkan teorinya pada asumsi bahwa kreativitas adalah proses dan hasil belajar individu terhadap lingkungan.

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan spsialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus di berikan stimulus dari mulai usia dini, sehingga anak akan terasa untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah mungkin manusia menjadi berkualitas dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, maupun menghasilkan karya yang berbeda-beda dari yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Nashori dan Mucharam (dalam Mulyani, 2017: 99) “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide yang baru itu sebelumnya tidak dikenal oleh orang lain. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasil merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat”.

Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011: 13) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya, ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Menurut Susanto (2011:112) “kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya”.

Lebih lanjut, menurut Semiawan (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011: 14) “kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah”. Sedangkan menurut Rachmawati dan kurniati (2011:14) kreativitas merupakan suatu peoses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang baru dan orisinal tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak, sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal. Kreativitas dalam penelitian ini adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa karya nyata yang tidak terfikirkan oleh orang lain

dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan karya yang orisinal dan relatif berbeda yang berkaitan dengan mewarnai.

2.1.2.2 Ciri-Ciri Kreativitas Anak

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011: 15) “salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya”.

Menurut Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2005: 17) ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu: Kategori kognitif dan katagori non kognitif. Ciri kategori kognitif antara lain orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri kategori non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kategori kognitif dan katagori non kognitif ini keduanya sangat berkaitan dan sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan suatu hasil apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Seseorang dikatakan kreatif tentu ada indikator-indikator yang menyebabkan seseorang itu disebut kreatif. Memahami keberadaan anak dalam pengembangan kreativitas perlu diperhatikan. Kreativitas dalam penelitian ini

dikembangkan melalui kegiatan mewarnai. Ciri-ciri kreativitas anak yang dilakukan melalui kegiatan mewarnai merupakan ungkapan kreatif seni rupa anak-anak.

Ciri kreativitas menurut Munandar (2009:35-37) yaitu biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Adapun ciri anak yang kreatif yaitu : a) imajinatif, b) mempunyai prakarsa, c) mempunyai minat luas, d) mandiri dalam berpikir, e) bersifat ingin tau, f) mempunyai kepercayaan diri yang kuat, g) berani mengambil resiko, h) penuh energi.

Peningkatan kreativitas dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan oleh anak. Tugas guru, orang tua, dan orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

Sumanto (2005: 39) menambahkan bahwa anak kreatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut, “(1) mempunyai kemampuan berfikir kritis, (2) ingin tahu, tertarik pada kegiatan yang dirasakan yang dirasakan sebagai tantangan, (3) berani mengambil resiko, (4) tidak mudah putus asa, (5) menghargai keindahan, (6) mau berbuat atau berkarya, serta (7) menghargai diri sendiri dan orang lain”.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang kreatif yaitu seseorang memiliki karakteristik yaitu mempunyai kemampuan berpikir kritis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, berani mengabil resiko, tidak mudah putus asa, lentur (fleksibel), suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).

Dalam penelitian ini anak kreatif adalah anak yang mampu membuat hasil karya dengan tekun, gagasan yang orisinal, fleksibel dalam berpikir dan merespon, berani mengambil resiko, serta tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah dalam menciptakan ide ataupun karya baru yang orisinal. Dari ciri-ciri di atas, seorang pendidik harus mengembangkan kreativitas anak dengan optimal sehingga mencapai tujuan pengembangan kreativitas yang diharapkan.

Ciri-ciri kreativitas anak dapat diketahui melalui pengamatan terhadap perilaku anak yang berbeda dengan anak pada umumnya. Perbedaan perilaku anak tersebut biasanya membuat orangtua cemas dan bagi orangtua yang belum memahami tentang ciri-ciri anak kreatif biasanya menganggap sebagai anak nakal. Bakat dalam bentuk kreativitas akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak, sehingga tidak ada penekanan atau paksaan dalam mendidik anak.

Penerapan pendekatan 4 P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) dalam mengembangkan kreativitas menurut Munandar (2009: 89) dapat mempengaruhi

perilaku anak dalam menampilkan ciri-ciri pribadi kreatif. Keempat segi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Segi pribadi, kreativitas adalah hasil keunikan pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan dan merupakan penggambaran adanya berbagai ciri khusus dalam tiap individu. Ciri-cirinya antara lain berupa rasa ingin tahu, mempunyai minat yang luas, berani mengambil resiko, mempunyai prakarsa, kepercayaan diri, tekun, dan ulet dalam mengerjakan tugas yang diminati dan diyakini.
- 2) Segi pendorong, merupakan suatu kondisi yang memotivasi seseorang pada perilaku kreatif. Pendorong kreativitas ini dapat berupa hasrat yang kuat pada diri individu dan dapat pula berupa penghargaan dari orang lain (orangtua, guru), serta tersedianya sarana dan prasarana penunjang sikap kreatif.
- 3) Segi proses, kreativitas adalah hasil dari tahapan pengalaman seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Kreativitas ditinjau dari segi proses yaitu sebagai suatu kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah ada dalam pikiran.
- 4) Segi produk, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru atau kombinasi dari hal sebelumnya yang sudah ada. Produk tersebut dapat berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, maupun teknologi baru yang memungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

2.1.2.3 Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya mempunyai bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda, yang paling penting dalam dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Menurut Pernes (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011: 14) adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yang meliputi:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan dalam mengemukakan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon unik.
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Selain itu, aspek kreativitas menurut Jamaris (dalam devi 2017: 11) yaitu:

- 1) Kelancaran, yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar.
- 2) Kelenturan, yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya.

- 3) Keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan lainnya.
- 4) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas anak meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), kepekaan (*sensitivity*) serta keuletan dan kesabaran. Dalam penelitian ini, peneliti lebih merujuk pada aspek-aspek kreativitas anak menurut Jamaris (2006: 67) yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas di atas, untuk mengetahui bahwa anak tersebut kreatif, kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

Aspek kreativitas anak dalam penelitian ini adalah kreativitas anak dalam menunjukkan kelancaran melalui kegiatan mewarnai. Kreativitas anak yang menunjukkan keluwesan dalam menceritakan hasil kegiatan mewarnai. Kreativitas anak yang menunjukkan keaslian dalam kegiatan mewarnai, dan kreativitas anak yang dilihat dari elaborasi atau penjelasan anak mengenai pengembangan ide anak dari kegiatan mewarnai yang telah dibuatnya.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, menurut Jamris (2006:66) ada empat aspek kreativitas yaitu :

1) Aspek kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif (kemampuan berfikir) merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berfikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berfikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

2) Aspek intuisi dan imajinasi

Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas.

3) Aspek pengindraan

Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan pengindraan, yaitu kemampuan menggunakan panca indra secara peka. Kepekaan dalam pengindraan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau diperkirakan oleh orang lain.

4) Aspek kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidak pastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Dengan demikian, aspek kemampuan kognitif, intuisi dan imajinasi, pengindraan serta kecerdasan emosi berperan penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

2.1.2.4 Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda.

Munandar (2009: 45) mengemukakan “ada empat strategi dalam pengembangan kreativitas yang sering disingkat dengan 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk”.

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (estetis) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif yang unik dapat ditimbulkan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya. Guru hendaknya membantu anak untuk mengembangkan dan menemukan bakat-bakat dan menghargainya.

2) Pendorong

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan keluarga, maupun di masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

3) Proses

Anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk secara kreatif untuk mengembangkan kreativitasnya. Guru hendaknya dapat merangsang anak untuk

melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk kreativitas yang bermakna adalah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu jauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

Menurut Sumanto (2005: 42) ada beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu: “(1) sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi; (2) Lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah, secara langsung akan mendorong kreativitas; (3) kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi dan; (4) peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan”.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011: 27) empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu:

- 1) Memberi rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadian serta suasana psikologis.
- 2) Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar dan dimainkan untuk pengembangan kretivitasnya. Perasngsangan mental dan ligkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja otak kiri dan kanan.
- 3) Peran serta guru dalam pengembangan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, makaakan di butuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- 4) Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Susanto (2011: 126-127) “Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas antara lain faktor potensi anak, guru, orang tua serta lingkungan yang berhubungan dengan anak”.

2.1.2.5 Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas

Menurut Adhipura (dalam Susanto 2011: 126) menyatakan tentang hal-hal yang dapat membatasi kreativitas anak adalah:

- 1) Usaha terlalu dini mengeliminasi fantasi
- 2) Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak
- 3) Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual
- 4) Terlalu banyak melarang
- 5) Takut dan malu
- 6) Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu
- 7) Meberikan kritik yang bersifat destruktif.

Menurut Amabile (dalam Susanto, 2011: 126) yaitu: dari sisi lain, ia mengemukakan ada empat cara yang mematikan kreativitas anak, yaitu evaluasi, hadiah, persaingan dan lingkungan yang membatasi. Pertama, evaluasi. Dalam memupuk kreativitas anak, guru hendaknya tidak memberikan evaluasi atau menunda pemberian evaluasi seaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak. Kedua, hadiah. Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrik dan mematikan kreativitas. Ketiga, persaingan. Kompetisi atau persaingan lebih kompleks dari pada pemberian evaluasi atau

hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan di nilai terhadap pekerjaan anak lain dan yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini, terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Keempat, lingkungan yang membatasi. Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka minat intrinsik anak dapat di rusak.

Selain faktor-faktor yang telah di sebutkan di atas, juga dapat di sebutkan faktor-faktor lain Yng dikemukakan oleh Freeman (dalam Susanto 2011: 126-127) yaitu “rasa takut, rasa tidak aman lebih baik tidak mengambil resiko dari pada terancam, dan pengarahan yang terlalu ketat sehingga tidak da prakarsa terhadap suatu pemikiran baru”.

2.1.2.6 Tujuan Pengembangan Kreativitas

Pengembangan kreativitas anak usia dini dilaksanakan melalui pelaksanaan program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar, yakni pengembangan daya cipta/kreativitas. Menurut Sumanto (2005: 43) “pengembangan daya cipta bertujuan membuat anak-anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinil dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah tangan, berolah seni dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar”. Dari pendapat Sumanto dapat diketahui bahwa daya cipta merupakan kemampuan anak dalam memfualisasikan segenap potensi pikir, pengalaman dan keterampilan melalui media rupa yang digunakan sehingga menghasilkan hasil karya anak yang orisinil.

Sejalan dengan Sumanto, munandar (2009: 31) mengemukakan bahwa ada empat alasan utama perlunya pengembangan kreativitas sejak usia dini yaitu:

1) Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri.

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu berkreasi, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya sehingga karyanya diakui oleh orang lain.

2) Kreativitas untuk memecahkan suatu permasalahan.

Kreativitas atau berfikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Oleh karena itu kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan perlu dikembangkan sejak dini melalui kegiatan yang menstimulus kreativitas anak. Pemberian stimulus melalui kegiatan-kegiatan kreatif yang diadakan melatih anak untuk kreatif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi anak dimasa dewasa.

3) Kreativitas untuk memuaskan diri.

Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Keberhasilan dari percobaan-percobaan dan hasil karya yang dihasilkan dalam kegiatan berkarya merupakan kepuasan tersendiri bagi anak.

4) Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup.

Melalui kreativitas dimungkinkan seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Hal itu sebagai akibat logis dari aktivitas yang dilakukannya. Orang kreatif akan mempunyai banyak ide yang dapat dikembangkan sehingga memiliki

kemungkinan untuk memperoleh kesejahteraan yang lebih baik dibandingkan orang yang tidak kreatif. Untuk mencapai hal itu perlu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif yang dipupuk sejak dini.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak usia dini itu sangat penting, karena dengan kreativitas anak mampu mewujudkan diri, memecahkan masalah, memuaskan diri dan meningkatkan kualitas hidupnya yang akan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya.

2.1.3 Kemampuan Motorik Halus

2.1.3.1 Kemampuan Motorik

Perkembangan motorik merupakan aktivitas yang familiar dengan kegiatan sehari-hari karena setiap hari digunakan oleh manusia untuk menjalani hidup. Corbin (Sumantri, 2005:48) mengemukakan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan skemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Pendapat di atas sesuai dengan pendapat Sujiono (2008: 1.3) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Menurut Suyanto (2005:51) menyatakan bahwa perkembangan motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (motorik kasar) dan otot halus (motorik halus). Sedangkan, Kamtini dan Tanjung (2005: 124) berpendapat bahwa keterampilan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh.

Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1998: 150). Menurut Dewi (2005: 2) pengendalian gerak ini merupakan perkembangan refleksi kegiatan anak pada waktu lahir. Apabila perkembangan tersebut belum terjadi maka anak akan tidak berdaya. Dari kondisi ketidakberdayaan tersebut perkembangan motorik anak akan berkembang cepat pada usia 4-5 tahun. Pada usia ini pengendalian gerak yang terjadi adalah gerakan kasar yang melibatkan gerakan seluruh badan yang kemudian akan berkembang sesuai dengan bertambahnya usia yaitu perkembangan pengendalian koordinasi yang lebih kompleks. Proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak tersebut disebut perkembangan motorik.

Corbin (dalam Sumantri, 2005: 48) berpendapat bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Perubahan kemampuan gerak tersebut akan berjalan mencapai kematangan sesuai dengan tahap perkembangannya dan berkesinambungan. Selanjutnya, Sumantri (2005: 47) menyatakan perkembangan motorik adalah proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan. Gerakan individu akan meningkat dari yang sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil menjadi gerakan keterampilan yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik. Perkembangan motorik menurut Saputra & Rudyanto (2005: 20) adalah suatu perubahan dalam perilaku motorik yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya. Manusia dalam perkembangan motoriknya memperlihatkan

perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa. Semakin bertambahnya usia individu maka kemampuan gerak yang dimiliki individu tersebut semakin matang.

Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar (*gross muscle*) dan otot halus (*fine muscle*) yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus (Suyanto, 2005: 51). Otot kasar atau otot besar merupakan otot-otot badan yang tersusun dari otot lurik, otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar misalnya, berjalan, berlari, melompat, melempar, menaiki, dan mendaki. Otot halus terjadi karena adanya koordinasi otot-otot kecil yang digunakan untuk gerakan bagian tubuh tertentu atau bagian tubuh yang spesifik misalnya, menulis, menggenggam, meremas, melipat, dan memegang.

Gessel dan Ames (dalam Suyanto (2005: 51) berpendapat bahwa ada delapan pola umum dalam perkembangan motorik yaitu sebagai berikut:

- 1) *Continuity* (bersifat kontinu), dimulai dari gerakan sederhana menuju ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.
- 2) *Uniform sequence* (memiliki pola tahapan yang sama), semua anak memiliki pola tahapan yang sama meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
- 3) *Maturity* (kematangan), dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Demikian otot dan tulang sebagai alat gerak. Anak tidak dapat melakukan suatu gerak motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai.

- 4) Umum ke khusus yaitu mulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus. Gerakan secara menyeluruh dari badan terjadi lebih dahulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini disebabkan karena otot-otot besar berkembang lebih dulu dibandingkan otot-otot halus.
- 5) Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir ke dunia telah memiliki refleks, seperti menangis bila lapar, haus, sakit, atau merasa tidak enak. Refleks tersebut akan berubah menjadi gerak yang terkoordinasi dan bertujuan. Misalnya orang dewasa tidak lagi menangis karena lapar.
- 6) Bersifat *chepalo-caudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dibanding bagian yang mendekati ekor. Otot pada kepala lebih berkembang dahulu dari pada otot kaki.
- 7) Bersifat *proximal-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dahulu dari pada otot jari. Oleh karena itu, anak TK menangkap bola dengan lengan dan bukan dengan jari.
- 8) Koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan. Contoh, pada saat anak TK melempar bola tenis, tangan kanan terayun, disertai ayunan kaki kanan. Berbeda dengan orang dewasa, justru kaki kiri yang maju, diikuti ayunan tangan kanan.

Dari beberapa pengertian perkembangan motorik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak melalui otot kasar dan otot halus pada manusia/individu sejak dilahirkan sampai usia dewasa yang mana gerakan tersebut bermula dari sederhana menjadi lebih kompleks dan matang seiring bertambahnya usia. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik dalam penelitian ini, peneliti mengambil keterampilan motorik halus yang merupakan kemampuan gerak menggunakan otot-otot halus pada jari tangan dan koordinasi mata untuk melakukan kegiatan seperti mewarnai.

2.1.3.2 Prinsip Perkembangan Motorik

Pada prinsipnya perkembangan motorik adalah suatu perubahan kemampuan gerakan sesuai dengan masa pertumbuhan (Saputra & Rudyanto, 2005: 20). Setiap anak atau individu memiliki kemampuan dalam mencapai perkembangan motorik yang berbeda-beda. Misalnya, anak usia 1 tahun sudah bisa berjalan cepat akan tetapi anak yang lain belum bisa berjalan. Sumantri (2005: 48) berpendapat bahwa prinsip perkembangan motorik anak usia dini yang normal adalah terjadi suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Perubahan-perubahan tersebut terjadi secara berkesinambungan artinya berlahan tapi pasti sesuai dengan kemampuan masing-masing individu.

Namun pada prinsipnya perkembangan motorik anak menurut Hurlock (1980: 151) ada lima prinsip yaitu sebagai berikut:

- 1) Bergantung pada kematangan otot dan syaraf. Perkembangan kegiatan motorik sejalan dengan perkembangan kematangan sistem syaraf.

Misalnya, anak yang berusia awal tahun pertama biasanya gerak reflek genggam jari tangan dan kaki secara bertahap akan berkurang sesuai dengan kematangan otot dan syaraf anak tersebut.

- 2) Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang. Anak yang kematangan otot dan syarafnya belum berkembang akan menjadi sia-sia anak dalam belajar gerakan yang terampil.
- 3) Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan. Perkembangan motorik mengikuti hukum arah perkembangan yaitu *cephalocaudal*. Menurut hukum ini perkembangan menyebar keseluruhan tubuh dari kepala ke kaki. Perkembangan motorik dapat diramalkan misalnya jika diawal anak pandai duduk maka anak tersebut akan cepat berjalan dibandingkan anak yang duduknya terlambat.
- 4) Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik. Berdasarkan umur rata-rata dimungkinkan untuk menentukan norma untuk bentuk kegiatan motorik lainnya. Norma tersebut dapat digunakan orangtua atau guru untuk mengetahui apa yang diharapkan pada anak. Contoh, pada umur tertentu gerak refleks tertentu anak akan menurun, sedangkan gerak reflek yang lainnya akan meningkat dan bertambah kuat terkoordinasi dengan baik.
- 5) Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik. Secara lebih luas perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang, dalam rincian tersebut terjadi perbedaan individu. Hal tersebut mempengaruhi umur pada waktu perbedaan individu tersebut mencapai tahap yang berbeda.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dikaji bahwa prinsip perkembangan motorik adalah suatu perubahan gerak pada individu yang terjadi secara berkesinambungan sesuai dengan kematangan otot syaraf pada masa pertumbuhannya. Kematangan otot syaraf pada setiap individu berbeda-beda waktunya. Prinsip perkembangan motorik dalam penelitian ini adalah perubahan gerak pada anak dalam menggunakan otot-otot halus pada jari tangan dan koordinasi mata tangan untuk melakukan kegiatan mewarnai sesuai dengan kematangan otot syaraf anak.

2.1.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik

Menurut Sumantri (2005: 49) ada beberapa faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan motorik pada anak antara lain:

- 1) Gizi. Anak yang masih berusia balita apabila kurang asupan makanan bergizi dapat menghambat perkembangannya, karena pada masa balita anak membutuhkan gizi yang cukup untuk memenuhi kebutuhan tubuhnya. Dengan makanan yang bergizi tubuh anak akan sehat, tidak lemas sehingga perkembangan motorik anak tidak terhambat.
- 2) Status kesehatan. Anak yang tubuhnya sehat perkembangan motoriknya akan berkembang baik, karena anak usia dini merupakan masa-masa aktif untuk bergerak mengembangkan keterampilannya. Apabila anak usia dini kesehatannya kurang akan menghambat perkembangan motoriknya.
- 3) Gerakan-gerakan yang sesuai dengan masa perkembangannya. Stimulasi perkembangan gerak pada anak harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan dari anak tersebut. Misalnya, apabila anak yang masih berusia

6 bulan sudah diajari duduk dan berjalanhal ini dapat menghambat perkembangan fisik anak yaitu anak bisa menjadi bongkok karena tulang belakang anak belum mampu menahan berat badan. Jadi gerakan-gerakan yang dilakukan anak sebaiknya disesuaikan dengan masa pertumbuhannya.

Selain faktor-faktor di atas Dewi (2005: 6) berpendapat bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi anak untuk mencapai tahap perkembangan motorik antara lain:

- 1) Kesehatan ibu saat mengandung. Keadaan ibu yang cukup makan, gizi, tenang, dan bahagia ketika mengandung mempengaruhi kesehatan bayi. Kesehatan bayi dalam kandungan menentukan keaktifan janin dalam kandungan.
- 2) Cara melahirkan. Pertolongan saat kelahiran anak turut menentukan perkembangan motorik, khususnya apabila ada kerusakan otak akibat proses pertolongan ketika lahir.
- 3) Tingkat kecerdasan. Jika anak memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi akan menunjukkan perkembangan motorik yang lebih cepat dari pada anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang normal dan dibawah normal.
- 4) Adanya rangsangan atau stimulasi. Stimulasi dari lingkungan keluarga, yang berupa dukungan, pujian, dan kesempatan memberi motivasi bagi anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh. Semakin banyak latihan otot-otot kaki dan tangan akan semakin mempercepat perkembangan motorik kasar.

- 5) Perlindungan yang berlebihan. Perlindungan yang berlebihan seperti, melarang anak berlari, melompat karena orangtua khawatir anaknya akan terjatuh. Cara perlindungan yang berlebihan ini akan melumpuhkan kesiapan perkembangan kemampuan motorik.
- 6) Cacat fisik. Cacat fisik seperti buta atau cacat kaki/tangan seperti otot kaki yang mengecil atau tangan yang kaku akan memperlambat perkembangan motorik.

Hurlock (1980: 154) menjelaskan ada sebagian kondisi yang dapat mempengaruhi laju perkembangan motorik pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
- 2) Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan, semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
- 3) Kondisi pralahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pasca lahir ketimbang kondisi pralahir yang tidak menyenangkan.
- 4) Kelahiran yang sulit, khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
- 5) Kesehatan dan gizi yang baik selama awal kehidupan pascalahir akan mempercepat perkembangan motorik.

- 6) Anak yang IQ-nya tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat ketimbang anak yang IQ-nya normal atau di bawah normal.
- 7) Adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- 8) Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik.
- 9) Karena rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orangtua, maka perkembangan motorik anak yang pertama cenderung lebih baik ketimbang perkembangan motorik anak yang lahir kemudian.
- 10) Kelahiran sebelum waktunya biasanya memperlambat perkembangan motorik karena tingkat perkembangan motorik pada waktu lahir berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat waktunya.
- 11) Cacat fisik, seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik.
- 12) Perbedaan jenis kelamin, warna kulit, dan sosial ekonomi lebih banyak disebabkan oleh perbedaan motivasi dan metode pelatihan anak ketimbang karena perbedaan bawaan.

Kesimpulan dari pendapat-pendapat di atas yaitu bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik adalah 1) Kesehatan janin pralahir, kesehatan bayi pada saat di dalam kandungan sang ibu kurang sehat atau kekurangan gizi dapat menghambat perkembangan motorik anak pasca lahir; 2) Kecerdasan anak, anak yang memiliki kecerdasan tinggi atau IQ-nya tinggi lebih cepat perkembangan motoriknya dari pada anak yang kecerdasannya biasa atau dibawah normal; 3) Adanya stimulasi atau rangsangan dari keluarga berupa

pujian, dukungan, dan kesempatan memberi motivasi anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh; dan 4) Cacat secara fisik, anak yang cacat secara fisik misalnya buta atau tuli akan memperlambat perkembangan motorik anak. Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik dalam penelitian ini adalah kecerdasan anak, di mana anak yang memiliki kecerdasan tinggi lebih cepat dalam menggerakkan otot-otot halus pada tangan untuk melakukan kegiatan mewarnai dan stimulasi dari guru berupa pujian agar anak mau menggerakkan otot-otot halus pada tangan dalam kegiatan mewarnai.

