

**BERMAIN *CLAY* UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN KREATIVITAS ANAK
DI TK MADANI LUBUK PAKAM**

TESIS

OLEH :

**RIA SULAISTIKA
171804102**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 21/7/22

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)21/7/22

**BERMAIN CLAY UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN KREATIVITAS ANAK
DI TK MADANI LUBUK PAKAM**

TESIS

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



**RIA SULAISTIKA
NPM. 171804102**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 21/7/22

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)21/7/22

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : *Bermain Clay* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak di TK. Madani Lubuk Pakam
N a m a : Ria Sulaistika
N I M : 171804102

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Nur'aini, S.Psi. MS.



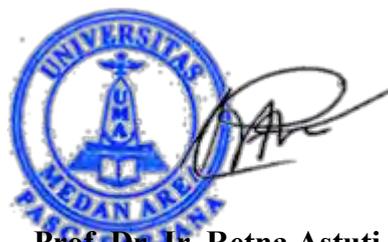
Dr. Amanah Surbakti, M.Psi

Ketua Program Studi
Magister Psikologi

Direktur
Pascasarjana



Dr. Risyda Fadilah, M.Psi., Psikolog



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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 21/7/22

i

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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PENGESAHAN

**Tesis ini dipertahankan di depan Panitia Penguji Tesis
Program Pascasarjana Magister Psikologi
Universitas Medan Area**

Pada Hari : Senin
Tanggal : 21 Maret 2022
Tempat : Pascasarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area

PANITIA PENGUJI

Ketua : Dr. Rahmi Lubis, M.Psi
Sekretaris : Dr. Khairina Siregar, M.Psi
Anggota I : Dr. Nur'aini, S.Psi., MS
Anggota II : Dr. Amanah Surbakti, M.Psi
Penguji Tamu : Hasanuddin, Ph.D

PERNYATAAN

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

Medan, September 2022



(RIA SULAISTIKA)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ria Sulaistika
NPM : 171804102
Program Studi : Magister Psikologi
Fakultas : Pascasarjana
Jenis karya : Tesis

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Bermain Clay untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak di TK. Madani Lubuk Pakam

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan
Pada tanggal :

Yang menyatakan


Ria Sulaistika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya kepada saya serta salam kita kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Bermain Clay Untuk Mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak di TK. Madani Lubuk Pakam”**. Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran dan kritikan yang konstruktif dari para pembaca demi penyempurnaan dalam menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia usaha dan pemerintah.

Medan, September 2022

Ria Sulaistika

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya kepada saya serta salam kita kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Bermain Clay Untuk Mengembangkan Kognitif dan Kreativitas Anak di TK. Madani Lubuk Pakam”**. Tesis ini di susun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Dalam menyelesaikan tesis ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area, Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M. Eng, M. Sc
2. Direktur Pasca Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Retna Astuti Kuswardani, S.Psi
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Dr. Hj. Risydah Fadilah., S.Psi., M.Psi., Psikolog
4. Pembimbing I Ibu Dr. Nuraini, S.Psi dan Pembimbing II Dr. Amanah Surbakti, M. Psi
5. Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS. Kons, S.Psi
6. Bapak Tercinta Muhammad Samin dan Mamak Tersayang Kalmi

7. Bapak Mertua H. Ramlan Junaidi dan Mamak Mertua Hj. Syamsiah A.Ma.
Pd
8. Suami Tercinta Mas Jaka Marsela, SE
9. Kakak dan Abang Yang ada di Sei Rampah Serdang Bedagai
10. Mbak dan adik-adik Ipar
11. Semua Saudara / Keluarga Besar Lembaga Pendidikan TK. Madani Lubuk
Pakam
12. Ibu Anizar, S. Pd. M. Psi, Fitriyani, M. Psi, Siti Marisa., MA.,M.,Psi dan
Rika Kartika, S. Pd, M. Pd
13. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan
2017
14. Pihak Sekolah TK. Madani
15. Sahabat Sepayung
16. Sahabat-sahabat tersayang

ABSTRAK

Ria Sulaistika, Bermain Clay untuk Meningkatkan Pengembangan Kognitif dan Kreativitas Anak di TK. Madani Lubuk Pakam. Tesis. Medan: Program Pascasarjana Psikologi Universitas Medan Area, 2021.

Latar belakang dalam penelitian ini adalah rendahnya perkembangan Kognitif dan Kreativitas anak kelompok B di TK. Madani Lubuk Pakam. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prodak berupa buku panduan guru bermain Clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Metode yang digunakan adalah penelitian perkembangan (*riserch and development*). Dilaksanakan dalam empat tahap penelitian yaitu pendefenisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), penyebaran (*Dissemination*). Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B TK. Madani Lubuk Pakam tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 8 anak dari kelompok Eksperimen dan 8 anak dari kelompok Kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku panduan bermain Clay hasilnya menunjukkan bahwa buku tersebut sangat valid serta sangat praktis dan efektif digunakan. Adanya peningkatan perkembangan kognitif anak pada kelompok Eksperimen anak yang ditunjukkan dari hasil *pretest* diperoleh skor sebesar 2,63 dan *posttest* diperoleh skor sebesar 8,88 dengan selisih skor sebesar 6,25, artinya terjadi peningkatan perkembangan kognitif sebesar 70,31 %. Peningkatan Kreativitas hasilnya menunjukkan bahwa hasil *pretest* diperoleh skor sebesar 2,63 dan *posttest* diperoleh skor sebesar 10 dengan selisih skor sebesar 7, artinya terjadi peningkatan perkembangan kreativitas sebesar 70 %. Sedangkan penggunaan metode konvensional (Kelompok Kontrol) peningkatan perkembangan kognitif dari hasil *pretest* diperoleh skor sebesar 3, dan *posttest* diperoleh skor sebesar 6 dengan selisih skor sebesar 3, artinya terjadi peningkatan perkembangan kognitif sebesar 45 %. Peningkatan Kreativitas hasilnya menunjukkan bahwa hasil *pretest* diperoleh skor sebesar 3 dan *posttest* diperoleh skor sebesar 5,13 dengan selisih skor sebesar 2,13, artinya terjadi peningkatan perkembangan kreativitas sebesar 40 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku panduan guru bermain Clay lebih efektif meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak dibandingkan dengan penggunaan model konvensional. Buku panduan ini diharapkan menjadi acuan guru dalam melaksanakan kegiatan bermain khususnya untuk anak kelompok B di TK. Madani Lubuk Pakam.

Kata Kunci : Clay, Kognitif, Kreativitas.

ABSTRACT

Ria Sulaistika, Playing Clay to Improve Children's Cognitive Development and Creativity in Kindergarten. Madani Lubuk Pakam. Thesis. Medan: Postgraduate Program in Psychology, Medan Area University, 2021.

The background in this study is the low cognitive and creativity development of group B children in kindergarten. Madani Lubuk Pakam. This study aims to produce a product in the form of a teacher's guide to playing *Clay* to improve children's cognitive development and creativity. The method used is research and development. It is carried out in four stages of research, namely definition, design, development, and dissemination. The subjects of this study were children in Group B of Kindergarten. Madani Lubuk Pakam for the 2021/2022 academic year consisting of 8 children from the Experimental group and 8 children from the Control group. The data collection instrument was in the form of an observation sheet. The results of this study indicate that the *Clay* play guide book results indicate that the book is very valid and very practical and effective to use. There is an increase in the cognitive development of children in the Experimental group of children as shown from the results of the pretest obtained a score of 2.63 and the post-test obtained a score of 8.88 with a difference in score of 6.25, meaning that there is an increase in cognitive development of 70.31%. Increased creativity results show that the pretest results obtained a score of 2.63 and the post-test obtained a score of 10 with a score difference of 7, meaning that there was an increase in the development of creativity by 70%. While the use of conventional methods (Control Group) to increase cognitive development from the pretest results obtained a score of 3, and posttest obtained a score of 6 with a difference in score of 3, meaning that there was an increase in cognitive development of 45%. Increased creativity results indicate that the pretest results obtained a score of 3 and the posttest obtained a score of 5.13 with a score difference of 2.13, meaning that there was an increase in the development of creativity by 40%. Thus, it can be concluded that the use of a teacher's guide to playing *Clay* is more effective in improving children's cognitive development and creativity compared to the use of conventional models. This manual is expected to be a reference for teachers in carrying out play activities, especially for group B children in kindergarten. Madani Lubuk Pakam.

Keywords: *Clay*, Cognitive, Creativity.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Persetujuan	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terima Kasih.....	v
Abstrak	vii
<i>Abstrack</i>	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Rumusan Masalah	9
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Kerangka Teori	12
2.1.1. Perkembangan Kognitif	12
2.1.2. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif	16
2.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	21
2.1.4. Konsep Kreativitas.....	27
2.1.5. Aspek-Aspek Kreativitas	20
2.1.6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	33
2.1.7. Konsep Permainan <i>Clay</i>	34
2.2. Kerangka Konseptual	37
2.2.1. Pengaruh Bermain <i>Clay</i> terhadap perkembangan kognitif.....	37
2.2.2. Pengaruh Model Bermain <i>Clay</i> Terhadap Kreativitas.....	38
2.2.3. Pengaruh Bermain <i>Clay</i> Terhadap Perkembangan Kognitif dengan Kreativitas.....	39

2.3. Pertanyaan Peneliti.....	42
2.4. Hipotesis.....	43
BAB III. METODE PENELITIAN	44
3.1. Jenis Penelitian.....	44
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
3.2.1. Lokasi Penelitian.....	45
3.2.2. Waktu Penelitian	45
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	45
3.4. Produk Pengembangan.....	46
3.4.1 Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>).....	49
3.4.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	51
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	53
3.4.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	55
3.5. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	56
3.5.1. Metode Pengumpulan Data	56
3.5.2. Instrumen Pengumpulan Data	57
3.6. Teknik Analisis Data.....	78
3.6.1 Analisis Data Validasi Buku Panduan Guru	78
3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru	80
3.6.3 Analisis Data Keefektif Buku Panduan Guru	81
3.6.4 Analisis Penerapan Buku Panduan Guru Kepada Anak	82
3.7. Penyusunan Buku Panduan Guru	84
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
4.1 Hasil Penelitian	86
4.1.1 Orientasi Kancan Penelitian.....	86
4.1.2 Persiapan Penelitian	89
A. Persiapan Administrasi	89
B. Persiapan Alat Ukur.....	90
4.1.3 Pelaksanaan Penelitian.....	92
4.1.4 Deskripsi hasil Pengembangan Buku Panduan	93
1. Deskripsi Hasil Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>).....	93
A. Analisis Awal Akhir	94
B. Analisis Peserta Didik.....	95
C. Analisis Materi.....	96
D. Analisis Tugas	98
E. Spesifik Tujuan Bermain	99
2. Deskripsi Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	102
A. Penyusunan Tes.....	103
B. Pemilihan Media	105
C. Pemilihan Format.....	107
D. Desain Awal Buku Panduan Guru	107
3. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	111
A. Hasil Validasi Produk oleh Ahli	112
B. Tahap Uji Coba Produk Lapangan	127

1). Deskripsi Kepraktisan Buku Panduan Guru Bermain <i>Clay</i>	127
2). Deskripsi Keefektifan Modul Bermain <i>Clay</i>	132
3). Rancangan bermain <i>Clay</i> tiga dimensi menggunakan <i>Clay</i> untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun	136
4. Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran (Disseminate)	148
5. Hasil Analisis Data	149
A. Perkembangan Kognitif	149
1). Pengkategorian Perkembangan Kognitif	149
2). Hasil Analisis Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) Perkembangan Kognitif Anak	149
3). Hasil Analisis Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) Perkembangan Kognitif Anak	151
4). Hasil Analisis Data Pretest dan Postest Perkembangan Kognitif	153
B. Perkembangan Kreativitas	155
1). Pengkategorian Perkembangan Kreativitas	155
2). Hasil Analisis Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) Perkembangan Kreativitas Anak	156
3). Hasil Analisis Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) Perkembangan Kreativitas Anak	158
4). Hasil Analisis Data Pretest dan Postest Perkembangan Kreativitas	160
4.2 Pembahasan Penelitian	163
4.2.1 Kepraktisan dan Keefektifan Buku Panduan Guru Tentang Modul Bermain <i>Clay</i>	163
4.2.2 Pengaruh Model Pengembangan Bermain <i>Clay</i> Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak	170
4.2.3 Pengaruh Model Pengembangan Bermain <i>Clay</i> Terhadap Peningkatan Perkembangan Kreativitas Anak	176
4.3 Keterbatasan Penelitian	183
BAB V. SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	185
5.1 Simpulan	185
5.2 Implikasi	187
5.3 Saran	189
DAFTAR PUSTAKA	192

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Alat Ukur Penilaian Bahasa Buku Panduan Guru.....	58
Tabel 3.2 Kisi-kisi Alat Ukur Penilaian Desain Grafis Buku Panduan Guru	62
Tabel 3.3 Kisi-kisi Alat Ukur Penilaian Materi Buku Panduan Guru.....	66
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Buku Panduan Guru	70
Tabel 3.5 Kisi-kisi Komponen Keefektifan Buku Panduan Guru.....	72
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar evaluasi Observasi Perkembangan Kognitif.....	74
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar evaluasi Observasi Perkembangan Kreativitas	77
Tabel 3.8 Disain Penelitian	82
Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan di TK. Madani Lubuk Pakam.....	88
Tabel 4.2 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif	104
Tabel 4.3 Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas	105
Tabel 4.4 Format Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Bermain <i>Clay</i> untuk Perkembangan Kognitif.....	108
Tabel 4.5 Format Tujuan, Materi, tugas, Media dalam Bermain <i>Clay</i> untuk Pengembangan Kreativitas	110
Tabel 4.6 Validasi Bahasa Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-I.....	114
Tabel 4.7 Validasi Bahasa Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-II	115
Tabel 4.8 Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-I.....	117
Tabel 4.9 Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-II.....	119
Tabel 4.10 Validasi Materi Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-I.....	122
Tabel 4.11 Validasi Materi Buku Panduan Pertemuan Ke-II	124
Tabel 4.12 Jumlah Skor Validasi Buku Panduan Guru Pertemuan Ke I dan Ke II oleh Ahli Bahasa, Desain Grafis dan Ahli Materi	126