2.1.3.4 Fungsi Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada anak memiliki beberapa fungsi dalam perkembangan kehidupan anak. Ada beberapa fungsi perkembangan keterampilan motorik pada anak yang dikemukakan oleh Hurlock (1998: 163) antara lain:

- 1) Keterampilan bantu diri (*Self-Help*). Keterampilan motorik memungkinkan anak mencapai kemandirian. Anak dapat melakukan segala sesuatu untuk kebutuhan dirinya. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan makan, minum, berpakaian, mandi, dan menyisir rambut. Anak pada usia sekolah diharuskan dapat merawat diri seperti orang dewasa.
- 2) Keterampilan bantu sosial (*Social-Help*). Agar anak diterima dalam kelompok sosial anak harus menjadi anggota yang kooperatif di mana anak harus mampu melakukan keterampilan tertentu seperti pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah.
- 3) Keterampilan bermain. Anak dapat menikmati kegiatan berkelompok Atau untuk menghibur diri anak harus mempunyai keterampilan bermain seperti bermain bola, menggambar, melukis, dan memanipulasi alat bermain.

- 4) Keterampilan sekolah. Semakin baik keterampilan anak yang dimiliki semakin pandai pula penyesuaian sosial dan prestasi anak.

Saputra & Rudyanto (2005: 114) berpendapat bahwa fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas perkembangan motorik dapat dilihat dari seberapa jauh anak mampu menyelesaikan tugas motorik yang diberikan sesuai dengan tingkat keberhasilan tertentu. Apabila anak berhasil dalam melaksanakan tugas motoriknya dengan baik maka dapat dikatakan motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

Menurut Sumantri (2005: 49) perkembangan motorik berfungsi sebagai upaya dalam meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Artinya bahwa kualitas motorik dapat dilihat dari seberapa jauh anak mampu menampilkan tugas motoriknya yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika keberhasilan anak dalam melakukan kegiatan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

Dari beberapa pendapat yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik berhubungan dengan perkembangan dan keterampilan gerak yang dapat dilakukan untuk melakukan pengendalian terhadap seluruh anggota tubuh serta perkembangannya sesuai dengan kematangan otot dan syaraf.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi perkembangan motorik adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik dalam menyelesaikan tugas motorik tertentu. Anak yang dapat menyelesaikan tugas motorik sesuai dengan tingkat keberhasilan tertentu maka dapat dikatakan bahwa

anak tersebut memiliki kemampuan motorik yang tinggi dan kemampuan motorik yang dilakukan anak tersebut efektif dan efisien. Fungsi perkembangan motorik dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan gerak pada jari tangan dalam menyelesaikan kegiatan mewarnai. Perkembangan fisik motorik terbagi menjadi 2 yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Namun, pada penelitian ini pembahasan lebih difokuskan pada perkembangan motorik halus anak usia dini.

2.1.3.5 Kemampuan Motorik Halus

Menurut pendapat Sujiono (2008: 1.14) motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Dewi (2005: 2) berpendapat bahwa motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan jari jemari, tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat. Pendapat tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Sumantri (2005: 143) bahwa motorik halus merupakan pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata tangan.

Selanjutnya, Susanto (2011: 164) berpendapat bahwa motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga namun memerlukan koordinasi yang cermat. Menurut pendapat Suyanto (2005: 50) perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya, otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang membutuhkan gerakan keterampilan otot-otot kecil pada tubuh seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan, menggerakkan pergelangan tangan agar lentur serta koordinasi mata tangan yang baik. Contoh kegiatan motorik halus adalah melipat, mewarnai, menggambar, melukis menggunting dan meronce.

Kelenturan ditentukan oleh kemampuan gerak dari sendi-sendi (Sujiono, 2008: 7.5). Kelenturan yang dapat dilihat dari kemampuan motorik halus adalah kelenturan menggerakkan pergelangan tangan. Pernyataan tersebut sesuai pendapat Sujiono (2008: 2.13) bahwa mengembangkan kemampuan motorik halus bertujuan untuk melatih menggerakkan pergelangan tangan. Disimpulkan bahwa kelenturan pergelangan tangan dapat dilihat dari kemampuan untuk menggerakkan. Keterampilan diperlukan untuk mengontrol otot-otot kecil Mahendra (Sumantri, 2005: 143). Keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dapat dilihat dari kemampuan anak untuk memegang benda (Suyanto, 2005: 50). Disimpulkan bahwa keterampilan menggunakan jari-jemari ketika melaksanakan kegiatan motorik halus dapat dilihat dari kemampuan memegang. Koordinasi mata dan tangan merupakan koordinasi yang berhubungan dengan kemampuan memilih suatu obyek dan mengkoordinasikannya dengan gerakan-gerakan yang diatur (Sujiono, 2008: 7.5). Sesuai pendapat tersebut maka memilih sebuah obyek kemudian mengaturnya melalui gerakan-gerakan yang sesuai antara mata dan tangan untuk menghasilkan sebuah karya yang terbaik.

Menurut Yamin dan Sanan (2013: 101) otot halus berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, mengikat tali sepatu, dan menggunting. Motorik halus anak mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Ada bermacam-macam kemampuan motorik halus, antara lain:

1) Menggenggam (*grasping*)

a) *Palmer grasping*.

Anak menggenggam sesuatu benda dengan menggunakan telapak tangannya. Biasanya usia anak di bawah 1,5 tahun telah cenderung menggunakan gengaman ini. Anak merasa lebih mudah dan sederhana dengan memegang benda menggunakan telapak tangan. Kadang kita bisa mengamati anak memungut kismis, tetapi kemudian sering diacak-acak memakai telapak tangan. Karena motorik halus yang belum berkembang dengan baik, maka anak perlu mendapatkan alat-alat yang lebih besar untuk melatih motorik halusnya. Jangan memberi krayon/kuas yang kecil pada anak usia 1,5 - 2 tahun, tetapi gunakan yang lebih besar. Demikian pula jika memberikan piring, gunakan yang lebih cekung dan sendok yang lebih panjang dan kecil, sehingga ketika anak mengambil sesuatu dari piringnya, ada penahanan pada dinding piring.

b) *Menjimpit (pincer grasping)*.

Perkembangan motorik halus yang semakin baik akan menolong anak untuk dapat memegang tidak dengan telapak tangan, tetapi dapat menggunakan

jari-jarinya. Ketika anak sedang makan cara memegang sendoknya pun akan lebih baik menyerupai cara orang dewasa.

2) Memegang.

Anak dapat memegang benda-benda besar maupun benda-benda kecil. Semakin tinggi kemampuan motorik halus anak, maka ia makin mampu memegang benda-benda yang lebih kecil.

3) Merobek.

Keterampilan merobek dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan sepenuhnya, ataupun menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk).

4) Menggunting.

Motorik halus anak akan makin kuat dengan banyak berlatih menggunting. Gerakan menggunting dari yang sederhana akan terus diikuti dengan guntingan yang makin kompleks ketika motorik halus anak makin kuat.

Menurut Saputra dan Rudyanto (2005: 118) motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menyusun balok, dan memasukkan kelereng. Perkembangan motorik halus harus dilatih secara kontinyu dan konsekuen. Keterampilan motorik halus dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi anak, dan kepercayaan diri anak dalam menghasilkan suatu karya seni.

Keterampilan motorik halus (*fine motor skills*) adalah aktivitas-aktivitas yang menggunakan otot-otot halus pada jari tangan seperti menggambar, menggunting, mengikat tali sepatu, mengancingkan benik baju, dan menarik resleting (Dewi, 2005: 2). Menurut Ariyanti, dkk (2007: 20) mengatakan bahwa keterampilan motorik halus itu mencakup keterampilan *keluwesan* jari.

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan jari-jemari dan pergelangan tangan dengan tepat. Keterampilan motorik halus sangat penting dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini.

Hampir sepanjang hari di sekolah, anak menggunakan keterampilan motorik halus, misalnya di kelas Taman Kanak-kanak anak banyak mengerjakan hal seperti menggunting gambar dari majalah lalu menempelkannya di kertas, mewarnai gambar, dan menulis nama mereka. Dalam kelas kesenian, anak sering membuat gambar bebas dari berbagai media seperti krayon, pensil warna, arang, dan pewarna lainnya. Pada saat istirahat, makan mereka membuka bekalnya dan makan dengan menggunakan sendok. Saat bermain di lapangan, kadang anak harus mengikat tali sepatu yang lepas, mengancing baju, dan lain-lain. Keterampilan motorik halus sangat penting dalam kehidupan mereka dan dapat secara langsung mempengaruhi rasa percaya diri anak dan kesuksesan di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan keterampilan motorik halus dalam penelitian ini adalah perubahan kemampuan gerak menggunakan otot-otot halus pada jari tangan dan koordinasi mata serta jari tangan untuk melakukan kegiatan mewarnai.

2.1.3.6 Prinsip Pengembangan Motorik Halus

Pembelajaran yang mengembangkan motorik halus anak perlu memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan motorik halus. Prinsip-prinsip tersebut sesuai pendapat (Sumantri, 2005: 147-148) yaitu:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak, kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan motorik halus sebaiknya disesuaikan dengan tahap

perkembangan anak. Jangan terlalu mudah untuk anak dan jangan terlalu sulit karena akan berpengaruh pada perkembangannya.

- 2) Belajar sambil bermain, belajar sambil bermain merupakan hal yang menyenangkan untuk anak karena dunia anak adalah dunia bermain. Ketika bermain anak bereksplorasi dengan dirinya sendiri dan lingkungan disekitarnya sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna.
- 3) Kreatif dan inovatif, kegiatan yang dilakukan harus memunculkan rasa ingin tahu yang besar pada anak dan memotivasi untuk berfikir kritis sehingga anak akan menemukan hal-hal baru yang menambah pengetahuannya.
- 4) Lingkungan kondusif, lingkungan yang kondusif sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan lingkungan yang mempunyai keamanan dan kenyamanan sangat penting dilakukan. Selain itu, disesuaikan juga dengan gerak anak ketika bermain.
- 5) Tema, dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya dimulai dengan hal-hal yang dekat dengan anak dan menarik sehingga mudah dalam pengenalan beberapa konsep.
- 6) Mengembangkan keterampilan hidup, kegiatan pembelajaran motorik halus sebaiknya mengembangkan beberapa keterampilan hidup seperti menolong diri sendiri, disiplin serta sosialisasi yang sangat berguna dan penting untuk jenjang selanjutnya.
- 7) Menggunakan kegiatan terpadu, pembelajaran motorik halus yang menggunakan model pembelajaran terpadu sangat cocok digunakan karena tema yang diambil sangat menarik sehingga membuat anak antusias.

- 8) Kegiatan berorientasi pada prinsip perkembangan anak, prinsip-prinsip perkembangan anak yang dimaksud yaitu anak dapat belajar dengan baik ketika kebutuhan fisiknya terpenuhi, aman dan tentram secara psikologis. Siklus belajar anak terjadi secara berulang-ulang. Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya yang ada di sekitarnya. Minat anak dan keingintahuannya yang besar memotivasi belajarnya. Perkembangan dan belajar memperhatikan perbedaan individual yang setiap anak berbeda-beda.

Menurut Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (2007: 11) prinsip pengembangan motorik halus anak adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan motorik halus dilakukan secara bertahap serta berulang-ulang sesuai kemampuan anak
- 2) Kegiatan hendaknya diberikan sesuai tema dimana lingkungan tempat tinggal anak
- 3) Stimulasi yang diberikan hendaknya sesuai usia dan taraf pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani
- 4) Pengembangan motorik anak dilakukan dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Memberikan pengawasan dan bimbingan kepada anak ketika melakukan kegiatan motorik halus.
- 5) Kegiatan motorik halus hendaknya dilakukan secara bervariasi agar tidak timbul kejenuhan

2.1.3.7 Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia dini adalah dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuh dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk menulis (Puskur, Balitbang Depdiknas 2002 dalam Sumantri, 2010: 146). Tujuan pengembangan motorik halus anak berdasarkan pendapat Sumantri (2005:146) adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu mengembangkan keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan gerak kedua tangan
- 2) Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan jari-jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar, menggunting dan memanipulasi benda-benda.
- 3) Mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan.
- 4) Mampu mengendalikan emosi dan beraktivitas motorik halus

Pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Sujiono (2008: 2.12) bahwa tujuan pengembangan motorik halus adalah:

- 1) Agar anak dapat berlatih menggerakkan pergelangan tangan dengan kegiatan menggambar dan mewarnai
- 2) Anak belajar ketepatan koordinasi mata dan tangan serta menggerakkan pergelangan tangan agar lentur.
- 3) Anak belajar berimajinasi dan berkreasi

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian stimulasi motorik halus pada anak usia dini dilakukan untuk mematangkan otot-otot kecil pada tangan anak untuk persiapan

menulis ketika masuk jenjang selanjutnya. Melalui kegiatan menyenangkan yang dapat mematangkan kemampuan otot-otot kecil anak diharapkan tidak tercipta keterpaksaan sehingga anak dapat berkreasi menggunakan jari-jemari tangannya untuk latihan awal dalam kemampuan menulis.