Tabel 4.13 Hasil Jawaban Pertanyaan yang dijawab Guru I Terhadap Kepraktisan Buku Panduan	129
Tabel 4.14 Hasil Jawaban Pertanyaan yang dijawab Guru II Terhadap Kepraktisan Buku Panduan	130
Tabel 4.15 Jumlah Skor Validasi Kepraktisan Buku Panduan Guru untuk Guru Ke- I dan Guru Ke-II.....	132
Tabel 4.16 Validasi Keefektifan Buku Panduan Guru Oleh Guru Ke-I	133
Tabel 4.17 Validasi Keefektifan Buku Panduan Guru Oleh Guru Ke-II.....	134
Tabel 4.18 Jumlah Skor Validasi Keefektifan Buku Panduan Guru untuk Guru Ke- I dan Guru Ke-II.....	135
Tabel 4.19 Hasil Analisis Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) Perkembangan Kognitif Anak.....	150
Tabel 4.20 Hasil Analisis Sebelum Perlakuan (Pretest) perkembangan Kognitif Anak	151
Table 4.21 Hasil Analisis Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) Kognitif Anak	152
Tabel 4.22 Hasil Analisis tidak Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) Kognitif Anak	153
Table 4.23 Perbandingan Perkembangan Anak Bermain Clay Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) dan Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest)	154
Tabel 4.24 Perbandingan Perkembangan Kognitif antara Pretes dan Postest tanpa Menggunakan Buku Panduan Pada Kelompok Kontrol	155
Tabel 4.25 Hasil Analisis Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) Perkembangan Kreativitas Anak.....	157
Tabel 4.26 Hasil Analisis Sebelum Perlakuan (Pretest) perkembangan Kreativitas Anak	158
Table 4.27 Hasil Analisis Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) Kreativitas Anak	159
Tabel 4.28 Hasil Analisis tidak Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) Kreativitas Anak	160

Table 4.29 Perbandingan Perkembangan Anak Bermain Clay Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) dan Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) 161

Tabel 4.24 Perbandingan Perkembangan Kreativitas antara Pretest dan Postest tanpa Menggunakan Buku Panduan Pada Kelompok Kontrol..... 162



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Krangka Berfikir	42
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Thiagarajan dengan Disain 4D	47
Gambar 3.2 Desain Sederhana 4 D	48



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	195
2. Validasi Bahasa.....	222
3. Validasi Disan grafis.....	232
4. Validasi Materi.....	254
5. Validasi Keperaktisan	269
6. Validasi Keefektifan	279
7. Lembar Evaluasi Anak Bermain <i>Clay</i>	289
8. Deskriptor Penilaian Lembar Evaluasi Anak.....	291
9. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kognitif Sebelum Perlakuan Kelompok yang Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Pretest)	295
10. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kognitif Sebelum Perlakuan Kelompok yang Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Pretest) Pada Aspek Memecahkan masalah.....	296
11. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kognitif Sesudah Perlakuan Kelompok yang Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Postest).....	299
12. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kognitif Sesudah Perlakuan Kelompok yang Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Postest) Pada Aspek Memecahkan masalah	230
13. Perbandingan Perkembangan Kognitif Sebelum (Pretest) dan Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest)	303
14. Perbandingan Aspek Memecahkan Masalah Kognitif Sebelum (Pretest) dan Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest).....	304
15. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kreativitas Sebelum Perlakuan Kelompok yang Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Pretest)	307

16. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kreativitas Sebelum Perlakuan Kelompok yang Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Pretest) Pada Kemampuan Berpikir Lancar	308
17. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kreativitas Sesudah Perlakuan Kelompok yang Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Postest)	312
18. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kreativitas Sesudah Perlakuan Kelompok yang Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Postest) Pada Aspek Kemampuan Berpikir Lancar.....	313
19. Perbandingan Perkembangan Kreativitas Sebelum (Pretest) dan Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest)	317
20. Perbandingan Aspek Kemampuan Berpikir Lancar Kreativitas Sebelum (Pretest) dan Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest)	318
21. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kognitif Sebelum Perlakuan Kelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Pretest).....	322
22. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kognitif Sebelum Perlakuan Kelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Pretest) Pada Aspek Memecahkan masalah	323
23. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kognitif Sesudah Perlakuan Kelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Postest)...	326
24. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kognitif Sesudah Perlakuan Kelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Postest) Pada Aspek Memecahkan masalah.....	327
25. Perbandingan Pretest dan Postest Perkembangan Kognitif dikelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay	330
26. Perbandingan Pretest dan Postest Aspek Memecahkan Masalah Perkembangan Kognitif dikelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay	331
27. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kreativitas Sebelum Perlakuan Kelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Pretest).....	334

28. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kreativitas Sebelum Perlakuan Kelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Pretest) Pada Kemampuan Berpikir Lancar	335
29. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kreativitas Sesudah Perlakuan Kelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Postest).....	339
30. Hasil Jumlah Rata-rata Perkembangan Kreativitas Sesudah Perlakuan Kelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay (Postest) Pada Aspek Kemampuan Berpikir Lancar.....	340
31. Perbandingan Pretest dan Postest Perkembangan Kreativitas dikelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay	344
32. Perbandingan Pretest dan Postest Aspek Memecahkan Masalah Perkembangan Kreativitas dikelompok yang Tidak Menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay	345
33. Dokumentasi Sesi I	349
34. Dokumentasi Sesi II	351
35. Dokumentasi Sesi III.....	353
36. Dokumentasi Sesi IV	355
37. Dokumentasi Sesi V.....	357
38. Dokumentasi Sesi VI	359
39. Surat Permohonan Izin Peneliti	361
40. Surat Keterangan Pelaksanaan / Selesai Penelitian.....	363
41. Daftar Riwayat Hidup	364

BAB I

PENDAHULUAN

1.6. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual.

Usia 4-6 tahun (TK) merupakan masa peka bagi anak dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Dimana pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan

kemampuan fisik, kognitif, bahasa sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Depdiknas, 2004). Oleh karena itu dibutuhkan suasana belajar, strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Hakikat pendidikan anak usia dini adalah priode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmoni, serasi, dan menyenangkan.

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar dari pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan berbagai permasalahan yang dihadapi anak. Dengan demikian maka pendidikan usia dini adalah jendela pembuka dunia (*window of opportunity*) bagi anak.

Secara singkat Bredekamp dan Regrant menyimpulkan bahwa anak akan belajar dengan baik dan bermakna bila anak merasa nyaman secara psikologis serta kebutuhannya fisiknya terpenuhi, anak mengkonstruksi pengembangannya, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak lainnya, eksplorasi, pencarian, penggunaan, belajar melalui bermain, unsur perbedaan anak diperhatikan (Bredekamp, 1997).

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan

bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*). Malkus, Feldmen, dan Gardner dalam sugiono (2009) menggambarkan perkembangan kognitif sebagai “kapasitas untuk tubuh, menyampaikan, dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk setting” sistem simbol ini meliputi kata, gambar, isyarat, dan angka.

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, perkembangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang interen (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari sejak dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas survive dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1992), bahwa Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan

teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk mencapai hal itu, perlu sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Uraian diatas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. 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. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan clay, yaitu media pembelajaran dalam bentuk benda padat tetapi lembek dan bisa dibentuk-bentuk sesuai keinginan anak.

Peningkatan perkembangan kognitif seharusnya sejalan dengan peningkatan kreativitas anak didik. Ini merupakan hal yang sangat penting dikembangkan untuk anak didik dalam kehidupan mereka baik secara tidak langsung maupun langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik di tingkat pendidikan selanjutnya.

Lembaga pendidikan sebaiknya tidak selalu mengutamakan kecerdasan intelektual atau kognitif saja, tetapi juga kreativitas. Sebab kreativitas dan intelegensi sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Kreativitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar.

Kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini, karena dengan kreativitas dapat mengembangkan semua bakat dan kemampuan anak didik dalam pengembangan prestasi hidupnya, dengan kreativitas tinggi yang dimiliki anak didik maka dia akan mempunyai pengembangan diri secara optimal. Anak didik akan dapat mempergunakan ide-idenya untuk menciptakan kreasi baru demi kelangsungan hidupnya di masa mendatang. Kreativitas juga sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif.

Guru memerlukan kemampuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif agar anak terangsang untuk lebih ingin mengetahui materi, senang menanyakan, dan berani mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru. Hal ini penting bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan harapan agar anak didik mendapat kesempatan untuk mengukir prestasi secara optimal.

Setiap anak berpotensi untuk menjadi kreatif. Tidak ada seorang anak pun yang tidak memiliki kreativitas, karena jika demikian sama seperti tidak memiliki kepintaran sama sekali. Kreativitas dapat ditumbuhkan dan dibentuk sehingga setiap anak memiliki peluang menjadi kreatif. Untuk mendukung kreativitas

mereka, perlu tercipta susasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide dan gagasan baru secara lancar dan orisinal. Untuk mendukung semua itu dibutuhkan media dan alat peraga yang lengkap, baik dari pabrik, buatan guru atau lingkungan.

Salah satu pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak adalah pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak dan kecerdasan kognitif. Dalam hal ini, guru dapat memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Daya ingat anak pada usia dini sangat tinggi, mereka dengan mudah mengingat hal-hal yang ada pada kehidupan di sekitar mereka, maka diperlukan suatu tempat untuk mencurahkan segala bentuk karya, imajinasi dan kreasi anak agar kemampuan anak terus berkembang dan bisa menjadi pribadi yang kreatif.

Seperti halnya yang terjadi pada anak didik di TK. Madani Lubuk Pakam yang kreativitas anak didiknya masih tergolong rendah. Ini dapat terlihat pada waktu guru memberikan kegiatan, masih banyak anak didik yang merasa tidak mampu dan selalu berkata tidak bisa sebelum mengerjakannya terlebih dahulu. Saat mengerjakan tugas keterampilan juga, masih banyak terlihat anak didik yang hanya mencontoh dan tidak berani atau tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, ngantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang main sendiri saat mengerjakan

keterampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting atau ketrampilan lainnya.

Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan keterampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Dengan ketrampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, motorik, kreativitas dan kognitif anak pun terlatih karenanya. Selain itu kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak (dalam Sujiono, 2008).

Dari 20 anak, tidak semua anak yang mau dan berani memutuskan dan mengeluarkan ide-idenya, hanya beberapa anak saja. Anak lain masih meniru teman dan minta pendapat guru. Peneliti sangat prihatin melihat hal tersebut dan ingin meningkatkan kreativitas mereka agar lebih percaya diri, lebih mandiri, dan mampu menciptakan ide-ide baru yang dimiliki sehingga memiliki bekal keterampilan untuk tahap pendidikan selanjutnya.

Di TK Madani Lubuk Pakam terdapat beberapa anak yang perkembangan kognitif dan kreativitas belum berkembang secara optimal. Anak – anak juga mengalami hambatan dalam perkembangan kreativitas akibat kurangnya stimulus perkembangan. Bermain clay yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik belum diterapkan. Guru-guru belum memahami menggunakan media pembelajaran dengan model kegiatan bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik. Bermain clay sangat jarang digunakan, padahal bahan-bahan yang dibutuhkan sangat mudah didapatkan,

Permasalahan yang ada di TK. Madani Lubuk Pakam perlu segera mendapat solusi dari permasalahan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan alat peraga atau media serta model bermain yang tepat agar perkembangan kreativitas anak didik meningkat. Peneliti mencoba menggunakan model bermain clay untuk meningkatkan kreativitas dan kecerdasan kognitif anak. Selain itu media clay ini juga mudah didapatkan di daerah lubuk Pakam. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian mengenai “ **Bermain Clay Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak Didik di TK. Madani Lubuk Pakam**”.

1.7. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Masih ditemukannya anak yang belum memaksimalkan kreativitas dan perkembangan kognitif yang ada pada diri mereka.
2. Anak – anak juga mengalami hambatan dalam perkembangan kreativitas akibat kurangnya stimulus perkembangan.
3. Bermain clay yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik belum diterapkan.
4. Guru-guru belum memahami menggunakan media pembelajaran dengan model kegiatan bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik.

5. Bermain clay sangat jarang digunakan, padahal bahan sangat mudah didapatkan di daerah Lubuk Pakam, sangat mudah sekali dimainkan oleh anak didik, dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik.

Beragam masalah yang dihadapi sehubungan dengan perkembangan kognitif dan kreativitas anak di taman kanak-kanak khususnya di TK Madani Lubuk Pakam, maka masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan Bermaian Clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pembatasan ini dimaksudkan agar lebih fokus dalam menggunakan waktu penelitian yang relatif terbatas.

1.8. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kepraktisan dan keefektifan buku panduan guru model bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak di TK. Madani Lubuk Pakam ?
2. Bagaimana pengaruh model bermain clay dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Madani Lubuk Pakam ?
3. Bagaimana pengaruh model bermain clay dapat meningkatkan perkembangan kreativitas di TK Madani Lubuk Pakam ?

1.9. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka penelitian bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis dan mengetahui kepraktisan dan keefektifan dalam penyusunan buku panduan guru tentang bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik di TK Madani Lubuk Pakam.
2. Untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh model pengembangan bermain clay terhadap peningkatan kognitif anak didik di TK Madani Lubuk Pakam.
3. Untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh model pengembangan bermain clay terhadap kreativitas anak didik di TK Madani Lubuk Pakam.

1.10. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Adapun manfaat teoritis dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

- a. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pendidikan dan psikologi khususnya dalam bidang pembelajaran dan bidang psikologi pendidikan yang berkaitan dengan metode bermain clay, perkembangan kognitif dan kreativitas.
- b. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi serta khasanah keilmuan di bidang psikologi khususnya dalam bidang psikologi perkembangan dan pendidikan yang berkaitan dengan metode bermain clay

dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas

- c. Manfaat penelitian ini dapat memberikan kontribusi kajian khususnya yang menyangkut pada bermain clay, meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Penelitian ini juga bisa menjadi motivasi bagi peneliti lain untuk melakukan kajian serupa.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi Anak dapat membantu stimulasi peningkatan perkembangan kognitif dan Kreatifitas anak TK. Madani usia 5-6 tahun melalui buku panduan guru bermain clay.
- b. Bagi sekolah sebagai ilmu masukan dalam mengembangkan media pembelajaran bermain clay.
- c. Bagi guru dapat meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya mengembangkan media pembelajaran bermain yang menyenangkan bagi anak dan mudah diterima anak, dan sebagai bahan masukan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik.
- d. Bagi orang tua menambah pengetahuan tentang media pengembangan bermain clay terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik.
- e. Bagi penulis lain sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang melakukan penelitian yang ada hubungannya atau melakukan penelitian serupa dengan penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.2. Kerangka Teori

2.1.1. Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi intelegensi menurut Gardner. Gardner dalam Munandar (2000), mengemukakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Lebih lanjut Gardner mengajukan konsep pluralistis dari intelegensi dan membedakannya kepada delapan jenis intelegensi. Dalam kehidupan sehari-hari, intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (*blend*) yang unik dari sejumlah intelegensi yaitu intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi dan antarpribadi, dan naturalistis.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat

melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Adapun proses kognisi meliputi sebagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecaan masalah. Sehubungan dengan hal ini Pieget berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif,
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya,
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya,
- d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya,
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan),
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Menurut Sunaryo Kartadinaa (2003), menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Jumlah riset menunjukkan

bahwa pengalaan usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montessori (dalam Susanto, 2011) masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui pancaindra. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Alfred Binet (2017), mengemukakan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus dimengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan bahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik. Selain itu, Binet juga menyatakan bahwa hakikat kognitif memiliki 3 sifat yaitu : 1). Kecerdasan untuk menetapkan dan mempertahankan (memperjuangkan) tujuan tertentu. Semakin cerdas seseorang, maka akan semakin cakap membuat tujuan sendiri dan tidak hanya menunggu perintah saja. 2). Kemampuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka

mencapai tujuan tersebut. 3). Kemampuan untuk menyampaikan outokritik, kemampuan untuk belajar dari kesalahan yang dibuat.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir dari otak, bagaimana yang digunakan yaitu untuk pemahman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari kehari sepanjang pertumbuhannya, seperti: (1) belajar tentang orang; (2) belajar tentang sesuatu; (3) belajar tentang kemampuan-kemampuan baru; (4) memperoleh banyak ingatan; dan (5) menambah banyak pengalaman.

Menurut Carl Witherington dalam usman dan Praja (1996), menyatakan bahwa intelegensi merupakan kesempatan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan-kemampuan atau kegiatan-kegiatan sebagai berikut: (1) fasilitas dalam menggunakan bilangan dan angka; (2) efisiensi penggunaan bahasa; (3) kecepatan pengamatan, fasilitas dalam memahami hubungan; dan (4) menghayal atau mencipta. Selanjutnya Witherington, mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.

Menurut Cameron dan baney (1967), aktifitas kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat berpikir, dimana dalam berpikir menggunakan pikiran (kognitif).

Menurut Wachs (1979), perkembangan kognitif dapat ditingkatkan apabila orang tua penuh kasih, responsive secara verbal dan memberikan lingkungan yang terorganisasi dan bisa diramalkan dengan kemungkinan untuk variable pengalaman. Anita E. Woolfolk (1995), mengemukakan defenisi kognitif kepada tiga kategori, yaitu: (1) kemampuan untuk belajar; (2) keseluruhan pengetahuan yang harus diperoleh; dan (3) kemampuan untuk beradaptasi secara berhasil dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya dengan berhasil.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2.1.2. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif

Sebagian besar psikologi terutama kognitivis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensori ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah ia berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya (seperti melihat dan mendengar) benar benar mulai tampak.

Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mulai mendayagunakan kapasitas motor dan daya sensorinya. Tetapi hanya cara dan intensitas daya penggunaan kapasitas ranah kognitif tersebut masih belum jelas benar (Jahja dalam Khadijah, 2016). Adapun aspek atau karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini tersebut secara rinci yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap sensoris motoris. Tahap sensori motoris ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:
 - 1) Segala tindakannya masih bersifat naluriah.
 - 2) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.
 - 3) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu.
 - 4) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensori-motorisnya.
- b. Tahap pra operasional. Tahap pra operasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:
 - 1) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi
 - 2) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide
 - 3) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.

- 4) Cara berfikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkah laku berikut ini: berfikir imanitatif, berbahasa egosentris, memiliki aku yang tinggi, menampakkan dorongan ingin tahu yang tinggi, serta perkembangan bahasa mulai pesat.
- c. Tahap operasional konkrit. Tahap operasional konkrit ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut (dalam Asrori, 2003).

Menurut Alfred Binet (Susanto, 2017), terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi, yaitu : (1) Konsentrasi : kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan. (2) Adaptasi : kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah. (3) Bersikap Kritis : kemampuan mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap diri sendiri. Selanjutnya, Binet juga menjelaskan bahwa intelegensi mempunyai tiga aspek, yaitu : (1) *Direktion*, yaitu kemampuan untuk memusatkan kepada suatu masalah yang harus dipecahkan. (2) *Adaptation*, yaitu kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel didalam

mengadapi masalah. (3) *Critism*, yaitu kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri.

Tingkat pencapaian aspek perkembangan kognitif menurut Permendikbud 137 antara lain sebagai berikut:

a. Usia 4-5 tahun :

1. Belajar dan Pemecahan Masalah. a) Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis). b) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil). c) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dan sebagainya). d) Mengetahui konsep banyak dan sedikit. e) Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah. f) Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu. g) Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman).
2. Berpikir Logis. a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran. b) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya. c) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. d) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABCABC) dan mengulanginya. e) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri ukuran atau warna.

3. Berfikir Simbolik. a) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh. b) Mengenal konsep bilangan. c) Mengenal lambang bilangan. d) Mengenal lambang huruf.
- b. Usia 5-6 tahun :
 1. Belajar dan Pemecahan Masalah. a) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). b) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. c) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. d) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).
 2. Berpikir Logis. a) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”. b) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain purapura seperti burung”). c) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. d) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah). e) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). f) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. g) Mengenal pola ABCD-ABCD. h) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

3. Berfikir Simbolik. a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10. b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. d) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. e) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, dan pikiran.

2.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Mengenai faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif individu ini terjadi perbedaan pendapat diantara para penganut psikologi. Kelompok psikometrika radikal berpendapat bahwa perkembangan intelektual atau kognitif itu sekitar 90% ditentukan oleh faktor heriditas dan pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya pendidikan, hanya memberikan kontribusi sekitar 10% saja. Kelompok ini memberikan bukti bahwa individu yang memiliki heriditas intelektual unggul, maka akan sangat mudah pengembangannya meskipun hanya dengan intervensi lingkungan secara tidak maksimal, sedangkan individu yang memiliki heriditas intelektual rendah maka intervensi lingkungan seringkali mengalami kesulitan meskipun sudah dilakukan secara maksimal.

Sebaliknya, kelompok penganut pedagogis radikal amat yakin bahwa intervensi lingkungan, termasuk pendidikan, justru memiliki andil sekitar 80-85%,

sedangkan heriditas hanya memberikan kontribusi 15-20% terhadap perkembangan intelektual individu. Syaratnya adalah memberikan kesempatan rantang waktu yang cukup bagi individu untuk mengembangkan intelektualnya secara maksimal.

Dengan tanpa mempertentangkan kedua kelompok radikal itu, maka perkembangan intelektual sebenarnya dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu hereditas dan lingkungan. Pengaruh kedua faktor itu pada kenyataannya tidak secara terpisah sendiri-sendiri melainkan seringkali merupakan resultante dari interaksi keduanya. Pengaruh faktor heriditas dan lingkungan terhadap perkembangan intelektual itu dapat dijelaskan berikut ini:

a. Faktor Heriditas

Semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya (Asrori, 2003). Hal ini disebabkan karena masing-masing dari kita memulai kehidupan sebagai suatu sel tunggal yang beratnya kira-kira seperdua puluh juta ons. Potongan benda yang sangat kecil ini menyimpan kode genetik kita, informasi tentang akan menjadi siapa kita.

Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa peranan faktor hereditas terhadap perkembangan kognitif atau intelegensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ.

Sebagaimana hasil penelitian dari Erlenmeyer Kimling dan Jarvik (1963), bahwa umumnya individu yang mempunyai hubungan keluarga cenderung mempunyai IQ relatif sama atau similar. Riset lain yang dilakukan oleh Jenks

(1972) dan Munsinger (1978) menyimpulkan bahwa IQ anak lebih similar dengan IQ orang tuanya.

Dengan demikian, secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, di atas normal atau di bawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang dapat memberi kesempatan untuk berkembang. Oleh karena itu, peranan hereditas sangat menentukan perkembangan intelektual anak.

b. Faktor Lingkungan.

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Banyak studi maupun penelitian yang mendukung bahwa faktor lingkungan mempengaruhi tingkat kognitif atau intelegensi seseorang.

Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan intelek anak, yaitu keluarga dan sekolah.

1) Keluarga.

Lingkungan terkecil adalah keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Dikatakan pertama karena sejak anak ada dalam kandungan dan lahir berada dalam keluarga. Dikatakan utama karena keluarga merupakan yang sangat penting dalam pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh.

Semua aspek kepribadian dapat dibentuk di lingkungan ini. Pendidik yang bertanggung jawab adalah orang tua.

Dengan demikian, sikap atau perlakuan orang tua terhadap anak akan membentuk perkembangan kognitif anak secara optimal, sebagaimana yang dikemukakan oleh Asrori (2003) bahwa intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberikan pengalaman kepada anak dalam berbagai bidang kehidupan, sehingga anak memiliki informasi yang banyak yang merupakan alat bagi anak untuk berfikir.

Cara-cara yang digunakan misalnya memberi kesempatan kepada anak untuk merealisasikan ide-idenya, menghargai ide-ide tersebut, memuaskan dorongan ingin tahu anak dengan jalan seperti menyediakan bacaan alat-alat keterampilan dan alat-alat yang dapat mengembangkan daya kreativitas anak. Pemberian kesempatan atau pengalaman tersebut sudah barang tentu menuntut perhatian orang tua. Artinya hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh pengembangan kognitif kepada anak.

Hubungan yang sehat antara orang tua dan anak (penuh perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya) memfasilitasi perkembangan kognitif anak, sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak akan mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan kognitifnya.

2) Sekolah

Sebagaimana lingkungan keluarga, maka lingkungan sekolah juga memainkan peranan penting setelah keluarga bagi perkembangan kognitif anak.

Sebab, sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggungjawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak.

Dalam hal ini guru hendaknya menyadari benar-benar bahwa perkembangan intelektual anak terletak ditangannya, beberapa cara antara lain: 1) menciptakan interaksi atau hubungan yang akrab dengan peserta didik, dengan hubungan yang akrab tersebut, secara psikologis peserta didik akan merasa aman, sehingga segala masalah yang dialami secara bebas dapat dikonsultasikan dengan guru mereka, 2) memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk berdialog dengan orang-orang yang ahli dan berpengalaman dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, sangat menunjang perkembangan intelektual para peserta didik, 3) menjaga dan meningkatkan pertumbuhan fisik anak, baik melalui kegiatan olah raga maupun menyediakan gizi yang cukup sangat penting bagi perkembangan berfikir peserta didik. Sebab jika peserta didik terganggu secara fisik perkembangan intelektualnya akan terganggu juga, 4) meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik melalui media-media cetak maupun menyediakan situasi yang memungkinkan para peserta didik berpendapat atau mengemukakan ide-idenya, sangat besar pengaruhnya bagi perkembangan intelektual peserta didik (dalam Asrori, 2003)

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (pikiran maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seorang akan mengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan.

Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

2.1.4 Konsep Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Menurut Munandar (1999) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Ini sejalan dengan Wang (2009) menyatakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan intelektual untuk membuat sebuah kreasi, inovasi, dan penemuan yang membawa pada suatu hal yang baru dan merupakan sesuatu yang sungguh ada atau merupakan solusi yang tidak diduga kehadirannya. Kreasi tersebut adalah bentuk proses kognitif yang lebih tinggi yang membuat relasi baru antara objek, atribut, konsep, fenomena, dan kejadian yang mana kreasi tersebut adalah asli, dapat dibuktikan dan bermanfaat.

Menurut Sumanto (2005) bahwa kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli atau original.

Sedangkan Menurut Nursisto (1999) menyatakan bahwa kreativitas adalah

kemampuan untuk berhayal. Misalnya anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik.

Rothemberg (dalam Mutiah, 2010) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide dan solusi baru yang berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Santrock (2007) mempertegas dengan mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik.

Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

Menurut Nursisto (1999) menjelaskan bahwa kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Getzels (dalam Nursist) yang mengemukakan dalam achievement test, siswa yang memiliki kecerdasan kognitif tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreatif tinggi. Hal ini ibarat pepatah tiada rotan akar pun jadi, yang bermakna tiada IQ tinggi tapi punya kreativitas tinggi akan sama manfaatnya.

Menurut Renzulli (dalam Munandar, 1999) menyatakan bahwa kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang. Munandar (1999) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- e. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Menurut Nursisto (1999) menjelaskan bahwa berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan

fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan taman kanak-kanak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan kreativitas anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan, yaitu lingkungan memberi peran yang sangat besar dalam membentuk sikap, kepribadian dan pengembangan kemampuan anak secara optimal.

2.1.5. Aspek-Aspek Kreativitas

Sumanto (2005) anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan berfikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan atau tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Sementara Sund (dalam Nursisto 1999) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan aspek-aspek yang dimiliki terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi. Aspek-aspek tersebut antara lain:

- a Mempunyai hasrat ingin mengetahui,
- b Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru,
- c Panjang akal,
- d Keinginan untuk menemukan dan meneliti,
- e Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit,
- f Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas, serta

g Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

Rhodes (1980) mengemukakan ada empat dimensi kreatifitas yang disebut “*The Four P’s of Creativity*” yaitu *person* (orang), *process* (proses), *product* (produk), *press* (tekanan). Selanjutnya dijelaskan bahwa keempat aspek tersebut sebagai berikut:

- a Sebagai person kreativitas berarti ciri-ciri kepribadian yang melekat pada orang yang kreatif,
- b Sebagai process kreativitas berarti kemampuan untuk membuat kombinasi baru
- c Sebagai press artinya kreativitas itu ditentukan oleh faktor internal dan eksternal (sekolah, keluarga, dan masyarakat),
- d Sebagai produk kreativitas diartikan sebagai suatu karya baru yang tepat guna dan diterima oleh masyarakat pada waktu tertentu.