2.1.3.8 Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Sumantri (2010: 146) menyatakan bahwa fungsi mengembangkan motorik halus anak adalah untuk mendukung perkembangan aspek lain yaitu bahasa, kognitif dan sosial emosional karena satu aspek dengan aspek perkembangan lain saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan. Hurlock (1980: 163) mengemukakan bahwa fungsi-fungsi pengembangan motorik halus adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan untuk membantu diri sendiri
- 2) Keterampilan bantu sosial
- 3) Keterampilan bermain
- 4) Keterampilan sekolah.

Pengembangan aspek motorik halus tidak mungkin dapat berdiri sendiri tetapi dipengaruhi dan mempengaruhi aspek perkembangan lain. Mendukung aspek perkembangan bahasa dikarenakan pengembangan aspek motorik halus perlu dioptimalkan untuk kematangan otot-otot kecil pada jari-jemari, pergelangan tangan serta koordinasi mata tangan yang berguna untuk kemampuan menulis anak. Dapat mempengaruhi aspek kognitif ketika anak melakukan kegiatan yang mengembangkan motorik halus seperti menggambar, mewarnai atau melukis secara otomatis kemampuan berfikir anak akan muncul.

2.1.3.9 Stimulasi Perkembangan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus anak dapat berkembang meskipun tidak memperoleh stimulasi, tetapi perkembangan atau kemampuan yang dicapai anak tidak dapat maksimal atau hanya mencapai pada batas minimal yang ada (Sumantri, 2005: 121). Stimulasi yang dapat diberikan untuk anak usia dini dengan tujuan untuk mengembangkan motorik halusnya sebagai latihan untuk melatih kemampuan menulis anak dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan yang membutuhkan ketelitian, kecermatan serta kesabaran untuk melakukannya. Berikut ini merupakan beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak yaitu mencetak, menjahit, menggunting, melipat, menjiplak, bermain *playdough*, membangun menara, mewarnai dan menggambar.

Mengingat pentingnya keterampilan motorik halus dikembangkan secara maksimal sebagai tuntutan keterampilan menulis ketika jenjang sekolah berikutnya, maka stimulasi yang diberikan kepada anak harus optimal. Stimulasi yang diberikan melalui beberapa kegiatan seperti mencetak, menjahit, menggunting, melipat, menjiplak, bermain *playdough*, membangun menara, mewarnai dan menggambar. Melalui beberapa kegiatan tersebut antara kegiatan yang satu dengan kegiatan yang lain saling melengkapi untuk tujuan yang sama yaitu melatih anak untuk kemampuan menulis. Apabila salah satu diantara beberapa kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus tersebut tidak dapat terlaksana secara maksimal maka akan mempengaruhi tujuan dari penerapan kegiatan untuk mengembangkan motorik halus yang lain. Sehingga

sangat penting untuk mengemas kegiatan mewarnai agar lebih menarik dan menimbulkan antusiasme anak.

2.1.4 Mewarnai

2.1.4.1 Pengertian Mewarnai

Anak-anak sangat suka memberi warna melalui berbagai media baik saat menggambar atau meletakkan warna saat mengisi bidang-bidang gambar yang harus diberi pewarna (Pamadhi dan Sukardi, 2011:7.4). Berdasarkan pernyataan tersebut maka kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Menyenangkan yang dimaksud di sini terletak pada proses memilih warna yang digunakan untuk mewarnai sebuah bidang gambar kosong. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumanto (2005: 65) bahwa kreativitas yang dapat dikembangkan pada kegiatan mewarnai bagi anak TK dan PAUD adalah adanya kebebasan untuk memilih dan mengkombinasikan unsur warna pada obyek yang diwarnainya sesuai keinginan anak. Tujuan dari kegiatan mewarnai adalah melatih menggerakkan pergelangan tangan (Sujiono, 2008:2.12).

Mewarnai pada anak usia dini bertujuan untuk melatih keterampilan, kerapian serta kesabaran (Pamadhi dan Sukardi, 2011: 728). Keterampilan diperoleh dari kemampuan anak untuk mengolah tangan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga semakin lama anak bisa mengendalikan serta mengarahkan sesuai yang dikehendaki. Kerapian dilihat dari bagaimana anak memberi warna pada tempat-tempat yang telah ditentukan semakin lama anak akan semakin terampil untuk menggoreskan media pewarnanya karena sudah terbiasa. Kesabaran diperoleh melalui kegiatan memilih dan menentukan

komposisi yang tepat sesuai pendapatnya, seberapa banyak warna yang digunakan untuk menentukan komposisi warnanya. Usaha yang dilakukan secara terus-menerus akan melatih kesabaran anak.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa mewarnai merupakan kegiatan yang sangat cocok diterapkan untuk anak usia taman kanak-kanak, karena mewarnai merupakan kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, melalui kegiatan mewarnai dapat melatih keterampilan, kerapian dan kesabaran serta mengekspresikan keinginannya untuk memberi atau membuat warna pada obyek gambar menggunakan pewarna dan alat yang digunakan untuk mewarnai misalnya, menggunakan pelepah pisang, pelepah daun pepaya dan *cotton bud*.

2.1.4.2 Kegiatan Mewarnai

Anak prasekolah juga senang berpartisipasi dalam aktivitas gerak ringan seperti menggambar, mewarnai, melukis, memotong, dan menempel (Morrison, 2012: 221). Anak pra sekolah disini termasuk anak kelompok A yaitu usia 3-5 tahun yang seharusnya menyukai kegiatan mewarnai menggunakan bahan yang beraneka ragam. Kegiatan mewarnai gambar merupakan kegiatan mewarnai yang dilakukan menggunakan berbagai macam media seperti krayon, spidol, pensil warna dan pewarna makanan. Dalam penelitian ini akan digunakan media pewarna makanan. Gambar yang akan diwarnai disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan di taman kanak-kanak.

1) Mewarnai gambar menggunakan pelepah pisang

Mewarnai gambar menggunakan pelepah pisang merupakan alternatif kegiatan mewarnai yang bisa dilakukan di taman kanak-kanak untuk

meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Mewarnai menggunakan pelepah pisang dilakukan dengan mempersiapkan pewarna makanan dengan warna merah, biru, kuning dan hijau yang dicampur dengan air, pelepah pisang dengan lebar 1cm, *lepek* yang digunakan untuk meletakkan pewarna serta pola gambar yang akan diwarnai.

Mewarnai gambar menggunakan pelepah daun pepaya merupakan kegiatan mewarnai pada sebuah kertas bergambar menggunakan pelepah daun pepaya yang dipotong dengan panjang sekitar 5-6 cm dan lebar sekitar 1cm. Pewarna yang digunakan adalah pewarna makanan dengan 4 warna yang berbeda, pola gambar yang akan diwarnai dan setiap warna akan disediakan 5 pelepah daun pepaya sehingga ketika kegiatan mewarnai menggunakan pelepah daun pepaya dilakukan membutuhkan sebanyak 20 pelepah daunPapaya.

2) Mewarnai gambar menggunakan *cotton bud*

Mewarnai gambar menggunakan *cotton bud* menjadi pilihan dalam kegiatan mewarnai gambar karena merupakan variasi kegiatan yang dipadukan dengan pewarna makanan untuk menciptakan sebuah warna pada gambar agar terlihat menarik. Alat serta bahan yang digunakan ketika mewarnai gambar menggunakan *cotton bud* adalah pewarna makanan dengan warna merah, biru, kuning dan hijau, tempat untuk meletakkan pewarna makanan yang sudah dicampur dengan air, *cotton bud* berukuran besar atau kecil serta pola gambar yang digunakan untuk mewarnai. Ketika kegiatan mewarnai akan disediakan *cotton bud* pada tiap-tiap warna yaitu setiap warna akan disediakan 5 *cotton bud*

sehingga ketika kegiatan mewarnai menggunakan *cotton bud* dilakukan membutuhkan sebanyak 20 *cotton bud*.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan Mewarnai

Kegiatan mewarnai yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4 hingga 5 tahun pasti terdapat kelebihan serta kekurangan dalam pelaksanaannya, oleh karena itu akan dipaparkan beberapa kelebihan dan kekurangan kegiatan mewarnai. Adapun beberapa kelebihan dari kegiatan mewarnai adalah:

- 1) Mengembangkan keterampilan motorik anak khususnya motorik halus dan beberapa aspek perkembangan lain seperti kognitif dan sosial emosional
- 2) Mengekspresikan perasaan anak dan melatih anak untuk belajar berkonsentrasi
- 3) Melatih anak untuk persiapan menulis di jenjang pendidikan selanjutnya
- 4) Melatih Kesabaran anak .

Sedangkan kekurangan dalam kegiatan mewarnai adalah sebagai berikut:

- 1) Menjadikan anak kurang aktif karena mewarnai merupakan kegiatan yang membutuhkan konsentrasi
- 2) Interaksi yang terjadi antara guru dan anak ataupun satu anak ke anak yang lain kurang karena terlalu fokus pada gambar yang diwarnai
- 3) Apabila sering dilakukan dapat membuat anak menjadi bosan.

Mewarnai merupakan suatu kegiatan awal anak dalam berkarya seni rupa untuk menyalurkan ekspresinya di dalam menarik garis lurus, lengkung, tegak dan miring. Kegiatan mewarnai dapat menjadi langkah awal bagi anak dalam berkarya

seni rupa dan dapat menjadi sarana untuk peningkatan motorik halus anak. Ada banyak media yang dapat dijadikan alat dukung kegiatan mewarnai, aneka media tersebut harus diatur sedemikian rupa agar anak biasa melihat pilihan yang tersedia dan mudah dicapainya (Seefeldt, 2008: 278).

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan mewarnai anak usia dini merupakan ungkapan hati untuk menyatakan keinginan, perasaan, pikiran dalam bentuk goresan pada gambar. Kegiatan mewarnai dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan bahan yang mudah dijumpai, pensil berwarna.

2.1.4.4 Ciri-ciri Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini

Memahami keberadaan anak dalam pendidikan seni termasuk aktivitas mewarnai perlu dipahami masa perkembangannya, kebutuhan perkembangan jasmani/rohani anak. Ciri-ciri aktivitas mewarnai anak ditampilkan dalam bentuk: karya bebas, unik, kreatif, goresan spontanitas, dan ekspresif. Hal ini sejalan dengan *tipologi* (gaya gambar), *periodisasi* (masa) perkembangan mewarnai dan kesan ruang hasil yang dibuatnya (Dirjen Dikti, 2005: 28).

Dalam bahasa seni rupa ciri-ciri aktivitas mewarnai anak usia dini dikenal dengan karakteristik ungkapan kreatif seni rupa anak yaitu tipologi gambar anak yang terdiri dari:

- 1) Tipe visual yaitu anak yang mempunyai ketajaman menghayati sesuatu melalui indera penglihatannya, sehingga karya cenderung didasarkan pada kesamaan bentuk yang dilihat atau dihayatinya.
- 2) Tipe *Haptic* (non visual), yaitu anak yang mempunyai kepekaan atau ketajaman perasaan atau mata hatinya, sehingga hasil yang dibuat kadang

tidak berbentuk sesuai apa yang mereka katakan dan cenderung didasarkan atas ekspresi atau reaksi emosionalnya bukan berdasarkan hasil penglihatan indera matanya (Dirjen Dikti, 2005: 29-30).