Munandar (1999) menyatakan produk kreatif memiliki karakteristik, sebagai berikut:

a. *Fluency* (Kelancaran)

Kelancaran mengacu pada sejumlah ide, gagasan, atau alternative dalam memecahkan masalah. Kelancaran menyiratkan pemahaman seseorang.

b. *Flexibility* (Keluwesan)

Keluwesan mengacu pada produksi gagasan yang menunjukkan berbagai kemungkinan. Keluwesan melibatkan kemampuan untuk

melihat berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda serta menggunakan banyak strategi atau pendekatan yang berbeda.

c. *Elaboration* (Elaborasi)

Elaborasi mengacu pada proses peningkatan gagasan dengan membuatnya lebih detail. Detail tambahan akan meningkatkan minat dan pemahaman akan topik tersebut.

d. *Originality* (Keaslian)

Keaslian mengacu pada produksi dari gagasan yang tidak biasa atau unik. Keaslian juga melibatkan penyampaian informasi dengan cara yang baru.

Kreatifitas secara umum memiliki 2 fase yaitu *imaginative* dan *practical*. Keduanya diketahui sebagai berpikir secara divergen (*divergent thinking*) dan konvergen (*convergent thinking*). Fase imajinasi adalah kemampuan untuk membuat konsep baru yaitu menurunkan dan menghubungkan koneksi yang lama untuk menjadi sebuah konsep baru. Fase praktik adalah proses rasionalisasi dari ide-ide yang didapat dari fase imajinatif untuk bisa diterapkan secara praksis (Solomon, 1990).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek dari kemampuan berpikir kreatif adalah kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan keaslian berpikir.

2.1.6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Supriadi (1994) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas dalam dua kelompok yakni: (1) Internal: kemampuan intelektual, komitmen, pengetahuan, intuisi; (2) Eksternal: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat.

Ada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas meliputi: daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan factor lain dalam intelegensi.

Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari atau dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi akan kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan kreativitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkreativitas.

Guru yang waspada pada karakteristik anak didik yang menunjukkan potensi kreatif dapat mengakui perbedaan individu dalam masa kanak-kanak dan pemeliharaan perkembangan dari kreativitas melalui tingkat dalam semua daerah perkembangan. Oleh karena itu dukungan guru untuk memahami segala aspek perkembangan anak hendaknya dapat memunculkan atau menggali potensi anak yang masih tersembunyi, dan mengembangkan yang sudah muncul dalam bermain sampai anak merasa senang melakukan semua kegiatan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kreativitas adalah segala kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. aspek kreativitas yaitu : 1) kelancaran berfikir yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan; 2) keluesan atau fleksibel yaitu kemampuan untuk menggunakan berbagai macam pendekatan untuk mengatasi berbagai macam masalah; 3) keaslian yaitu kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan gagasan atau pemikiran baru; 4) memperinci yaitu kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan secara terperinci; 5) berfikir imajinatif dan; 6) menghasilkan karya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak tidak hanya dari segi lingkungan sekolah saja, lingkungan keluarga juga sangat berperan penting dalam perkembangan kreativitas anak.

2.1.7. Konsep Permainan Clay

Seperti telah dijelaskan pengembangan kreativitas atau keterampilan kognitif dapat dikembangkan dengan pusat anak (area) dimana salah satu area yang dibutuhkan adalah area seni. Anna Suhaenah (dalam Zaman, Hermawan, dan Eliyawati, 2009) berpendapat bahwa sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, setting, teknik yang membangun, kondisi yang memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dengan media yang mudah didapat dan area yang dibutuhkan, penulis mengambil Clay dari tanah liat sebagai salah satu media pembelajaran.

Menurut Clay Designs, (dalam dalam Zaman, Hermawan, dan Eliyawati, 2009) menjelaskan clay plastisin adalah lilin atau malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang ulang karena tidak untuk dikeraskan. Menurut kelompok belajar *BB Clay Design* arti kata clay adalah tanah liat. Tanah liat adalah material alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik.

Menurut Well Mina (2013) bahwa plastisin atau lilin malam juga termasuk keluarga clay, biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk. Bentuk akhirnya tetap lunak dan dapat diolah kembali. Hampir semua kegiatan di TK/RA bisa memotifasi anak untuk melakukan percobaan dan kreatif. Salah satu contohnya adalah dengan mengenalkan anak dengan seni rupa.

Menurut Sumanto (2005), bahwa pembelajaran seni rupa di TK/RA harus sejalan dengan hakikat dan fungsi seni sebagai alat pendidikan adalah dengan mempertimbangkan aspek edukatif, psikologis, karakteristik materi dan ketersediaan sumber belajar.

Adapun aspek edukatif adalah pembelajaran yang dikembangkan hendaknya dapat mendidik anak sejalan dengan perkembangannya. Aspek psikologis yang dimaksud adalah perkembangan pikir, rasa dan emosional yang berkaitan dengan karakteristik atau sifat dasar anak yang serba ingin tahu. Aspek karakteristik materi disesuaikan dengan kurikulum yang ada, sedangkan aspek ketersediaan sumber belajar adalah sumber atau bahan yang digunakan menarik bagi anak, mudah didapat, praktis, dan aman penggunaannya. Di sini tersedia

macam-macam alat atau media bermain salah satunya media Clay dari tanah liat. Dengan media Clay ini anak dapat bermain sesuka hati sesuai dengan keinginan atau imajinasi anak didik.

Pembelajaran seni rupa dapat diajarkan dengan cara bermain, menurut Patty Smith Hill (dalam Montolalu, 2009) memperkenalkan sebuah masa “bekerja sambil bermain” dimana anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda-benda serta alat-alat bermain yang ada dilingkungannya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri.

Dengan bermain Clay ini, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Pestalozzi dalam Badru Zaman berkeyakinan, bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra, dan melalui pengalaman-pengalaman tersebut potensi-potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan. Pestalozzi (dalam Zaman, Hermawan, dan Eliyawati, 2009) percaya bahwa cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya.

Pandangan Jean Piaget dan Lev Vigotsky (pandangan konstruktivisme) dalam Zaman memiliki asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak mengkonstruksi/membangun pengetahuannya berdasarkan

pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangun sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan. Misalkan dengan cara bermain clay.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain clay adalah kegiatan dengan memakai tanah liat yang dilakukan demi kesenangan dan dilakukan secara suka rela yang merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, kemampuan kognitif, berpikir kreatif, emosional dan sosial.

2.3. Kerangka Konseptual

2.2.1. Pengaruh Bermain Clay Terhadap Perkembangan Kognitif

Permainan clay dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Menurut Soetjingsih (2012) bahwa alat permainan edukatif mengandung nilai pendidikan sesuai usia dan tingkat perkembangan anak yang berfungsi untuk merangsang perkembangan fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Belajar dengan menggunakan permainan clay atau plastisin dengan baik dan benar akan merangsang perkembangan kognitif anak bisa berkembang dengan baik dan cepat karena dibantu dengan permainan sebagai sarana belajar anak.

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan anak yaitu mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Mengenalkan konsep bentuk, warna, dan ukuran, serta daya ingat pada anak penting dilakukan sebab warna, bentuk dan ukuran merupakan ciri yang paling terlihat dalam dunia sekeliling kita dan dapat membantu anak menyelesaikan masalah dalam kehidupannya serta beradaptasi dengan lingkungannya.

Hal ini menunjukkan bahwa apabila dengan adanya permainan clay, perkembangan kognitif anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya seperti anak dapat mengenal warna, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk serta anak dapat memahami konsep besar atau kecil. Sesuai dengan menu pembelajaran generik anak usia dini tahun 2009 bahwa perkembangan kognitif anak usia 3-5 tahun dikatakan berkembang jika: 1) anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, 2) dapat mencocokkan hingga 11 warna, 3) dapat menunjuk hingga 6 warna yang disebutkan, 4) mencocokkan dua bentuk, 5) memahami konsep kecil atau besar dan lain-lain.

2.2.2. Pengaruh Model Bermain Clay Terhadap Kreativitas

Clay dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena Clay bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak- anak. Menurut Teori Primary Mental Abilities yang dikemukakan oleh Thurstone dalam Sujiono berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yang salah satunya adalah pemahaman ruang atau *spatial factors* (dalam Sujiono, 2009).

Menurut Kak Romy (dalam Sujiono, 2009) dengan memiliki kecerdasan ruang anak mampu menikmati dan menghargai suatu hasil karya seni. Anak juga mampu memahami gambar berupa denah atau peta. Kecerdasan ini dapat mengembangkan kreatifitas anak untuk menciptakan pola-pola gambar yang baru. Apabila kecerdasan ruang dan gambar ini dikembangkan dan terasah dengan baik maka akan dapat membantu individu untuk menekuni berbagai profesi kerja di masa yang akan datang. Berbagai profesi kerja yang dapat ditekuni antara lain:

arsitek, pemahat, pelukis, sutradara, perancang busana, perencanaan tata kota, insinyur tehnik sipil atau insinyur tehnik mesin, pilot, nahkoda, dan lain-lain.

Selain itu keterampilan, kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan bermain Clay membuat berbagai macam bentuk, karena cara berfikir anak TK/RA atau usia 5-6 tahun. Menurut Piaget dalam Suyanto (2008) menjelaskan perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Cara berfikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.

Ki Hajar Dewantara dalam Suyanto (2008) menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik dengan “Indria” (indranya). Dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang Clay anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.

2.2.3. Pengaruh Bermain Clay Terhadap Perkembangan Kognitif dan Kreativitas

Bermainan clay dapat meningkatkan kreativitas dan sekaligus perkembangan kognitif anak. Peningkatan perkembangan kognitif biasanya sejalan dengan peningkatan kreativitas anak didik. Ini merupakan hal yang sangat penting dikembangkan untuk anak didik dalam kehidupan mereka baik secara tidak langsung maupun langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik di tingkat pendidikan selanjutnya.

Penelitian Howard-Jones, dkk (2002) yang dilakukan pada 52 anak usia 6 tahun. Sebagian anak diberikan clay kemudian dibiarkan untuk bermain clay selama 25 menit. Hasilnya menunjukkan bahwa anak yang bermain clay memiliki nilai kreativitas yang lebih tinggi serta perkembangan kognitif karena anak semakin kreatif membentuk sesuai imajinasinya dan daya ingat mereka menjadi kuat terhadap warna dan bentuk yang mereka buat dari permainan clay jika dibandingkan anak yang tidak bermain clay. Hal ini juga sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Rochayah (2012) yang menemukan bahwa terdapat peningkatan kreativitas dan kognitif anak TK yang bermain clay.

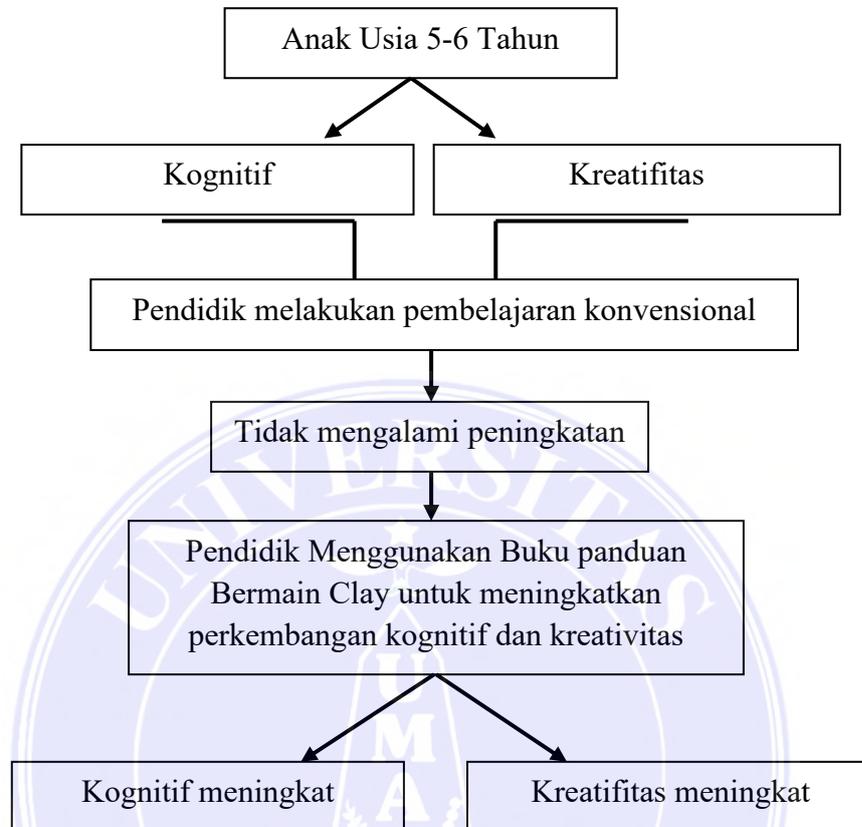
Ditambah jika permainan clay dilakukan secara kelompok. Sari (2013) ketika permainan clay dilakukan berkelompok, anak didik akan merundingkan bentuk apa yang akan dibuat bersama teman sekelompoknya. Mereka akan berdiskusi dan biasanya dalam beberapa kelompok akan terlihat salah satu anggota kelompok terlihat lebih menonjol dalam memberikan idenya. Hal ini akan meningkatkan kognitif dan juga kreativitas dari anak didik yang nantinya akan berguna di kehidupannya di masa mendatang.

Dalam kegiatan ini aspek yang dikembangkan adalah kognitif dan kreativitas anak, aspek kognitif diantaranya: 1) belajar dan memecahkan masalah; 2) berfikir logis; 3) berfikir simbolik, sedangkan aspek kreativitas yang dikembangkan antara lain: 1) kelancaran berfikir yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan; 2) keluesan atau fleksibel yaitu kemampuan untuk menggunakan berbagai macam pendekatan untuk mengatasi berbagai macam masalah; 3) keaslian yaitu kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan

gagasan atau pemikiran baru; 4) memperinci yaitu kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan secara terperinci; 5) berfikir imajinatif dan; 6) menghasilkan karya.

Rancangan kegiatan awal yang dilakukan diawali dengan menentukan sekolah dan memilih kelas yang akan diajak bermain, menetapkan alokasi waktu, dan menentukan pertemuan. Kemudian menentukan tujuan bermain yang meningkatkan perkembangan kognitif diantaranya mengembangkan kemampuan belajar dan memecahkan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik. Tujuan bermain untuk meningkatkan kreativitas di antaranya: kelancaran berfikir yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan, keluasan atau fleksibel yaitu kemampuan untuk mengungkapkan berbagai macam pendekatan untuk mengatasi berbagai macam masalah, keaslian yaitu kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan gagasan atau pemikiran baru, memperinci yaitu kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan secara terperinci, kemampuan berfikir imajinatif dan mampu menghasilkan karya.

Adapun kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Krangka Berfikir

2.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan Penelitian dalam Pengembangan buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak didik di TK. Madani Lubuk Pakam adalah sebagai berikut:

2.3.1 Bagaimana kepraktisan dan keefektifan buku panduan guru model bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak di TK. Madani Lubuk Pakam?

2.3.2 Bagaimana model bermain clay dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak didik?

2.3.3 Bagaimana model bermain clay dapat meningkatkan kreativitas anak didik?

2.4. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

2.4.1. Buku panduan guru tentang bermain clay praktis dan efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak di TK Madani.

2.4.2. Mode bermain clay dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Madani.

2.4.3. Model bermain clay dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak di TK Madani.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model.

Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, ddevelopment an Dissemination* (Thiagarajan dalam Sugiyono, 2017). *Define* (pendefinisian) berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang akan dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Design* (perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. *Dissemination* (diseminasi), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk aktif dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang

ditetapkan. Dengan demikian yang akan menjadi produk dalam penelitian ini adalah buku panduan guru yang valid dan efektif. Pengembangan buku panduan guru tersebut berupa yakni pengembangan buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Madani Lubuk Pakam, yang beralamat di Jalan Purwo No. 17, Bakaran Batu, Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatra Utara. Adapun kelas yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian ialah di kelas kelompok B-1 dan B-3 TK Madani Lubuk Pakam.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022, yang dimulai pada bulan agustus sampai dengan September tahun 2021.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

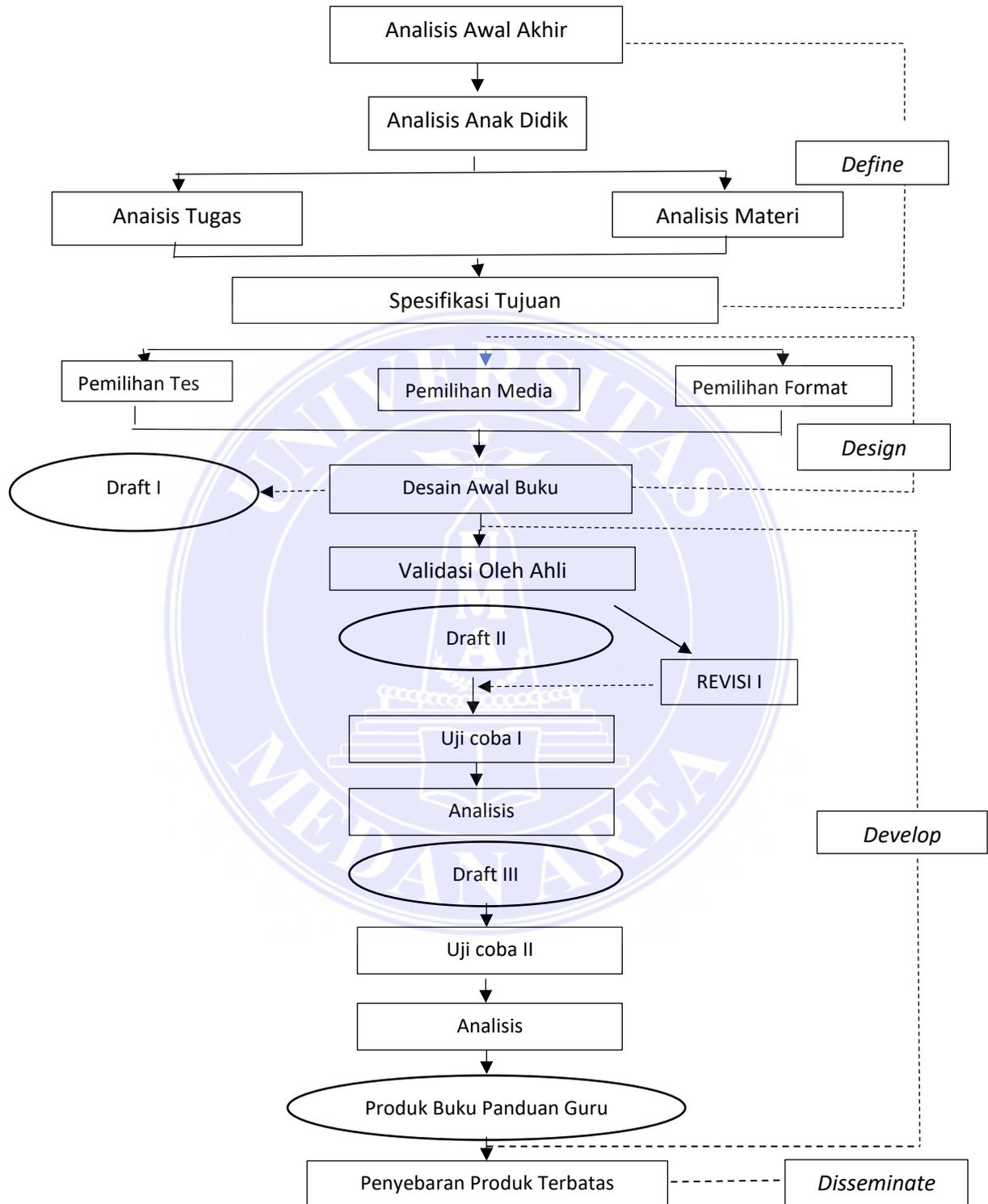
Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa TK Madani Lubuk Pakam yang berjumlah 97 orang yang terdiri dari Kelas Kelompok A-1 10 orang, Kelas Kelompok A-2 11 orang, Kelas Kelompok B-1 12 orang, Kelas Kelompok B-2 13 orang, Kelas Kelompok B-3 13 orang, Kelas Kelompok B-4 13 orang, Kelas Kelompok B-5 13 orang, dan Kelas Kelompok B-6 12 orang.

Di pilih berdasarkan hasil skrining yang dilakukan oleh guru. Dengan

menggunakan pedoman observasi, sehingga mendapatkan nilai dari observasi yang dilakukan guru. Dari hasil observasi tersebut mendapatkan nilai. Nilai tersebut diurutkan dari nilai tertinggi sampai terendah. Maka dapatlah nilai tingkat kognitif dan kreativitas yang rendah sebanyak 16 orang anak TK B, sehingga 16 anak dibagi 2 kelompok menjadi 8 anak di Kelompok Eksperimen dan 8 anak di Kelompok Kontrol.

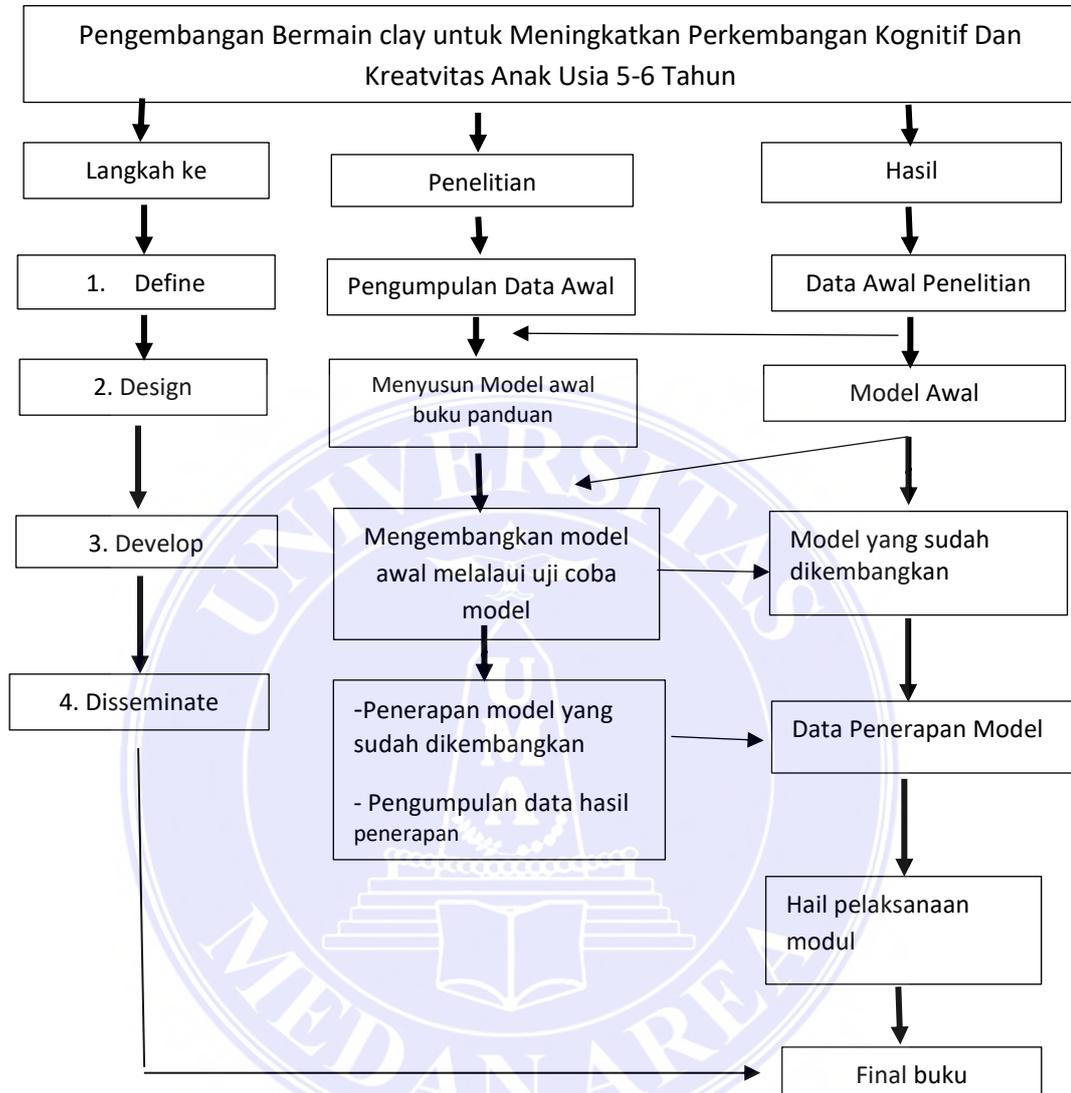
3.4 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan diadaptasi dari model Pengembangan Thiagarajan. Model penelitian data penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Model*). Pengembangan model ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*devlop*) dan penyebaran (*disseminate*). Pengembangan buku panduan guru disusun langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Thiagarajan dengan Disain 4D (Trianto, 2011)

Bagan diatas dapat disederhanakan dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 3.2. Desain Sederhana 4 D

Tahap Penelitian dalam model 4D yang diadaptasi dari Thiagarajan, dijelaskan sebagai berikut:

3.4.1 Tahap Pedefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu : (a) analisis awal-akhir, (b) analisis siswa, (c) analisis tugas, (d) analisis konsep dan (e) perumusan tujuan pembelajaran. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

A. Analisis awal-akhir

Pada tahap ini dilakukan analisis awal-akhir bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam aspek perkembangan anak sehingga dibutuhkan pengembangan buku panduan guru yang sesuai untuk mengatasi aspek perkembangan anak yang belum berkembang. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke sekolah yang menjadi subjek penelitian. Pada tahap observasi yang diamati adalah aktivitas siswa saat belajar dan bermain serta perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif dan kreativitas.

B. Analisis Siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis siswa yaitu menelaah karakter siswa yang sesuai dengan rencana dan pengembangan buku panduan guru. Analisis ini dilakukan untuk menyesuaikan karakteristik siswa dengan rancangan dan pengembangan materi bermain yang telah ditetapkan pada analisis awal-akhir. Karakteristik anak yang ditelaah meliputi perkembangan kognitif dan kreativitas.

C. Analisis Tugas

Pada tahap ini dilakukan analisis tugas yaitu melakukan identifikasi berbagai keterampilan utama yang diperlukan dalam kegiatan bermain sesuai RPP. Kegiatan ini ditujukan untuk mengidentifikasi perkembangan-perkembangan yang akan dikembangkan dalam kegiatan bermain. Analisis tugas ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian dari kegiatan bermain.

D. Analisis Konsep/materi

Pada tahap ini dilakukan analisis konsep/materi yaitu dengan mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep materi bermain yang akan dilakukan. Materi yang disusun sesuai dengan aspek-aspek perkembangan yang harusnya telah dimiliki oleh anak kelompok B di Taman Kanak-kanak, khusus perkembangan kognitif dan kreativitas.

E. Spesifikasi tujuan bermain

Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah melakukan penjabaran indikator pencapaian hasil bermain ke dalam indikator yang lebih spesifik yang disesuaikan dengan hasil analisis materi dan analisis tugas yang dilakukan sebelumnya. Spesifikasi tujuan bermain merupakan acuan dalam merancang buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.

3.4.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil dari tahapan ini adalah buku panduan guru yang telah dirancang sesuai dengan format perancangan, sehingga diperoleh desain awal buku panduan guru untuk tema kebun binatang sub tema binatang melalui bermain clay. Kegiatan pada tahap ini terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan disain awal buku panduan guru. Hasil dari setiap kegiatan pada tahap awal perancangan dideskripsikan sebagai berikut:

A. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang disusun dalam penelitian ini adalah non tes yaitu lembar observasi bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Pada awal kegiatan bermain, guru mengisi lembar evaluasi anak untuk melihat anak yang belum berkembang kognitif dan kreativitasnya dan diakhir kegiatan bermain clay guru mengisi lembar evaluasi anak untuk melihat anak yang sudah berkembang kognitif dan kreativitasnya.

Hal tersebut dilakukan untuk melihat perbandingan hasil perkembangan anak sebelum dan sesudah bermain dengan menggunakan buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Tes yang disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan indikator yang diukur.

B. Pemilihan Media

Kegiatan pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang tepat dalam bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Media yang digunakan adalah alat-alat yang diperlukan dalam bermain clay

seperti clay (tanah liat), clay putih, clay warna-warni, talam, piring, tgepung terigu, garam, air, minyak goerng, pewarna makanan, gelas ukur, timbangan, baskom, mangkuk, kuas, wadah cat, cat poster warna-warni, kuda-kudaan dan gambar kebun binatang .