Sedangkan menurut Herbert Read (dalam Dirjen Dikti, 2005: 30) dilihat dari gaya karya anak dapat dibedakan antara lain: (1) *organic*, cirinya menggambarkan kesan obyek nyata secara dinamis, (2) *lyrical/liris* yaitu menampilkan obyek-obyek secara realistis, terkesan statis dengan pewarnaan tidak menyolok, (3) *impresionistik*, yaitu menampilkan kesan suasana tertentu, (4) *rytmical pattern*, yaitu menampilkan kesan pola ritmis, (5) *structural form*, yaitu bercirikan kesan bentuk yang bersusun dan berulang-ulang, (6) *dekoratif*, yaitu menampilkan motif/pola hiasan, (7) *ekspresionistik*, menampilkan kesan ungkapan individual secara bebas dan spontan.

Memahami keberadaan tipologi karya anak-anak hendaknya dapat dijadikan pertimbangan dan pengalaman bagi guru untuk memberikan bimbingan dalam kegiatan atau aktivitas mewarnai di Taman Kanak-kanak, sehingga tidak ada lagi paksaan atau tekanan pada anak dalam mewarnai, namun sebaliknya anak akan merasa senang dan bebas menuangkan ide dan angan-angannya sehingga memberi peluang lebih besar untuk mengembangkan kreativitas melalui kegiatan mewarnai.

Menurut Haq (2009: 6) ciri-ciri umum aktivitas mewarnai anak TK berupa perspektif-atas, yaitu hasil yang dibuat anak biasanya menggambarkan beberapa macam situasi atau keadaan dalam bentuk bertingkat dari atas sampai bawah. Kedua, bertumpu pada garis datar, yakni hasil yang bertumpu pada garis datar

untuk dibuat gambar tertentu. Ketiga, pembesaran bentuk tertentu, maksudnya bahwa anak biasanya mewarnai dirinya sendiri lebih besar dibanding benda lain (misal: rumah, mobil) yang ia warnai. Keempat, perspektif rebahan, gambar ini bercirikan anak mewarnai dalam bentuk mendatar atau rebahan. Kelima, tembus pandang, yaitu hasil yang melukiskan sesuatu yang seharusnya tidak tampak tetapi diwarnai oleh anak secara transparan atau tembus pandang. Misalnya anak mewarnai ayam dan telurnya kelihatan diperut ayam. Keenam, stereo type, yaitu gambar tentang dua gunung dan matahari bersinar yang sudah jaman dulu dilukis orangtua. Ketujuh, syair-gambar, yakni hasil yang bercirikan suatu lukisan yang diberi tulisan-tulisan sesuai apa yang mereka ingin tuliskan. Tulisan di situ bukan merupakan syair yang runtut sesuai hasil lukisan.

2.1.4.5 Tahapan Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini

Berkaitan dengan tahapan kegiatan mewarnai anak yang dalam bahasa seni rupa disebut tipologi dan gaya karya seni rupa anak-anak. Menurut Victor Lowenfeld (Depdiknas, 2005: 31) tahapan atau periodisasi aktivitas mewarnai bagi anak-anak adalah (1) masa goresan sekitar usia 2-4 tahun, (2) masa prabagan usia 4-7 tahun, (3) masa bagan umur 7-9, (4) masa permulaan *realism* umur 9-11 tahun, (5) masa *realism* semu umur 11-13 tahun. Oleh karena itu, anak usia dini berada pada masa goresan dan masa prabagan.

Keterangan mengenai tahapan anak yang berada pada masa goresan adalah ketika pertama kali anak-anak mencoba menggoreskan alat tulis pada kertas bertujuan untuk meniru perbuatan orang yang lebih tua dari mereka. Goresan ini belum membentuk suatu ungkapan obyek, tetapi lebih merupakan ekspresi

spontan yang berfungsi melatih koordinasi antara motorik halus, otot tangan dan lengan dengan gerak mata. Bentuk goresan biasanya berupa garis-garis mendatar, tegak, dan melingkar-lingkar dan belum bervariasi. Aktivitas melukis seperti ini dilakukan oleh anak dalam waktu yang tidak terlalu lama, dan kadang-kadang dilakukan sambil makan, menyanyi atau aktivitas yang lain. Apabila pada saat aktivitas melukis berlangsung lalu anak ditanya tentang lukisan yang ia buat, maka ia akan memberikan nama sesuai dengan apa yang ia pikirkan saat itu. Label lukisan ini sewaktu-waktu dapat berubah sesuai dengan imajinasinya (Dirjen Dikti, 2005: 31).

Masa prabagan adalah masa anak mulai dapat mengendalikan tangannya, sehingga garis yang dihasilkan tidak corang-coreng. Anak juga mulai membandingkan karyanya dengan objek yang dilihat dan menggambar bentuk-bentuk yang berhubungan dengan dunia sekitarnya. Pada umumnya anak-anak usia empat tahun telah dapat membuat bentuk yang biasa dikenal, meskipun kadang-kadang masih sulit untuk menetapkan gambar yang akan dibuat. Anak membangun ikatan emosional dengan apa yang hendak digambarnya. Anak umur 5 (lima) tahun sudah mulai mengenal obyek, misalnya: manusia, rumah, binatang, pohon dan benda-benda lain yang menarik baginya. Pada umur 6 (enam) tahun, bentuk-bentuk gambar akan semakin terlihat jelas. Masa prabagan sangat dipengaruhi oleh pengalaman pada masa goresan yang selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk atau obyek tertentu. Misalnya anak melukis bagan manusia, ini wajar karena setiap hari anak melihat

manusia. Anak sudah dapat mewujudkan obyek lukisannya secara tetap dengan ciri-ciri tertentu, misalnya ini aku, ini ibu, ini ayah, dan sebagainya.

Tahapan perkembangan aktivitas melukis anak dapat dilihat dari perkembangan lukisan/goresan anak. Menurut Haq (2009: 8) ada lima tahapan yaitu *scribe Stage*, yaitu masa corengan pada usia 2-4 tahun diawali dengan memberi judul pada lukisan namun anak tidak yakin dengan judul yang dibuatnya. Tahap berikutnya *Pre- Schematic Stage*, yaitu masa pra-bagan pada usia 4-7 tahun yang diawali dengan anak suka melukis simbol figur. Tahap selanjutnya *Schematic Stage*, yaitu masa bagan pada usia 7-9 tahun yang diawali dengan anak melukis bentuk yang lengkap dengan cerita dan sudah mulai ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan. Sejalan dengan itu berkaitan dengan tipologi dan gaya karya seni rupa anak-anak, secara umum anak juga mengalami masa atau tahapan dalam melukis. Pada masa peka itulah anak-anak mengalami masa keemasan ekspresi kreatif (Depdiknas, 2005: 32). Masa keemasan ekspresi kreatif yaitu masa sebelum anak dapat menerima pengaruh norma cipta yang berlaku pada orang dewasa. Orangtua atau guru dapat memanfaatkan masa keemasan tersebut untuk membantu anak dalam mendapatkan kesempatan berekspresi secara kreatif. Tahapan atau periodisasi aktivitas melukis dalam penelitian ini adalah masa prabagan usia 4-6 tahun. Masa ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman pada masa goresan yang selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk atau obyek tertentu.

2.2 Kerangka Konsep

2.2.1 Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mewarnai

Masa usia dini disebut dengan usia emas (*golden ages*) yang memiliki arti bahwa anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada masa tersebut. Oleh sebab itu diperlukan stimulasi yang tepat agar aspek-aspek perkembangan anak usia dini berkembang dengan maksimal. Kreativitas merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan anak usia dini. Anak akan memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri yang dituangkan dalam hasil karya anak.

Kreativitas penting untuk dipupuk dan ditingkatkan melalui pendidikan sejak usia dini dengan alasan karena orang dapat mewujudkan dirinya. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Selain itu, kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Alasan yang berikutnya kreativitas dapat memberikan kepuasan terhadap individu serta dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Sumanto (2005: 10) kreativitas adalah bagian dari berkarya termasuk dalam bidang seni rupa. Menurut Rotherberg (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2008 : 9) kreativitas adalah kemampuan menghasilkan idea atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan kreativitas anak RA As Syifa belum berkembang dengan optimal. Hurlock (1978: 3) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental

yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal. Kegiatan mewarnai membantu anak mengembangkan kreativitasnya baik dari aspek kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Dari aspek kelancaran, kegiatan mewarnai memberikan kebebasan anak untuk membuat bentuk sesuai dengan keinginan. Anak bebas untuk memilih dan menggunakan bahan yang dapat membantu mengembangkan aspek kreativitas. Anak dapat mengkombinasikan berbagai warna yang sudah disediakan oleh guru dengan bervariasi. Anak dapat menggunakan alat untuk mewarnai sesuai dengan kebutuhan serta dapat mengkomunikasikan hasil karyanya kepada guru dan teman di kelasnya pada saat anak melakukan kegiatan mewarnai, baik dari bahan yang dipilih dengan berbagai macam variasi warna. Selain itu, dalam kegiatan mewarnai anak diberi kebebasan membuat sesuai dengan imajinasinya yang dapat mengembangkan aspek keaslian dan kelenturan. Anak juga bebas berkreasi dalam mengkombinasikan bahan dan warna sesuai dengan keinginan sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan yang lainnya serta bebas menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kreativitas yang merupakan hasil dari pemikirannya sendiri yang berbeda dengan anak lain dan merupakan keunikan yang khas dari masing-masing anak. Melalui kegiatan mewarnai, anak memperoleh kebebasan dalam memilih dan menggunakan bahan sesuai dengan keinginannya, kebebasan memilih warna, kebebasan mencampur warna sesuai dengan kebutuhannya, baik pemilihan bahan dan warna yang cocok, serta mengembangkan idenya melalui hasil karya untuk mengembangkan aspek elaborasinya.

Mewarnai untuk anak TK adalah kegiatan berolah seni rupa pada kertas gambar/bidang dasaran yang digunakan, sampai dihasilkan tatanan yang unik, menarik dan berbeda menggunakan bahan kertas, bahan alam dan bahan buatan. Proses pembelajaran melalui kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kreativitas karena pada kegiatan mewarnai anak dapat berkreasi sesuai dengan kreativitas anak masing-masing dan merupakan kegiatan menarik bagi anak. Anak dapat mewarnai sesuai dengan kreativitas masing-masing. Pada saat kegiatan mewarnai sama halnya anak sedang bermain, sehingga dalam proses pembelajarannya berlangsung dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Dengan demikian, kegiatan mewarnai dapat membantu meningkatkan kreativitas anak. Melalui kegiatan mewarnai, anak-anak merasa lebih tertarik untuk menciptakan hasil karya dengan berbagai bentuk yang diciptakan sesuai dengan imajinasinya sehingga kreativitas anak dapat meningkat dan berkembang sesuai harapan.

2.2.2 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai

Kemampuan motorik halus merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan motorik anak usia dini. Kemampuan motorik halus anak akan turut mendukung aspek perkembangan lainnya, seperti aspek kognitif, bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisah satu sama lain (Sumantri, 2005: 146). Pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara tangan dan mata dapat dikembangkan melalui kegiatan

permainan membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/lilin, adonan, memalu, menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting (Sumantri, 2005: 145).

Tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia dini menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 salah satunya menyebutkan bahwa anak mampu meniru bentuk. Meniru bentuk dalam pembelajaran di TK dapat dilakukan melalui kegiatan mewarnai sebuah gambar.

Berdasarkan hasil pengamatan di RA As Syifa pada, peneliti menemukan permasalahan kemampuan motorik halus anak belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan. Anak mengalami kesulitan dalam koordinasi otot tangan dan mata. Kemampuan motorik halus merupakan salah satu aspek perkembangan yang membantu anak untuk mampu hidup mandiri. Memiliki kemampuan motorik halus menjadi modal awal anak dalam mengurus dirinya sendiri. Meningkatkan kemampuan motorik halus dapat dilakukan melalui kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan mewarnai merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Mewarnai adalah suatu bentuk karya seni rupa yang umumnya disukai oleh anak-anak, dengan tujuan untuk menghasilkan beraneka ragam karya sesuai dengan keinginan anak.