C. Pemilihan Format

Hasil pemilihan format dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan guru disekolah yang menjadi objek penelitian. Untuk format instrument yang digunakan yang berupa lembar evaluasi anak, mengacu pada indikator masing-masing untuk mengukur perkembangan anak. Keseluruhan buku panduan guru dirancang dan disesuaikan dengan bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak agar menjadi satu kesatuan yang diharapkan penerapannya berdampak pada perkembangan kognitif dan kreativitas anak kelompok B TK Desa Bakaran Batu.

D. Desain Awal Buku Panduan Guru

Pada tahap ini dihasilkan rancangan awal berupa buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak untuk pedoman guru yang terdiri dari skenario bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak untuk 6 sesi, pedoman observasi, dan pedoman evaluasi anak.

3.4.3 Tahap pengembangan (*Develop*)

Thiagarajan (1974) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

A. Uji Coba Validasi Buku Panduan Guru

Uji coba validasi buku panduan guru divalidasi oleh ketiga ahli yaitu ahli bahasa, desain grafis, dan materi. Adapun validator yang menjadi tim validasi untuk memvalidasi buku panduan guru ini adalah :

1. **Ahli Design Grafis** : Siti Marisa., MA., M. Psi, beliau bertugas di Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) sebagai dosen tetap dan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN-SU)
2. **Ahli Materi** : Fitriyani., M. Psi, beliau adalah seorang praktisi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Asesor BAN PAUD dan PNF.

3. **Ahli Bahasa** : Rika Kartika, S. Pd, M. Pd, beliau bertugas di Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) sebagai dosen Bahasa Indonesia.

B. Uji Coba Kepraktisan Buku Panduan Guru

Uji coba kepraktisan buku panduan guru divalidasi oleh 2 orang guru selama 2 kali pertemuan. Untuk guru ke-I lembar observasi validasi kepraktisan buku panduan guru diisi oleh Ibu Hidayatul Husna, S.Pd. Beliau lulusan Sarjana (S-1) Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) pada tahun 2015 di Universitas Negeri Medan Sumatera Utara, saat ini beliau mengajar di TK Madani Lubuk Pakam khususnya pada kelas kelompok B3. Selanjutnya, untuk guru ke-II lembar observasi validasi kepraktisan buku panduan guru diisi oleh Ibu Umri Indriani. Saat ini beliau sedang menempuh pendidikan Sarjana (S-1) PAUD di Universitas Terbuka. Beliau mengajar di TK Madani Lubuk Pakam khususnya pada kelas kelompok B1.

C. Uji Coba Keefektifan Buku Panduan Guru

Uji coba kepraktisan buku panduan guru divalidasi oleh 2 orang guru selama 2 kali pertemuan. Untuk guru ke-I lembar observasi validasi kepraktisan buku panduan guru diisi oleh Ibu Hidayatul Husna, S.Pd. Beliau lulusan Sarjana (S-1) Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) pada tahun 2015 di Universitas Negeri Medan Sumatera Utara, saat ini beliau mengajar di TK Madani Lubuk Pakam khususnya pada kelas kelompok B3. Selanjutnya, untuk guru ke-II lembar observasi validasi kepraktisan buku panduan guru diisi oleh Ibu Umri Indriani. Saat ini beliau sedang menempuh pendidikan Sarjana (S-1) PAUD di Universitas

Terbuka. Beliau mengajar di TK Madani Lubuk Pakam khususnya pada kelas kelompok B1.

D. Penerapan Buku Panduan Guru Kepada Anak

Setelah melakukan uji coba ketiga validasi tersebut, maka buku panduan guru ini diterapkan kepada anak yang dilakukan guru.

3.4.4 Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Thiagarajan (1974), membagi tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pengembangan dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan guru. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (*diffusi*) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Tahap penyebaran (*Disseminate*) yaitu mensosialisasikan produk yang telah layak untuk digunakan oleh guru-guru TK Madani Lubuk Pakam. Untuk

penyebaran buku ke lembaga sejenis akan dilaksanakan kemudian. Pada tahap ini buku panduan guru tentang bermain clay untuk membantu meningkatkan Perkembangan kognitif dan kreativitas anak (*draft final*) dikemas dan disebarakan sebagai media yang telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, sedangkan instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan data lebih mudah dan sistematis (Arikunto, 2005).

Dalam observasi berperan serta, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sumber data penelitian. Sedangkan observasi non partisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat saja. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sumber data peneliti. Dengan metode observasi ini diharapkan dapat mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini metode observasi dilakukan pada saat kegiatan bermain clay dengan sampel anak TK. Madani Lubuk Pakam. Observasi ini menggunakan instrumen berupa pedoman obseravasi untuk dapat mengetahui seberapa jauh kemampuan perkembangan kognitif dan kreativitas anak dalam bentuk kegiatan bermain clay.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan agar menjadi sistematis dan lebih mudah (Arikunto, 2005). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi dan daftar pertanyaan pengembangan buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan pengembangan kognitif dan kreativitas anak. Berikut ini penjelasan dari lembar observasi dan daftar pertanyaan.

Menurut Prof. Dr. Sofyan S. Willis (2010) menyatakan bahwa observasi merupakan pengamatan dan pencatatan terhadap subjek ataupun kejadian yang dilakukan dengan cara sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berbentuk lembar observasi *checklist*. Lembar observasi *checklist* digunakan untuk mengumpulkan data dari validasi ahli, kepraktisan dan keefektifan buku panduan guru bermain pasir divalidasi oleh 2 orang guru, serta penerapan buku panduan guru bermain pasir kepada siswa oleh peneliti.

1) Instrumen Untuk Validasi Buku Panduan Guru

Validasi buku panduan guru ini diserahkan kepada tim ahli untuk mengukur tingkat validasi yang dilakukan selama 2 kali uji coba pertama dan kedua mengenai bahasa, desain grafis, dan materi.

a) Validasi Bahasa Buku Panduan Guru

Validitas bahasa yang digunakan untuk buku panduan guru terdiri dari 3 aspek dengan 7 indikator.

1. Aspek keakuratan, dengan indikator :
 - a. Keakuratan struktur kalimat
2. Aspek komunikatif, dengan indikator :
 - a. Keefektifan kalimat
 - b. Pemahaman terhadap pesan
3. Aspek kesesuaian kaidah bahasa, dengan indikator :
 - a. Ketetapan bahasa
 - b. Ketetapan ejaan
4. Aspek kesesuaian perkembangan peserta didik, dengan indikator :
 - a. Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik
 - b. Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional

Setiap indikator memiliki empat alternatif jawaban yaitu Kurang Valid (KV) diberi skor 1, Cukup Valid (CV) diberi skor 2, Valid (V) diberi skor 3 dan Sangat Valid (SV) diberi skor 4. Uraian di atas kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Alat Ukur Penilaian Bahasa Buku Panduan Guru

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		KV 1	CV 2	V 3	SV 4
Keakuratan	1.Keakuratan struktur kalimat				
Komunikatif	2.Keefektifan kalimat				
	3.Pemahaman terhadap pesan				
Kesesuaian kaidah bahasa	4.Ketepatan tata bahasa				
	5.Ketepatan ejaan				

Kesesuaian perkembangan peserta didik	6.Kesesuaian tingkat perkembangan Kognitif peserta didik				
	7.Kesesuaian tingkat perkembangan kreativitas				
JUMLAH					
KATEGORI					

b) Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru

Validitas desain grafis yang digunakan untuk buku panduan guru terdiri dari 3 aspek dengan 38 indikator.

1. Ukuran Buku, dengan indikator:
 - a. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO
 - b. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku
2. Aspek desain depan cover buku, dengan indikator :
 - a. Tampilan unsur tata letak pada cover depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (*unity*)
 - b. Tampilan tata letak unsur pada cover depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis
 - c. Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi
 - d. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo) seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi buku.

- e. Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proposional.
 - f. Memiliki ke kontrasan yang baik
 - g. Judul buku menjadi pusat pandang.
 - h. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang
 - i. Ukuran judul buku proposional dibandingkan dengan ukuran buku.
 - j. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf
 - k. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi
3. Aspek desain isi buku, dengan indikator :
- a. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku
 - b. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku
 - c. Spasi antar paragraph jelas
 - d. Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) konsisten
 - e. Bidang cetak dan margin proporsional dengan ukuran buku
 - f. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional
 - g. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional
 - h. Judul buku
 - i. Sub judul bab
 - j. Angka halaman/ folios
 - k. Penempatan ilustrasi
 - l. Keterangan gambar (caption) dan sumber

- m. Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman
- n. Penempatan judul, subjudul. Ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku
- o. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf
- p. Tidak menggunakan jenis huruf/ dekoratif
- q. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all capital, small capital) tidak berlebihan
- r. Ukuran dan jenis huruf sesuai dengan tingkatan tingkat pendidikan
- s. Lebar susunan teks
- t. Spasi antara baris susunan teks normal
- u. Spasi antara huruf normal
- v. Jenjang/ hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional
- w. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks
- x. Tanda pemotongan kata (hyphenation)
- y. Garis, raster tegas dan jelas

Setiap indikator memiliki empat alternatif jawaban yaitu Kurang Valid (KV) diberi skor 1, Cukup Valid (CV) diberi skor 2, Valid (V) diberi skor 3 dan Sangat Valid (SV) diberi skor 4. Uraian di atas kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Alat Ukur Penilaian Desain Grafis Buku Panduan Guru

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		KV 1	CV 2	V 3	SV 4
Ukuran Buku	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO				
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku				
Desain Depan Cover Buku	3. Tampilan unsur tata letak pada cover depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (<i>unity</i>)				
	4. Tampilan tata letak unsur pada cover depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis				
	5. Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi				
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi buku				
	7. Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional				
	8. Memiliki kekontrasan yang baik				
	9. Judul buku menjadi pusat pandang				
	10. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang				
	11. Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku				
	12. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
	13. Tidak menggunakan				

	huruf hias/dekorasi				
	14. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku				
Disain Isi Buku	15. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku				
	16. Spasi antar paragraph jelas				
	17. Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) konsisten				
	18. Bidang cetak dan margin proporsional dengan ukuran buku				
	19. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional				
	20. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional				
	21. Judul buku				
	22. Sub judul bab				
	23. Angka halaman/ folios				
	24. Penempatan ilustrasi				
	25. Keterangan gambar (<i>caption</i>) dan sumber				
	26. Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman				
	27. Penempatan judul, subjudul. Ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku				
	28. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
29. Tidak menggunakan jenis huruf/ dekoratif					
30. Penggunaan variasi huruf					

(<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan				
31. Ukuran dan jenis huruf sesuai dengan tingkatan tingkat pendidikan				
32. Lebar susunan teks				
33. Spasi antara baris susunan teks normal				
34. Spasi antara huruf normal				
35. Jenjang/ hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional				
36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks				
37. Tanda pemotongan kata (<i>hyphenation</i>)				
38. Garis, raster tegas dan jelas				
Jumlah				
Kategori				

c) Validasi Materi Buku Panduan Guru

Validitas materi yang digunakan untuk buku panduan guru terdiri dari 3 aspek dengan 25 indikator.

1. Aspek desain penyajian, dengan indikator :
 - a. Kejelasan Judul
 - b. Kejelasan penyajian petunjuk bermain
 - c. Kesesuaian materi dengan tujuan bermain
 - d. Kemudahan dalam memahami materi
 - e. Kualitas pendahuluan
2. Aspek penyajian buku panduan guru, dengan indikator :
 - a. Ketepatan cakupan isi materi

- b. Penyampaian materi menarik dan logis
 - c. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi
 - d. Kesuaian gambar dalam penjelasan materi
 - e. Pemberian ovulasi untuk mengukur kemampuan siswa
 - f. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa
 - g. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses bermain
 - h. Kualitas penyajian materi
 - i. Keterlibatan dan peran siswa dalam proses bermain
3. Aspek penyajian isi buku panduan guru, dengan indikator :
- a. Konsistensi sistematika penyajian
 - b. Keruntutan sajian
 - c. Keseimbangan sajian materi
 - d. Pengantar sub
 - e. Pengantar bab
 - f. Rangkuman
 - g. Daftar pustaka
 - h. Interaktif partisipatif
 - i. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan bermain
 - j. Mendorong berfikir kreatif
 - k. Ketertautan dan keterpaduan makna dalam bab

Setiap indikator memiliki empat alternatif jawaban yaitu Kurang Valid (KV) diberi skor 1, Cukup Valid (CV) diberi skor 2, Valid (V) diberi skor 3 dan Sangat Valid (SV) diberi skor 4. Uraian di atas kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Alat Ukur Penilaian Materi Buku Panduan Guru

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		KV 1	CV 2	V 3	SV 4
Disain Penyajian	1. Kejelasan Judul				
	2. Kejelasan penyajian petunjuk bermain				
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan bermain				
	4. Kemudahan dalam memahami materi				
	5. Kualitas pendahuluan				
Penyajian Buku Panduan Guru	6. Ketepatan cakupan isi materi				
	7. Penyampaian materi menarik dan logis				
	8. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi				

	9. Kesuaian gambar dalam penjelasan materi				
	10. Pemberian ovulasi untuk mengukur kemampuan siswa				
	11. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa				
	12. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses bermain				
	13. Kualitas penyajian materi				
	14. Keterlibatan dan peran siswa dalam proses bermain				
Penyajian Isi Buku Panduan	15. Konsistensi sistematika penyajian				
	16. Keruntutan sajian				
	17. Keseimbangan sajian materi				
	18. Pengantar sub				
	19. Pengantar bab				

	20. Rangkuman				
	21. Daftar pustaka				
	22. Interaktif partisipatif				
	23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan bermain				
	24. Mendorong berfikir kreatif				
	25. Ketertautan dan keterpaduan makna dalam bab				
	Jumlah				
	Kategori				

2) Instrumen Untuk Validasi Kepraktisan Buku Panduan Guru

Validasi buku panduan guru ini diserahkan kepada 2 orang guru untuk mengukur tingkat validasi yang dilakukan selama 2 kali uji coba pertama dan kedua. Validitas kepraktisan yang digunakan untuk buku panduan guru terdiri dari 14 pertanyaan, yaitu :

1. Apakah menurut anda buku ini dapat diterapkan dalam meningkatkan perkembangan anak usia 5 – 6 tahun ?

2. Apakah buku ini praktis digunakan untuk anak usia 5 – 6 tahun ?
3. Apakah menurut anda buku panduan guru ini dapat membantu dalam pembelajaran pada anak usia 5 – 6 tahun ?
4. Apakah buku panduan guru dapat membantu aspek perkembangan anak usia 5 – 6 tahun ?
5. Apakah bahasa yang digunakan dalam buku panduan guru mudah dipahami?
6. Apakah penyajian materi dalam buku panduan guru tersusun secara sistematis ?
7. Apakah materi dalam buku panduan guru sesuai dengan tujuan perkembangan anak usai 5 – 6 tahun ?
8. Apakah kegiatan bermain yang disajikan merangsang perkembangan anak usia 5 – 6 tahun ?
9. Apakah jenis kegiatan bermain dalam buku panduan guru bervariasi ?
10. Apakah buku panduan guru berbeda dengan bahan ajar biasanya ?
11. Apakah buku panduan guru mempermudah guru mengevaluasi siswa ?
12. Apakah buku panduan guru memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapatnya dalam bentuk lisan ?
13. Apakah tampilan buku panduan guru menarik ?
14. Apakah media yang disajikan menarik ?