Anak-anak sangat suka memberi warna melalui berbagai media baik saat menggambar atau meletakkan warna saat mengisi bidang-bidang gambar yang harus diberi pewarna (Pamadhi dan Sukardi, 2011: 7.4). Oleh karena itu kegiatan mewarnai merupakan pilihan utama yang bisa dilakukan anak oleh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Anak usia dini merupakan anak yang

duduk di lembaga pendidikan formal seperti Taman Kanak-Kanak dan tidak lama lagi akan masuk jenjang sekolah dasar dimana pada jenjang sekolah dasar anak sudah dituntut untuk mahir menulis. Oleh karena itu, anak usia dini sangat tepat untuk melatih otot-otot tangan anak melalui kegiatan mewarnai yang berguna untuk persiapan menulis anak.

2.2.3 Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai

Anak usia dini sebagai makhluk sosial dan kaya dengan potensi memiliki dunia serta karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa saja yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, sehingga pada usia dini ini disebut juga usia emas (*golden age*), yang merupakan “masa peka” dan hanya datang satu kali sehingga menuntut pengembangan anak secara optimal (Depdiknas, 2007: 1).

Anak usia dini menurut Mulyasa (2012: 16) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Aspek yang sangat penting dan perlu dikembangkan dalam diri anak usia dini adalah aspek kreativitas dan kemampuan motorik halus. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Dalam hal ini, Munandar (2009: 39) mengartikan bahwa kreativitas sesungguhnya tidak perlu menciptakan hal-hal yang baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Sumardjan dalam Soefadi (2009:136) kreativitas berasal dari kata *to create* yang berarti mengarang atau membuat sesuatu yang berbeda bentuk, susunan atau gaya dari yang lazim dikenal banyak orang. Sedangkan menurut Rachmawati (2005:16) kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang bersifat *imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi* yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan anak dalam memproduksi hasil karya mewarnai, kemampuan anak dalam menunjukkan keluwesan menceritakan hasil karyanya, kemampuan anak dalam menunjukkan keaslian karyanya, dan kemampuan anak dalam memberikan penjelasan mengenai pengembangan ide anak dari hasil karya yang telah dibuatnya.

Selanjutnya, perkembangan motorik halus pada anak usia dini akan berkembang setelah perkembangan motorik kasar anak berkembang terlebih dahulu, ketika usia-usia awal yaitu usia satu atau dua tahun kemampuan motorik kasar berkembang sangat pesat dan mulai usia tiga tahun lah kemampuan motorik halus anak mulai berkembang dengan pesat, anak mulai tertatik untuk memegang

pensil walaupun posisi jari-jarinyamasih dekat dengan mata pensil selain itu anak juga masih kaku dalammelakukan gerakan tangan untuk menulis.

Kemampuan fisik motorik sangat penting untuk menunjang kelangsunganhidup sehari-hari oleh karena itu kemampuan fisik motorik pada anak usia dini harusdikembangkan khususnya motorik halus. Perkembangan motorik halus berkaitandengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu obyek dengan menggunakan jari-jaritan. Stimulasi perkembangan motorik halus bertujuan melatih jari-jemarianak untuk persiapan menulis, seperti menggunting, menjiplak, memotong,menggambar, menempel, mewarnai dan meronce perlu diberikan kepada anak TKagar kemampuan motorik halusnya berkembang dengan baik.

Menurut pendapat Susanto (2011:164) motorik halus adalah gerakan halusyang melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja,karena tidak memerlukan tenaga namun memerlukan kecermatan dalamberkoordinasi. Sujiono (2008:1.14) motorik halus adalah gerakan yang melibatkanbagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, sepertiketrampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangandengan tepat. Perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus danfungsinya, otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuhyang lebih spesifik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwakemampuan motorik halus adalah kemampuan yang membutuhkan gerakanketrampilan otot-otot kecil pada tubuh seperti ketrampilan menggunakan

jari-jemaritangan, menggerakkan pergelangan tangan agar lentur serta koordinasi mata tanganyang baik.

Taman Kanak-kanak tergolong ke dalam jalur pendidikan formal yaitu pendidikan yang diselenggarakan untuk anak usia dini. Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah membantu berbagai potensi yang meliputi nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni untuk siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Untuk mewujudkan hal-hal tersebut sangatlah dibutuhkan guru yang profesional, sarana prasarana yang memadai, salah satunya adalah media yang menarik dalam kegiatan pembelajaran.

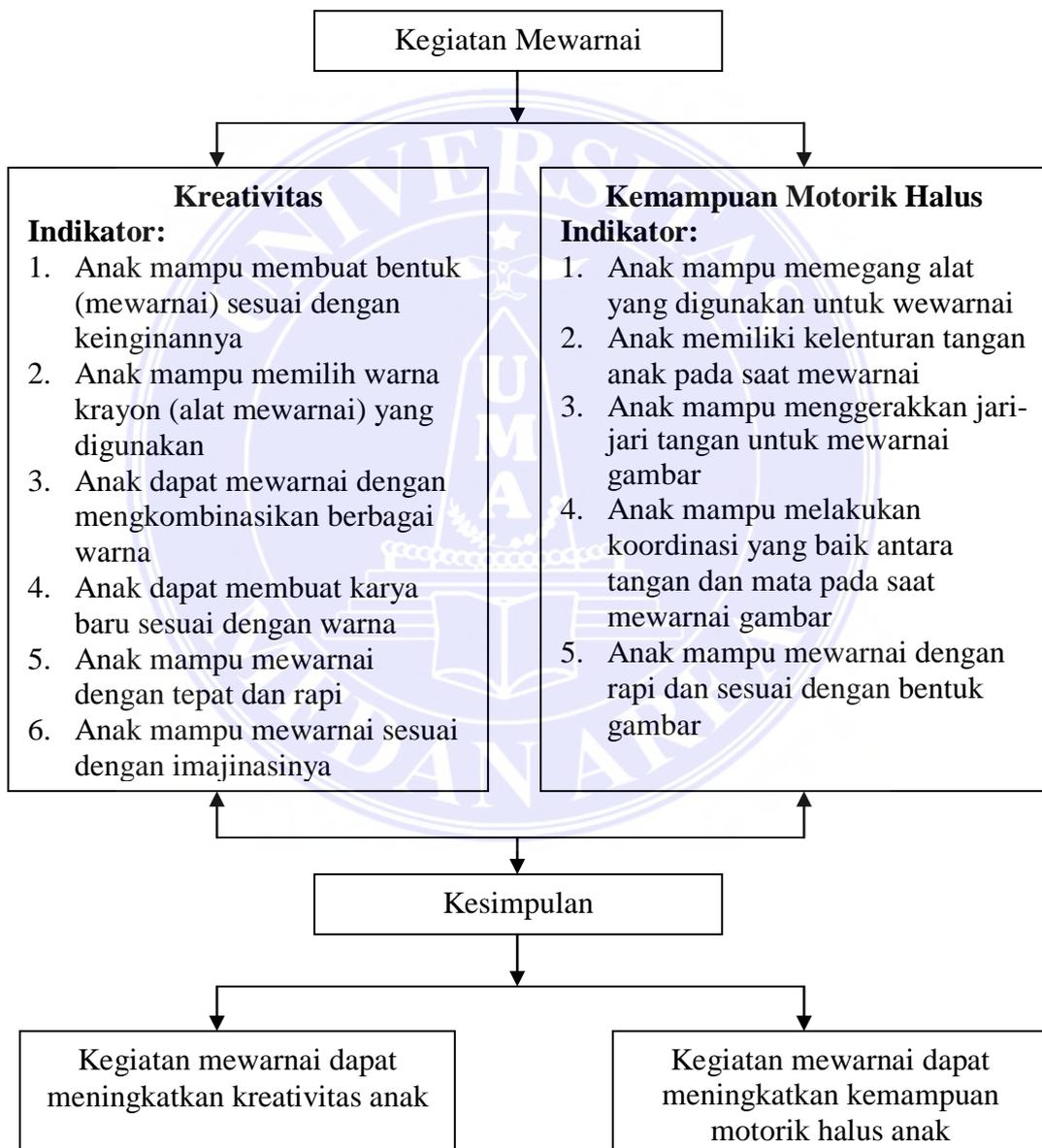
Salah satu media yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak adalah kegiatan mewarnai. Peneliti menggunakan kegiatan mewarnai sebagai salah satu alternatif tindakan yang mengarah pada pemecahan masalah, yakni pembelajaran mewarnai merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan anak, melalui pembelajaran mewarnai anak dapat mencoba berbagai warna yang dikenalnya.

Kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang cukup favorit bagi anak-anak, terutama bagi anak yang baru belajar mengenal warna. Melalui kegiatan ini, anak-anak diberi kebebasan memilih warna dan memadukan warna. Hampir setiap anak gemar mewarnai, karena pada usia dini, anak mulai mengekspresikan dunianya melalui kata-kata, gambar-gambar, dan warna. Mewarnai juga menjadi media bagi mereka untuk menuangkan segala imajinasi dan inspirasi tentang segala hal yang mungkin pernah disentuh atau yang mereka alami. Melalui kegiatan mewarnai gambar, anak dilatih untuk memegang pensil warna, pergerakan tangan dalam mewarnai gambar, serta mewarnai gambar secara rapi

yang secara tidak langsung kegiatan tersebut dapat membantu mengembangkankreativitas dan kemampuan motorik halus anak.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

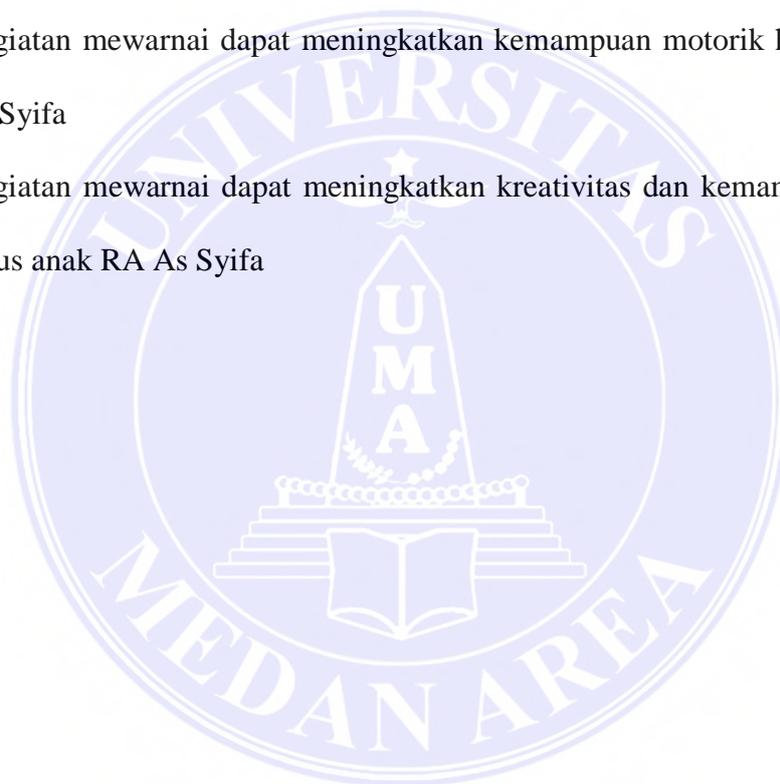


Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori, kerangka konsep dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian yang di uji adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kreativitas anak RA As Syifa
2. Kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak RA As Syifa
3. Kegiatan mewarnai dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak RA As Syifa



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanti, Fitri, dkk. 2007. *Diary Tumbuh Kembang Anak Usia 0-6 Tahun*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Azwar, S. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas Dirjen Dikti. 2008. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta.
- Direktorat PAUD. 2005. *Pedoman Bidang Pengembangan Fisik / Motorik ditaman Kanak- Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Devi, F. P. 2014. *Peningkatan Kreativitas Melalalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di TK Aba Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman*. Skripsi dari: UNY: diterbitkan
- Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Jurnal PAUD Tambusai Volume 2 Nomor 2. Tahun 2005.
- Guilford, *Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif* (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 9).
- Haq, Saiful. 2009. *Jurus-jurus Menggambar dan Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.
- Hibana, S. Rahman. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [http.www.google.com](http://www.google.com). Jurnal mewarnai pada pembentukan kreativitas dan motorik halus anak usia dini.
- Hurlock, 1980. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, 1998. *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga.
- Jamris, Luluk, 2006. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

- Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami S.C. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: RinekaCipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2009. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Pamadhi, Hajar dan Sukardi, Evan S. 2011. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rachmawati, Yeni. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Saputra, Yudha M. dan Rudyanto. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 16, Nomor 2, 2005.
- Seefeldt, Trish Kuffner. 2008. *Berkarya dan Berkreasi*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Sumantri, M.S. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* No. 4 TH. XXXXI. Oktober 2005.
- Suratno. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Suyanto, Slamet. 2003. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.

Yamin, Martinis dan Sanan, Jamilah Sabri. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Referensi.

Lampiran 1

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS ANAK PADA PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	A-1	√			√	√	
2	A-2		√			√	
3	A-3	√		√	√		√
4	A-4	√	√			√	
5	A-5	√		√	√		√
6	A-6						√
7	A-7	√	√	√	√	√	√
8	A-8	√		√			
9	A-9		√			√	
10	A-10		√			√	√
11	A-11	√			√		
12	A-12	√		√		√	√
13	A-13	√			√		
14	A-14		√		√	√	

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 2

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS ANAK PADA PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati						Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	6	
1	A-1	1	1	2	2	2	3	11
2	A-2	2	2	3	2	2	3	6
3	A-3	3	2	3	2	2	2	14
4	A-4	2	1	3	2	2	2	12
5	A-5	2	1	2	3	2	2	12
6	A-6	1	1	2	3	2	2	11
7	A-7	1	2	2	2	2	1	10
8	A-8	2	3	2	1	1	1	10
9	A-9	2	2	3	2	1	2	12
10	A-10	1	2	1	1	3	2	10
11	A-11	3	3	4	4	3	3	20
12	A-12	2	4	4	4	2	3	19
13	A-13	3	3	2	2	2	3	15
14	A-14	3	3	1	4	4	3	18

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PADA PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1	A-1		√	√	√	√
2	A-2		√			√
3	A-3	√		√	√	
4	A-4	√	√		√	√
5	A-5	√	√	√	√	
6	A-6		√		√	√
7	A-7	√	√	√	√	√
8	A-8	√		√		
9	A-9		√		√	√
10	A-10		√			√
11	A-11	√				
12	A-12			√		√
13	A-13					
14	A-14		√			

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 4

LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PADA PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati					Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	
1	A-1	3	3	2	2	2	12
2	A-2	1	1	1	1	1	5
3	A-3	2	2	3	2	2	11
4	A-4	2	1	3	2	2	10
5	A-5	3	1	2	3	2	11
6	A-6	2	3	3	4	4	16
7	A-7	2	4	4	4	2	16
8	A-8	2	3	2	1	1	9
9	A-9	2	2	3	2	1	10
10	A-10	2	2	1	1	3	9
11	A-11	3	3	2	2	3	13
12	A-12	2	3	3	2	2	12
13	A-13	3	3	2	2	2	12
14	A-14	3	3	1	4	3	14

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS ANAK PADA SIKLUS I

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	A-1	√	√			√	√
2	A-2	√	√	√		√	
3	A-3	√		√	√		√
4	A-4	√	√			√	
5	A-5	√	√	√	√	√	√
6	A-6		√	√		√	√
7	A-7	√	√	√	√	√	√
8	A-8	√		√	√	√	√
9	A-9		√		√	√	
10	A-10	√	√	√		√	√
11	A-11	√	√	√	√	√	
12	A-12	√		√		√	√
13	A-13	√			√		√
14	A-14		√	√	√	√	√

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 6

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS ANAK PADA SIKLUS I

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati						Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	6	
1	A-1	2	3	2	2	3	3	15
2	A-2	2	3	3	1	3	1	13
3	A-3	3	2	3	2	2	3	15
4	A-4	3	3	4	3	3	3	19
5	A-5	3	2	3	3	3	3	17
6	A-6	2	2	2	3	3	2	14
7	A-7	2	4	3	2	3	2	16
8	A-8	4	3	3	3	1	3	17
9	A-9	3	3	4	3	2	3	18
10	A-10	2	2	3	2	3	2	14
11	A-11	2	3	4	4	3	3	19
12	A-12	2	4	4	4	3	3	20
13	A-13	3	3	3	2	2	3	16
14	A-14	3	3	3	4	4	3	20

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PADA SIKLUS I

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1	A-1	√	√	√	√	√
2	A-2	√		√		
3	A-3	√		√	√	√
4	A-4	√			√	√
5	A-5	√	√	√	√	
6	A-6		√		√	√
7	A-7	√			√	√
8	A-8	√		√		
9	A-9		√		√	√
10	A-10	√	√	√	√	√
11	A-11	√	√			
12	A-12			√	√	√
13	A-13		√			√
14	A-14		√	√		√

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 8**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PADA SIKLUS I**

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati					Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	
1	A-1	3	3	2	2	2	12
2	A-2	3	3	3	3	1	13
3	A-3	3	4	3	2	2	14
4	A-4	4	3	3	3	3	16
5	A-5	3	3	2	3	3	14
6	A-6	2	3	3	3	3	14
7	A-7	3	3	3	3	2	14
8	A-8	3	3	2	1	3	12
9	A-9	3	3	3	2	3	14
10	A-10	3	2	4	1	3	13
11	A-11	3	3	2	3	3	14
12	A-12	3	3	3	3	3	15
13	A-13	3	3	3	2	2	13
14	A-14	4	3	3	3	3	16

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS ANAK PADA SIKLUS II

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	A-1	√	√		√	√	√
2	A-2	√	√	√		√	√
3	A-3	√	√	√	√	√	√
4	A-4	√	√	√		√	√
5	A-5	√	√	√	√	√	√
6	A-6	√	√	√		√	√
7	A-7	√	√	√	√	√	√
8	A-8	√	√	√	√	√	√
9	A-9		√		√	√	√
10	A-10	√	√	√		√	√
11	A-11	√	√	√	√	√	
12	A-12	√	√	√		√	√
13	A-13	√	√	√	√		√
14	A-14	√	√	√	√	√	√

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 10**LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS ANAK PADA SIKLUS II**

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati						Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	6	
1	A-1	3	4	3	3	4	3	20
2	A-2	4	4	4	3	3	4	22
3	A-3	4	4	3	4	4	3	22
4	A-4	4	4	4	3	3	3	21
5	A-5	4	3	3	3	4	3	20
6	A-6	3	4	4	3	4	3	21
7	A-7	3	3	3	3	3	3	18
8	A-8	4	3	3	3	4	3	20
9	A-9	4	3	4	3	3	3	20
10	A-10	3	3	3	2	3	3	17
11	A-11	3	3	4	4	3	4	21
12	A-12	3	4	4	4	4	3	22
13	A-13	3	3	4	3	4	4	21
14	A-14	4	4	3	4	4	3	22

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 11**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PADA SIKLUS II**

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1	A-1	√	√	√	√	√
2	A-2	√	√	√	√	√
3	A-3	√	√	√	√	√
4	A-4	√		√	√	√
5	A-5	√	√	√	√	√
6	A-6	√	√	√	√	√
7	A-7	√	√	√	√	√
8	A-8	√	√	√		
9	A-9	√	√		√	√
10	A-10	√	√	√	√	√
11	A-11	√	√	√	√	√
12	A-12			√	√	√
13	A-13	√	√	√	√	√
14	A-14	√	√	√		√

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 12**LEMBAR PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PADA
SIKLUS II**

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati					Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	
1	A-1	4	3	4	3	3	17
2	A-2	4	3	4	3	4	18
3	A-3	3	4	3	4	4	18
4	A-4	4	3	4	3	3	17
5	A-5	3	4	2	4	3	16
6	A-6	4	4	3	3	3	17
7	A-7	3	3	3	3	2	14
8	A-8	4	4	2	4	3	17
9	A-9	3	3	3	4	3	16
10	A-10	3	3	3	3	3	15
11	A-11	4	3	4	3	3	17
12	A-12	4	3	4	4	3	18
13	A-13	3	3	3	4	4	17
14	A-14	4	4	4	3	3	18

Keterangan:

1. Anak mampu membuat bentuk (mewarnai) sesuai dengan keinginannya
2. Anak mampu memilih warna krayon (alat mewarnai) yang digunakan
3. Anak dapat mewarnai dengan mengkombinasikan berbagai warna
4. Anak dapat membuat karya baru sesuai dengan warna
5. Anak mampu mewarnai dengan tepat dan rapi
6. Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya

Lampiran 13

HASIL UJI HIPOTESIS KREATIVITAS

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

	N	Mean Ranks	Sum of Ranks
Siklus I-Siklus II Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
Positive Ranks	14 ^b	16,00	274,00
Ties	0 ^c		
Total	14		

- a. Siklus I < Siklus II
- b. Siklus I > Siklus II
- c. Siklus I = Siklus II

Test Statistics^a

	Siklus I – Siklus II
Z	-2,201 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,029

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

Lampiran 14

HASIL UJI HIPOTESIS KEMAMPUAN MOTORIK HALUS

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

	N	Mean Ranks	Sum of Ranks
Siklus I-Siklus II Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
Positive Ranks	14 ^b	19,20	215,00
Ties	0 ^c		
Total	14		

- a. Siklus I < Siklus II
- b. Siklus I > Siklus II
- c. Siklus I = Siklus II

Test Statistics^a

	Siklus I – Siklus II
Z	-3,182 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,038

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

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS I

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Guna Rekreasi, Tempat Rekreasi
 Hari/Tanggal : Senin/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
	UPACARA	Bendera		
NAM.1 Membiasakan membaca syahadat B.1 Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • DM. Melafalkan bacaan Syahadat • PT. Melakukan 3 perintah : ambil-kupas-makan 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
FMH.1 Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, dan bahan-bahan alam) dengan rapi. SOSEM.1 Bersedia melakukan kegiatan membatik FMK.1 Memutar dan mengayunkan lengan	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Menggambar bebas pegunungan. • PT. Dapat melakukan kegiatan mewarnai • DM. Mengayunkan dua tangan kedepan dan kebelakang. 	Kertas	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
KOG.1 Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak, misal menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain.	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • PT. Mengelompokkan benda yang berbentuk lingkaran dan segitiga. • Doa – salam- pulang 	Kotak Pas		

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Guna Rekreasi, Tempat Rekreasi
 Hari/Tanggal : Selasa/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.2 Menghafalkan Asmaul Husna (36 s.d 99) - B.2 Menunjukkan beberapa gambar yang diminta. 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • DM. Melafalkan Asmaul Husna • PT. Dapat menunjukkan suasana kota dan desa 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.39 Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, lingkaran. - SOSEM.2 Mengajak teman untuk melakukan kegiatan membuat - FMK.3 Membungkukkan badan 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Mewarnai gambar es krim • PT. Mencari kelompok membuat sebanyak 5 orang • DM. Membungkukkan badan meniru gerakan ruku. 	Kertas	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.3 Membedakan macam-macam rasa, bau dan suara berdasarkan percobaan 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • DM. Membedakan macam-macam rasa • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Guna Rekreasi, Tempat Rekreasi
 Hari/Tanggal : Rabu/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.30 Menyebutkan 25 nama rosul - B.3 Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut. 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • DM. Menyebutkan 25 nama nabi • PT. Menyampaikan pesan dengan baik 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.40 Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, lingkaran. - SOSEM.3 Bekerjasama dalam melakukan kegiatan membuat - FMK.4 Membungkukkan badan 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • DM. Melipat bentuk topi • PT. Dapat bekerjasama dengan kelompoknya dalam melakukan kegiatan mewarnai • PT. Berjalan lurus dengan berjinjit. 	Kertas Lipat	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.5 Membedakan konsep kasar-halus melalui panca indra 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan-pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • PT. Meraba buah jeruk/salak • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Guna Rekreasi, Tempat Rekreasi
 Hari/Tanggal : Kamis/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.31 Menyebutkan rukun iman - B.4 Menyebutkan gerakan-gerakan, misal jong-kok, duduk, berlari, makan, dan lain-lain. 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • PT. Mengucapkan salam sambil berjabat tangan dengan teman • PT. Menunjukkan gerakan ruku dan sujud 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.41 Mencocok bentuk - SOSEM 4. Melakukan kegiatan membuat bersama dengan teman - SOSEM.5 Menjaga barang milik sendiri dan orang lain - FMK.5 Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Mencocok bentuk mobil • PL. Dapat melakukan kegiatan mewarnai dengan teman sekelompok • PL. Dapat menjaga atau merawat barang milik sendiri • PL. Melompat dengan dua kaki lurus kedepan 	Alat mencocok	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.22 Menyebutkan konsep depan-depan-belakang-tengah-atas, atas-bawah, kiri-kanan, luar-dalam, pertama-terakhir, di antara, keluar-masuk, naik-turun, maju-mundur. 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • PT. Menyebutkan benda-benda yang ada didalam lemari • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Guna Rekreasi, Tempat Rekreasi
 Hari/Tanggal : Jumat/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.37 Menyayangi sesame - B.13 Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan. 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • Mau membagi jajanan dengan teman. • PT. Menyebutkan nama benda yang dilihat 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.42 Menyusun berbagai bentuk dari balok-balok - SOSEM.6 Memelihara lingkungan (misal tidak mencorat-coret tembok, membuang sampah pada tempatnya, dan lain-lain. - FMK.6 Melompat dari ketinggian 30-40 cm 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Menyusun bentuk gapura dari balok • PL. Melakukan kegiatan mewarnai dengan teman sekelompok • PL. Memelihara lingkungan sekitar • PL. Melompat dari atas kursi 	Alat mencocok	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.23 Membedakan konsep berat-ringan, gemuk-kurus melalui menimbang benda dengan timbangan/timbangan buatan dan panca indera. 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • PT. Membedakan kecil dan besar melalui menimbang • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Guna Rekreasi, Tempat Rekreasi
 Hari/Tanggal : Sabtu/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.49 Membiasakan berani memimpin doa - B.13 Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan. 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • PT. Memimpin doa • PT. Menyebutkan nama benda yang dilihat 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.43 Mambatik dengan jumpitan - SOSEM.16 Bekerja secara mandiri - FMK.25 Menggulirkan bola menyusuri tanah/ lantai dengan satu atau dua tangan 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Mambatik gambar baju • PL. Dapat mengerjakan kegiatan sendiri tanpa bantuan orang lain. • PT. Menggulirkan bola dengan satu tangan 	Alat mencocok	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.27 Membedakan ciri-ciri bentuk geometri 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • PT. Membedakan ciri-ciri bentuk geometri • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS II