Setiap pertanyaan memiliki dua alternatif jawaban yaitu Ya diberi skor 1 dan Tidak diberi skor 0. Uraian di atas kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Buku Panduan Guru

No	Komponen Pertanyaan	Penilaian	
		Ya 1	Tidak 0
1	Apakah menurut anda buku ini dapat diterapkan dalam meningkatkan perkembangan anak usia 5 – 6 tahun ?		
2	Apakah buku ini praktis digunakan untuk anak usia 5 – 6 tahun ?		
3	Apakah menurut anda buku panduan guru ini dapat membantu dalam pembelajaran pada anak usia 5 – 6 tahun ?		
4	Apakah buku panduan guru dapat membantu aspek perkembangan anak usia 5 – 6 tahun ?		
5	Apakah bahasa yang digunakan dalam buku panduan guru mudah dipahami?		
6	Apakah penyajian materi dalam buku panduan guru tersusun secara sistematis ?		
7	Apakah materi dalam buku panduan guru sesuai dengan tujuan perkembangan anak usai 5 – 6 tahun ?		
8	Apakah kegiatan bermain yang disajikan merangsang perkembangan anak usia 5 – 6 tahun ?		
9	Apakah jenis kegiatan bermain dalam buku panduan guru bervariasi ?		
10	Apakah buku panduan guru berbeda dengan bahan ajar biasanya ?		
11	Apakah buku panduan guru mempermudah guru mengevaluasi siswa ?		
12	Apakah buku panduan guru memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapatnya dalam bentuk lisan ?		

13	Apakah tampilan buku panduan guru menarik ?		
14	Apakah media yang disajikan menarik ?		
Jumlah			
Kategori			

3) Instrumen Untuk Validasi Keefektifan Buku Panduan Guru

Validasi buku panduan guru ini diserahkan kepada 2 orang guru untuk mengukur tingkat validasi yang dilakukan selama 1 kali uji coba. Validitas keefektifan yang digunakan untuk buku panduan guru terdiri dari 7 komponen, yaitu :

1. Tahapan di setiap sesi sistematis
2. Keruntutan langkah-langkah bermain
3. Keterpaduan pengembangan aspek Kognitif
4. Keterpaduan pengembangan aspek kreativitas
5. Variasi jenis yang digunakan setiap sesi
6. Kesesuaian tema yang ada di setiap sesi dengan perkembangan kognitif
7. Kesesuaian tema yang ada di setiap sesi dengan kreativitas

Setiap komponen memiliki empat alternatif jawaban yaitu Kurang Valid (KV) diberi skor 1, Cukup Valid (CV) diberi skor 2, Valid (V) diberi skor 3 dan Sangat Valid (SV) diberi skor 4. Uraian di atas kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Komponen Keefektifan Buku Panduan Guru

No	Komponen	Penilaian				Jumlah
		KV 1	CV 2	V 3	SV 4	
1	Tahapan di setiap sesi sistematis					
2	Keruntutan langkah-langkah bermain					
3	Keterpaduan pengembangan aspek kognitif					
4	Keterpaduan pengembangan aspek kreativitas					
5	Variasi jenis yang digunakan setiap sesi					
6	Kesesuaian tema yang ada di setiap sesi dengan perkembangan kognitif					
7	Kesesuaian tema yang ada di setiap sesi dengan kreativitas					
Jumlah						
Kategori						

4) Penerapan Buku Panduan Guru Kepada Anak

Buku panduan guru ini akan diterapkan kepada 8 anak untuk melihat peningkatan terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas sesuai dengan aspek-aspeknya masing-masing.

1) Kognitif

Alat bantu yang digunakan berupa daftar lembar observasi *checklist* bermain clay anak yang menilai :

- a. Belajar dan memecahkan masalah
 1. Anak dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik
 2. Anak dapat memecahkan masalah sederhana
 3. Anak dapat menerapkan pengetahuan dan pengetahuan dalam kontek yang baru
 4. Anak dapat menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- b. Berpikir Logis
 1. Mengenal perbedaan ukuran clay
 2. Menunjukkan inisiatif dalam bermain clay
 3. Mengetahui proses membentuk clay menjadi bentuk yang diinginkan
 4. Mengklarifikasikan bentuk clay berdasarkan warna
 5. Mengurutkan bentuk clay dari ukuran yang paling kecil ke paling besar
- c. Berpikir Simbolik
 1. Menyebutkan lambang bilangan
 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
 3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

Setiap indikator memiliki dua alternatif jawaban yaitu Ya diberi skor 1, dan Tidak diberi skor 0. Uraian di atas kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Alat Ukur Perkembangan Kognitif Berdasarkan Aspek-Aspek

Aspek	Indikator	Hasil		Jumlah
		Tidak 0	Ya 1	
Belajar dan memecahkan masalah	Anak dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik			
	Anak dapat memecahkan masalah sederhana			
	Anak dapat menerapkan pengetahuan dan pengetahuan dalam konteks yang baru			
	Anak dapat menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah			
Berpikir Logis	Mengenal perbedaan ukuran clay			
	Menunjukkan inisiatif dalam bermain clay			
	Mengetahui proses membentuk clay menjadi bentuk yang diinginkan			
	Mengklarifikasikan bentuk clay berdasarkan warna			
	Mengurutkan bentuk clay dari ukuran yang paling kecil ke paling besar			

Berpikir Simbolik	Menyebutkan lambang bilangan			
	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung			
	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan			
Jumlah				
Kategori				

2) Kreativitas

Alat bantu yang digunakan berupa daftar lembar observasi checklist bermain clay anak yang menilai :

a. Kemampuan berpikir lancar

1. Mampu bertanya tentang kegiatan yang akan dibuat
2. Menjawab pertanyaan ketika ditanya
3. Bekerja lebih baik dari teman-temannya
4. Mampu menceritakan kegiatan yang telah dibuat
5. Mampu menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat
6. Memiliki gagasan

b. Berpikir fleksibel

1. Mampu mengeksplorasi sesuai bahan yang tersedia
2. Mampu berkreasi membuat sesuatu yang baru
3. Mampu bereksperimen

- c. Berpikir orisinalitas
 - 1. Mampu berkreasi dengan bentuk-bentuk yang lain
 - 2. Tidak takut melakukan hal-hal yang baru
 - 3. Memikirkan hal-hal yang belum pernah dipikirkan orang lain
- d. Mengelaborasi
 - 1. Mampu mengerjakan sesuatu dengan aturan yang telah dijelaskan
 - 2. Mampu mengungkapkan gagasan yang luas alasannya
 - 3. Menambahkan bentuk-bentuk baru terhadap gambar sendiri
- e. Berpikir imajinatif
 - 1. Mampu berkarya sesuai kreasi dan imajinasinya
 - 2. Mampu menceritakan hasil imajinasinya
- f. Menghasilkan karya
 - 1. Mampu menunjukkan hasil karya berupa hasil kreasi dan imajinasinya
 - 2. Mampu menghargai hasil karya sendiri
 - 3. Mampu menghargai hasil karya orang lain

Setiap indikator memiliki dua alternatif jawaban yaitu Ya diberi skor 1 dan Tidak diberi skor 0. Uraian di atas kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Alat Ukur Kreativitas Berdasarkan Aspek-Aspek

Aspek	Indikator	Hasil		Jumlah
		Tidak 0	Ya 1	
Kemampuan berpikir lancar	Bertanya			
	Menjawab pertanyaan jika ditanya			
	Memiliki gagasan			
	Mampu mengungkapkan gagasan			
	Bekerja lebih baik dari teman-temannya			
Berpikir luwes	Melakukan eksperimen terhadap sesuatu			
	Mampu menafsirkan bermacam-macam gagasan			
	Menyelesaikan sesuatu dengan cara berbeda-beda			
Mengolaborasi	Menambahkan warna baru			
	Memiliki bentuk baru			
	Menceritakan gagasan dengan rinci			
Menghasilkan karya	Menciptakan karya			
	Membuat karya sesuai dengan imajinasi			
Jumlah				
Rata-rata				

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Teknis analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

3.6.1 Analisis Data Validasi Buku Panduan Guru

Teknik yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan peningkatan kognitif dan kreativitas adalah deskriptif berbentuk persentase, yaitu dengan melihat penilaian kelayakan pengembangan bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak dari hasil telaah. Kualitas kelayakan pengembangan bermain clay yang dikembangkan dilihat dari penilaian ketiga validator tim ahli terhadap buku panduan guru bermain clay tersebut. Validator tim ahli menjawab pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada skor skala 1 sampai dengan 4.

a. Analisis Data Validasi Bahasa Buku panduan Guru

Data yang diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli bahasa dianalisis dengan menggunakan rumus jumlah skor sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{28 - 7}{4} = 5,25$$

Adapun kategori yang digunakan dalam menentukan kevalidan buku panduaguru bermain clay adalah sebagai berikut :

7 – 12,25 : Kurang Valid (KV)

12,26 – 17,51 : Cukup Valid (CV)

17,52 – 22,77 : Valid (V)

22,78 – 28,03 : Sangat Valid (SV)

b. Analisis Data Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru

Data yang diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli desain grafis dianalisis dengan menggunakan rumus jumlah skor sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{152 - 38}{4} = 28,5$$

Adapun kategori yang digunakan dalam menentukan kevalidan buku panduaguru bermain pasir adalah sebagai berikut :

38– 66,5 : Kurang Valid (KV)

66,66 – 95,1 : Cukup Valid (CV)

95,2 – 123,7 : Valid (V)

123,8 – 152,3 : Sangat Valid (SV)

c. Analisis Data Validasi Materi Buku Panduan Guru

Data yang diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi dianalisis dengan menggunakan rumus jumlah skor sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{100 - 25}{4} = 18,75$$

Adapun kategori yang digunakan dalam menentukan kevalidan buku panduaguru bermain pasir adalah sebagai berikut :

25– 43,75 : Kurang Valid (KV)

43,76 – 62,51 : Cukup Valid (CV)

62,52 – 81,27 : Valid (V)

81,28 – 100,03 : Sangat Valid (SV)

3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data kepraktisan buku panduan guru adalah deskriptif berbentuk persentase, yaitu dengan melihat penilaian kepraktisan buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan peningkatan kognitif dan kreativitas anak dari hasil telaah. Kualitas kepraktisan buku panduan guru bermain clay yang dikembangkan dilihat dari penilaian guru dalam mnjawab daftar pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada skala “Ya / Tidak”.

Data yang diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru dianalisis dengan menggunakan rumus jumlah skor sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{14 - 0}{4} = 3,5$$

Adapun kategori yang digunakan dalam menentukan kepraktisan buku panduaguru bermain clay adalah sebagai berikut :

0 – 3,5	: Kurang Praktis (KP)
3,6 – 7,1	: Cukup Praktis (CP)
7,2 – 10,7	: Praktis (V)
81,28 – 100,03	: Sangat Praktis (SP)

3.6.3 Analisis Data Keefektifan Buku Panduan Guru

Analisis data keefektifan buku panduan guru bermain clay dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak bertujuan untuk mengambil keputusan apakah perlu dilakukan uji coba selanjutnya dalam tahap pengembangan bermain clay. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk melihat keefektifan buku panduan guru yaitu dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{28 - 7}{4} = 5,25$$

Adapun kategori yang digunakan dalam menentukan keefektifan buku panduaguru bermain clay adalah sebagai berikut :

0 – 3,5	: Kurang Efektif (KE)
3,6 – 7,1	: Cukup Efektif (CE)
7,2 – 10,7	: Efektif (E)
81,28 – 100,03	: Sangat Efektif (SE)

3.6.4 Analisis Penerapan Buku Panduan Guru Kepada Anak

Setelah menganalisis ketiga validasi tersebut, maka diterapkanlah buku panduan guru kepada anak dengan menggunakan metode eksperimen *pretest* dan *posttest grup design*. Adapun rumus yang digunakan adalah :

Tabel 3.8 Desain Penelitian

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Posttest
Kelompok Eksperimen (KE)	O ₁	X	O ₂
	O ₃	X	O ₄
Kelompok Kontrol (KK)	O ₁		O ₂
	O ₃		O ₄

Keterangan :

KE = Kelompok Eksperimen

O₁ = pre test perkembangan kognitif

O₂ = post test perkembangan kognitif

O₃ = pre test kreativitas

O₄ = post test kreativitas

KK = Kelompok Kontrol

O₁ = pre test perkembangan kognitif

O₂ = post test perkembangan kognitif

O₃ = pre test kreativitas

O₄ = post test kreativitas

Keterangan :

O_1 = Sebelum menggunakan buku panduan guru

X = Buku panduan guru

O_2 = Sesudah menggunakan buku panduan guru

a) Perkembangan Kognitif

Data yang diperoleh berdasarkan penilaian yang diterapkan kepada 8 orang siswa untuk melihat peningkatan terhadap perkembangan kognitif sesuai dengan aspek-aspeknya dianalisis dengan menggunakan rumus jumlah skor berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{12 - 0}{4} = 3$$

Adapun kategori yang digunakan dalam mengobservasi anak terhadap perkembangan kognitif adalah sebagai berikut :

- 0 – 3 : Belum Berkembang (BB)
- 3,01 – 6,01 : Mulai Berkembang (MB)
- 6,02 – 9,02 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 9,03 – 12,03 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

b) Kreativitas

Data yang diperoleh berdasarkan penilaian yang diterapkan kepada 8 orang siswa untuk melihat peningkatan terhadap kreativitas sesuai dengan aspek-aspeknya dianalisis dengan menggunakan rumus jumlah skor berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{13 - 0}{4} = 3,25$$