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Perlengkapan Rekreasi, Tata Cara Rekreasi
 Hari/Tanggal : Senin/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
	UPACARA	Bendera		
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.1 Membiasakan membaca syahadat - B.1 Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • DM. Melafalkan bacaan Syahadat • PT. Melakukan 3 perintah : ambil-kupas-makan 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.1 Menggambar bebas dengan berbagai me-dia (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, dan bahan-bahan alam) dengan rapi. - SOSEM.1 Bersedia membuat dengan teman sebaya dan orang dewasa - FMK.1 Memutar dan mengayunkan lengan 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Menggambar bebas pegunungan. • PT. Dapat mewarnai dengan teman sebaya. • DM. Mengayunkan dua tangan kedepan dan kebelakang. 	Kertas	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.2 Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanama yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau ciri-ciri tertentu 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • PT. Mewarnai gambar pantai/kebun binatang. • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Perlengkapan Rekreasi, Tata Cara Rekreasi
 Hari/Tanggal : Selasa/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.8 Doa bercermin - B.11 Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • DM. Doa bercermin • DM. Bercakap dengan teman bermain 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.45 Membuat berbagai bentuk dengan plastisin, playdough/tanah liat, pasir, dan lain-lain - SOSEM.11 Melaksanakan kegiatan membuat sesuai dengan yang diinstruksikan guru - FMK.18 Bermain dengan simpai (digelinding-kan sambil berjalan, berlari, dan sebagainya) 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Membuat bentuk bangunan dari pasir • Dapat melaksanakan kegiatan mewarnai dengan baik • Bermain bola dengan teman 	Kertas	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.4 Menunjukkan sedikitnya 12 benda berikut tugasnya 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • PT. Mewarnai gambar benda perlengkapan rekreasi • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Perlengkapan Rekreasi, Tata Cara Rekreasi
 Hari/Tanggal : Rabu/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.19 Membiasakan mengucapkan kalimat thoyyibah dengan baik dan benar - B.18 Menyanyi lebih dari 20 lagu anak 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • DM. Mengucapkan kalimat thoyyibah dengan baik dan benar • DM. Menyanyi lagu Tamasya 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.46 Menjahit bervariasi (jelujur dan silang) dengan tali rafia, benang wol, tali sepatu, dan lain-lain - SOSEM.17 Berani melakukan kegiatan membatik baik secara mandiri maupun dengan teman sekelompok - FMK.27 Bertepuk tangan dengan 3 pola 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Menjahit baju piknik dengan benang wol • Berani melakukan kegiatan mewarnai secara mandiri maupun secara berkelompok • Bertepuk tangan 	Benang wol dan kertas	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.6 Membedakan konsep kasar-halus melalui panca indra 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • Menjelaskan ketika balon ditiup dan dilepaskan, serta balon udara yang dinaiki manusia. • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Perlengkapan Rekreasi, Tata Cara Rekreasi
 Hari/Tanggal : Kamis/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.51 Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah makan - B.21 Mengucapkan syair/sajak sambil diiringi senandung lagunya 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • PT. Doa sebelum dan sesudah makan • PT. Mengucap syair gajah 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.48 Meronce dengan berbagai media, misal bagian tanaman, bahan bekas, karton, kain perca, dll. - SOSEM.21 Menaati peraturan yang berlaku dalam kegiatan membatik - FMK.24 Melemparkan objek ke beberapa arah dengan tangan kiri atau kanan 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Meronce kalung dari bahan tangkai ketela • Menaati peraturan yang berlaku dalam melakukan kegiatan membatik • Melempar bola keranjang 	Alat mencocok	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.9 Menyebutkan waktu/jam 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • PT. Menyebutkan kapan waktu rekreasi • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Perlengkapan Rekreasi, Tata Cara Rekreasi
 Hari/Tanggal : Jumat/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.69 Melafalkan dan menghafalkan hadist tentang tersenyum - B.33 Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • PT. Melafalkan hadist tentang senyum • PT. Menarik garis antara tulisan topi dengan gambar topi 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.54 Menganyam dengan berbagai media, misal kain perca, daun, sedotan, kertas, dll - SOSEM.22 Melakukan kegiatan membatik sesuai dengan petunjuk yang dilakukan oleh guru - FMK.31 Membantu dirinya sendiri, misal makan, mandi, menyisir rambut, mengikat tali sepatu tanpa bantuan 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • PT. Menganyam tikar dengan bahan kertas • Melakukan kegiatan mewarnai sesuai dengan petunjuk • Mengembalikan bola yang telah dipakai pada tempatnya 	Alat mencocok	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.29 Membedakan konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama. 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • PT. Membedakan konsep banyak-sedikit, lebih kurang, sama-tidak sama • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok :
 Semester : 2 (dua)
 Waktu : Pukul 07.30-10.00 WIB
 TEMA : REKREASI
 Sub Tema : Perlengkapan Rekreasi, Tata Cara Rekreasi
 Hari/Tanggal : Sabtu/

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
			Teknik	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - NAM.70 Membiasakan wudhu - B.35 Menulis nama panggilan dirinya 	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, masuk kelas, ikrar, salam, hafalan, surat-surat pendek, • DM. Praktek Wudhu • PT. Menulis nama panggilan diri 	Buku panduan PAI	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> - FMH.57 Membuat berbagai bunyi dengan berbagai alat (misal gitar,tamborin,dll) - SOSEM.25 Berani bertanya jika ada gerakan yang tidak dimengerti dalam kegiatan membuat - FMK.31 Membantu dirinya sendiri, misal makan, mandi, menyisir rambut, mengikat tali sepatu tanpa bantuan 	KEGIATAN INTI (60 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Membuat berbagai bunyi dengan tamborin sebagai iringan lagu • Berani bertanya jika gerakan yang tidak dimengerti dalam kegiatan mewarnai • Mengembalikan bola yang telah dipakai pada tempatnya 	Tamborin	Hasil karya	
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain 	Alat bermain, serbet		
<ul style="list-style-type: none"> - KOG.30 Menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit dari dua kumpulan benda. 	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> • Pesan –pesan, mengulas kegiatan awal dan inti • Menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama, lebih banyak-lebih sedikit • Doa – salam- pulang 			

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Nilai-Nilai Agama dan Moral

- Membiasakan membaca syahadat (NAM.1)
- Menghafalkan asmaul husna (36 s.d 99)
- Menyebutkan 25 nama rosul (NAM.30)
- Menyebutkan rukun iman (NAM. 31)
- Menyayangi sesama (NAM. 37)
- Membiasakan berani memimpin doa (NAM.49)
- Doa bercermin (NAM.8)
- Membiasakan mengucapkan kalimat thoyyibah dengan baik dan benar (NAM.19)
- Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah makan (NAM.51)

Motorik Halus

- Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang dan bahan-bahan alam) dengan rapi (FMH.1)
- Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, lingkaran (FMH.2)
- Meniruti membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, lingkaran (FMH.4)
- Mencocok bentuk (FMH.41)
- Menyusun berbagai bentuk dari balok-balok (FMH.42)
- Membuat dengan jumpitan (FMH.43)
- Membuat berbagai bentuk dengan plastisin, playdough/tanah liat pasir dan lain-lain (FMH.45)
- Menjahit bervariasi (FMH.46)
- Meronce dengan berbagai media (FMH.48)

Kognitif

- Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak, misalnya menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dan lain-lain (KOG.1)
- Membedakan macam-macam rasa, bau dan suara berdasarkan percobaan (KOG.2)
- Membedakan konsep kasar-halus melalui panca indra (KOG.5)
- Menyebutkan konsep depan-belakang, tengah-atas, atas-bawah, kiri-kanan, luar-dalam, pertama-terakhir, diantara, keluar-masuk, naik-turun, maju-mundur (KOG.22)
- Membedakan konsep berat-ringan, gemuk-kurus melalui menimbang benda dengan timbangan/ timbangan buatan dan panca indra (KOG.23)
- Membedakan ciri-ciri bentuk geometri (KOG.27)
- Menunjuk sebanyak-banyak benda, hewan, tanaman yang mempunyai ciri tertentu (KOG.2)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

- Menunjukkan sedikitnya 12 benda berikut tugasnya (KOG.4)
- Membedakan konsep kasar-halus melalui panca indra (KOG.6)
- Menyebutkan waktu/jam (KOG.9)

1. Dilain menyebutkan waktu/jam (KOG.9) ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Bahasa

- Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar (B.1)
- Menunjukkan beberapa gambar yang diminta (B.2)
- Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan dengan runtut
- Menyebutkan gerakan-gerakan misal jong-kok, duduk, berlari, makan dan lain-lain
- Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan (B.13)
- Melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa (B.11)
- Mengucapkan syair/sajak sambil diiringi senandung lagunya (B.21)

Motorik Kasar

- Memutar dan mengayunkan lengan (FMK.1)
- Membungkukkan badan (FMK.2)
- Membungkukkan badan (FMK.4)
- Melompok ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki (FMK.5)
- Melompat dari ketinggian 30-40 cm (FMK.6)
- Menggulirkan bola menyusuri tanah/lantai dengan satu atau dua tangan
- Memutar dan mengayunkan lengan (FMK.1)
- Bermain dengan simpai (FMK.18)
- Bertepuk tangan dengan 3 pola (FMK.27)

Tema : Rekreasi
Sub Tema: Guna Rekreasi,
Tempat Rekreasi, Perlengkapan
Rekreasi dan Tata Cara Rekreasi

Sosial Emosional Kemandirian

- Bersedia menari dengan teman sebaya dan orang dewasa (SOSEM.1)
- Mengajak teman untuk melakukan kegiatan menari (SOSEM.2)
- Bekerjasama dalam melakukan kegiatan seni tari (SOSEM.3)
- Melakukan kegiatan menari bersama dengan teman (SOSEM.4)
- Menjaga barang milik sendiri dan orang lain (SOSEM.5)
- Memelihara lingkungan (misal tidak mencoret-coret tembok, dan lain-lain) (SOSEM.6)
- Bekerja secara mandiri (SOSEM.16)
- Melaksanakan kegiatan menari sesuai dengan yang diinstruksikan guru (SOSEM.11)
- Berani melakukan kegiatan menari baik secara mandiri maupun dengan teman sekelompok (SOSEM.17)
- Menaati peraturan yang berlaku dalam kegiatan menari (SOSEM.21)