Adapun kategori yang digunakan dalam mengobservasi anak terhadap kreativitas adalah sebagai berikut :

- 0 – 3,25 : Belum Berkembang (BB)
- 3,26 – 6,51 : Mulai Berkembang (MB)
- 6,52 – 9,77 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 9,78 – 13,03 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

3.7 Penyusunan Buku Panduan Guru Bermain Clay

Setiap penelitian pengembangan harus selalu menghasilkan produk. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan kebijakan, program, media pembelajaran, buku ajar, model manajemen, model pembelajaran, model uji kompetensi, maka produk dan panduan juga harus ditunjukkan dilampirkan. Berikut sistematika penyusunan produk hasil penelitian dan pengembangan :

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

PETA KONSEP

PENDAHULUAN

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

KEGIATAN 1 BERMAIN CLAY

A. Bermian Clay

B. Alat dan Bahan Bermain Clay

- C. Tujuan dan Manfaat Bermain Clay
- D. Rangkuman

KEGIATAN 2 PERKEMBANGAN KOGNITIF

- A. Pengantar
- B. Pengertian Perkembangan Kognitif
- C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif
- D. Rangkuman

KEGIATAN 3 PERKEMBANGAN KREATIVITAS

- A. Pengantar
- B. Pengertian Kreativitas
- C. Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini
- D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas
- E. Rangkuman

KEGIATAN 4 SKENARIO BERMAIN CLAY DARI TANAH LIAT

- A. Pengantar
- B. Alat dan Bahan Bermain Clay dari Tanah Liat
- C. Skenario Bermain Clay dari Tanah Liat

LEMBAR EVALUASI SISWA BERMAIN TANAH LIAT

HASIL PENELITIAN

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1.Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Buku panduan guru bermain clay sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan kreatifitas anak di TK. Madani Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang. Hal ini dapat dilihat dari berkembangnya perkembangan kognitif dan kreativitas anak setelah guru menggunakan buku panduan guru tentang bermain clay.
2. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan buku panduan guru bermain clay dapat berpengaruh meningkatkan kognitif anak yang ditunjukkan dengan peningkatan dari sebelum menggunakan buku panduan guru (*pretest*) dan sesudah menggunakan buku panduan guru (*posttest*) yaitu:
 - a. Kelompok Eksperimen (Yang menggunakan Buku Panduan Guru bermain Clay)

Untuk perkembangan kognitif diperoleh skor rata-rata sebesar 2,63 yang menyatakan bahwa buku panduan guru berada pada katagori Belum Berkembang (BB), meningkat setelah menggunakan buku panduan guru menjadi 8,88 yang beradap kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya, selisih persentase antara *Pretest* (sebelum menggunakan buku panduan guru) dengan *Posttest* (sesudah menggunakan buku panduan guru) pada perkembangan kognitif anak sebesar 70,31%.

- b. Kelompok Kontrol (yang tidak menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay)

Untuk perkembangan kognitif diperoleh skor rata-rata sebesar 3 yang menyatakan bahwa buku panduan guru berada pada katagori Belum Berkembang (BB), meningkat setelah menggunakan buku panduan guru menjadi 6 yang beradap kategori Mulai Berkembang (MB). Selanjutnya, selisih persentase antara *Pretest* dengan *Postest* pada perkembangan kognitif anak sebesar 45%.

3. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan buku panduan guru bermain pasir dapat berpengaruh meningkatkan kreativitas anak yang ditunjukkan dengan peningkatan dari sebelum menggunakan buku panduan guru (*pretest*) dan sesudah menggunakan buku panduan guru (*postest*) yaitu :

- c. Kelomok Eksperimen (Yang menggunakan Buku Panduan Guru bermain Clay)

Untuk kreativitas diperoleh skor rata-rata *pretest* sebesar 3 yang menyatakan bahwa buku panduan guru berada pada kategori Belum Berkembang (BB), meningkat setelah menggunakan buku panduan guru bermain Clay menjadi 10 yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya, selisih persentase antara *Pretest* (sebelum menggunakan buku panduan guru) dengan *Postest* (sesudah menggunakan buku panduan guru) pada kreativitas anak sebesar 70%.

- d. Kelompok Kontrol (yang tidak menggunakan Buku Panduan Guru Bermain Clay)

Untuk perkembangan kreativitas diperoleh skor rata-rata sebesar 3 yang menyatakan bahwa buku panduan guru berada pada katagori Belum Berkembang (BB), meningkat setelah menggunakan buku panduan guru menjadi 5,13 yang beradap kategori Mulai Berkembang (MB). Selanjutnya, selisih persentase antara *Pretest* dengan *Postest* pada perkembangan kreativitas anak sebesar 40 %.

5.2. Implikasi

Perkembangan kognitif dan kreativitas merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak. Untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan kreativitas guru perlu memberikan kegiatan lain yang menarik agar anak dapat belajar dengan bersemangat. Untuk itu, guru membutuhkan buku panduan guru yang berisi materi yang sesuai dengan aspek perkembangan dan kebutuhan anak serta tersedianya buku panduan guru yang sesuai tuntutan kurikulum, ketersediaan buku panduan guru sesuai dengan pengembangan aspek-aspek perkembangan anak, serta adanya model pembelajaran baru yang menarik sekaligus dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan kreativitas anak adalah dengan bermain clay . Untuk mendapatkan buku panduan guru yang sesuai dengan perkembangan anak perlu adanya analisis kebutuhan anak. Analisis ini dimulai dari analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis konsep serta analisis tujuan dalam kegiatan bermain

dan belajar. Disamping itu, guru yang dikehendaki harus mampu mendisain kegiatan belajar sambil bermain yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Guru juga harus memiliki karakteristik menguasai kegiatan-kegiatan belajar sambil bermain yaitu merangsang aspek perkembangan anak, mulai dari kemampuan untuk menciptakan media yang merangsang aspek perkembangan anak hingga menganalisis aspek perkembangan anak yang belum berkembang. Bermain clay yang digunakan tidak lebih dari sebuah buku panduan yang tidak memiliki dampak terhadap pengetahuan guru untuk membantu aspek perkembangan anak.

Adapun implikasi pengembangan buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak sebagai berikut :

1. Dengan mengimplikasikan buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak, diharapkan aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan usianya, khususnya untuk perkembangan kognitif seperti: menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah sederhana, menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, mengenal perbedaan ukuran, menunjukkan inisiatif, mengetahui proses membentuk clay menjadi bentuk yang diinginkan, mengklarifikasikan bentuk clay berdasarkan warna, mengurutkan bentuk clay dari ukuran yang paling kecil ke paling besar, menyebutkan lambang bilangan, menggunakan

lambang bilangan untuk menghitung, dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

2. Dengan mengaplikasikan buku panduan guru bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak, diharapkan dapat: menghasilkan gagasan, menggunakan berbagai macam pendekatan untuk mengatasi berbagai macam masalah, menciptakan atau menghasilkan gagasan atau pikiran baru, mengembangkan dan menguraikan gagasan secara terperinci, berfikir imajinatif dan menghasilkan karya.
3. Buku Panduan guru bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak, diharapkan dapat menjadi masukan dan acuan bagi guru untuk membenahi proses pembelajaran yang selama ini dilakukan di sekolah khususnya di TK. Madani kecamatan Lubuk Pakam yang masih menekankan proses pembelajaran membaca, menulis dan berhitung pada anak dan mengabaikan aspek-aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak usia dini.
4. Buku panduan guru tentang bermain clay untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak, diharapkan dapat menggunakan uji statistik untuk melihat perbedaan dan peningkatan dalam buku panduan ini.

5.3 Saran

Hasil penelitian ini tidak terbatas pada tema yang diangkat, melainkan dapat diterapkan dan disesuaikan pada tema-tema yang lain, dengan catatan guru harus menentukan permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah yang dapat

diselesaikan dengan menggunakan buku panduan guru bermain clay. Beberapa saran yang dapat di berikan antara lain:

1. Bagi Kepala Sekolah

- a. Diharapkan agar mendukung guru untuk menerapkan buku panduan ini dalam kegiatan belajar di sekolah sehingga aspek-aspek perkembangan yang harus dimiliki anak usia 5 – 6 tahun tidak terabaikan.
- b. Diharapkan kepada kepala sekolah agar dapat mengadakan pelatihan bagi guru tentang penggunaan buku panduan bermain clay ini.

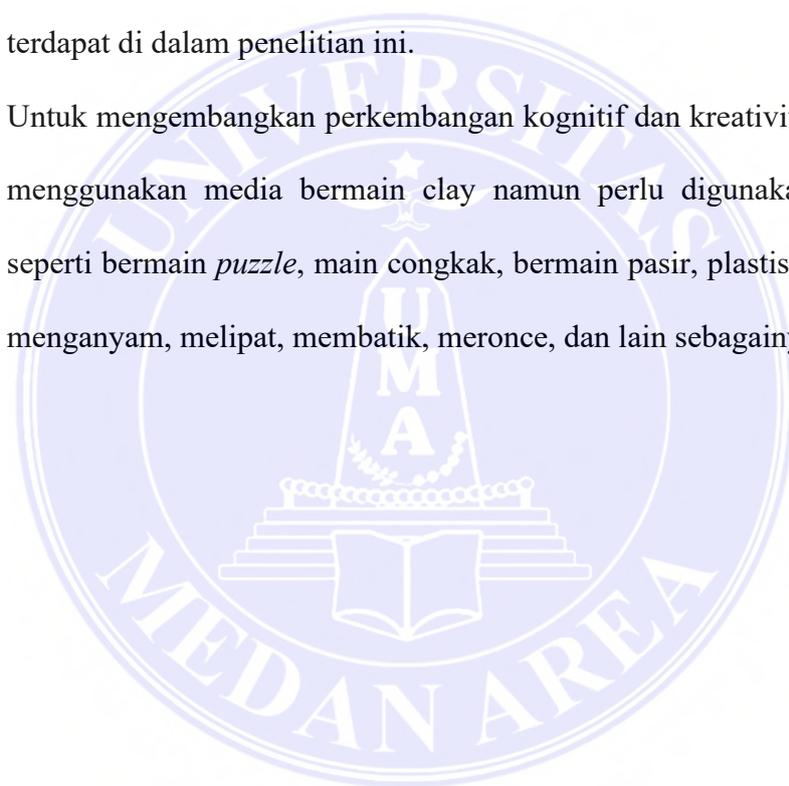
2. Bagi Guru

- a. Disarankan kepada guru untuk menerapkan buku panduan ini tentang bermain *clay* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak.
- b. Disarankan kepada guru-guru yang ada di Taman Kanak-Kanak kecamatan Lubuk Pakam untuk dapat menggunakan buku panduan bermain *clay*.
- c. Untuk anak yang kurang pada aspek kelenturan pergelangan tangan perlu guru memperhatikan setiap aspek perkembangan motorik anak.
- d. Untuk anak yang kurang pada aspek berpikir fleksibel perlu guru memperhatikan setiap aspek perkembangan kreativitas anak.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Agar dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan untuk membantu buku panduan guru dengan bentuk kegiatan yang lain untuk dapat membantu aspek perkembangan anak usia 5 – 6 tahun.

- b. Dapat melakukan uji statistik untuk melihat perbedaan dan peningkatan dalam penelitian ini.
- c. Di sarankan kepada peneliti lain, untuk menguji validitas dan reliabilitas dari buku panduan ini.
- d. Pada penelitian ini hanya meneliti 2 variabel saja, disarankan kepada peneliti lain agar meneliti variabel lain atau lebih dari 2 variabel yang terdapat di dalam penelitian ini.
- e. Untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan kreativitas tidak harus menggunakan media bermain clay namun perlu digunakan media lain seperti bermain *puzzle*, main congkak, bermain pasir, plastisin, playdough, menganyam, melipat, membatik, meronce, dan lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: CV Angkasa.
- Alwi, Hasan, dkk. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asrori, M. (2003). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Wineka Media.
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Emanuel, Andi Wahyu Rahardjo. 2011. *Petunjuk Praktis Metode Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Feldman, RS. 2012. *Pengantar Psikologi: Understanding Psychology Edisi 10*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Howard-Jones, P. A., Taylor, J., & Sutton, L. (2002). **The effect of play on the creativity of young children during subsequent activity.** *Early Child Development and Care*. 323- 328.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lola, W.H.2018. *Bermain Finger Paiting Dalam Model Creative Art untuk Membantu Perkembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Kelompok A di TK. Kelurahan Aek Loba Pekan*, Medan : Universitas Negeri Medan.
- Mansur. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marmi, S., & Kuku, R. (2012). *Asuhan Neonatus, Bayi, Balita, dan Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Maslihah, S. (2005). *Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak*. Makalah dipresentasikan pada acara Penyuluhan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak dalam Upaya Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini di Kecamatan Cisarua tanggal 18 Agustus 2005.
- Montolalu, B. E. F. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nursisto. (1999). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Permendikbud 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pudjiati, S. R. R., & Masykouri, A. (2011). *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen PAUDNI.
- Rhodes. (1980). *An Analysis of Creativity*. Philadelphia: Delta Kappan.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sari, D. W. P. (2013). Pengaruh Bermain Clay Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Vol. 2 No. 03 Desember 2013*.
- Soetjiningsih. (2012). *Konsep Bermain Pada Anak dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Solomon, C. M. (1990). *What An Idea: Creative Training*. Personnel Journal; May 1990; Banking Information Database
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Developmen/R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, N. Y. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, N. Y. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan AUD*. Jakarta: Idektif.
- Sumanto. (2004). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- Supriadi, D.. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: CV. Andi
- Suyanto, S. (2008). *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat.
- Wang, Y. (2009). On Cognitive Foundations of Creativity and the Cognitive Process of Creation. University of Calgary Canada. *International Journal of Cognitive Informatics and Natural Intelligence*.
- Well, Mina. (2013). **Membuat Plastisin yang Menyenangkan Sejarah Clay**. Tersedia di <http://www.scribd.com/dok/80089975/plastisin> diakses tanggal 23 Maret 2013.
- Yusuf, L. N, & Syamsu. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Zaman, B., Hernawan, A. H., & Cucu Eliyawati, C. (2009). *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.