

**MODEL PENGEMBANGAN BERMAIN PASIR UNTUK  
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS  
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK NEGERI GRONG-GRONG  
KABUPATEN PIDIE PROVINSI ACEH**

**TESIS**

**OLEH**

**ISATIR RADHIAH  
NPM. 171804018**



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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 22/7/22

Access From (repository.uma.ac.id)22/7/22

**MODEL PENGEMBANGAN BERMAIN PASIR UNTUK  
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS  
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK NEGERI GRONG-GRONG  
KABUPATEN PIDIE PROVINSI ACEH**

**TESIS**

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

**OLEH**

**ISATIR RADHIAH**

**NPM. 171804018**

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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 22/7/22

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)22/7/22

HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul : Model Pengembangan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh**

**Nama : Isatir Radhiah**

**NPM : 171804018**

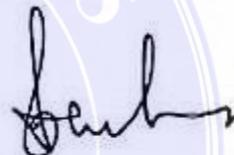
**Menyetujui :**

Pembimbing I



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

Pembimbing II



**Dr. Amanah Surbakti, M.Psi**

**Ketua Program Studi  
Magister Psikologi**



**Dr. Risydah Fadilah., M.Psi. Psikologi**

**Direktur**



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

## 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, 21 Maret 2022



(Isatir Radhiah)

**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 : Isatir Radhiah  
NPM : 171804018  
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 :

**Model Pengembangan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh**

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



**Isatir Radhiah**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah Melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“MODEL PENGEMBANGAN BERMAIN PASIR UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK NEGERI GRONG-GRONG KABUPATEN PIDIE PROVINSI ACEH”**. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna 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 maupun kritikan yang konstruktif, dari para pembaca demi penyempurnaan dalam upaya 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, 20 Januari 2022

**P e n u l i s**

**ISATIR RADHIAH**

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat dapat menyelesaikan tesis berjudul “Model Pengembangan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh”.

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil berupa dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Bapak Prof. Dr. Dadang Ramdan, M.Eng.,M.Sc
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Retna Astuti, K. M.S
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Dr. Risydah Fadilah, M.Psi, Psikolog
4. Pembimbing I Ibu Dr. Nur'aini, S.Psi., M.S.
5. Pembimbing II Ibu Dr. Amanah Surbakti, M.Psi
6. Almarhum Bapak dan Ibunda tercinta Ibu Aida Suarni, S.Pd.I., S.H, serta semua saudara/keluarga
7. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan Tahun 2017
8. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area
9. Guru serta murid-murid di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh
10. Semua pihak yang telah membantu

## ABSTRAK

**ISATIR RADHIAH. Model Pengembangan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh. Magister Psikologi Universitas Medan Area. 2022.**

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya perkembangan motorik halus dan kreativitas anak di TK Negeri Grong-Grong. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas melalui kegiatan bermain pasir. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru bermain pasir dan pengaruhnya dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan (*research and development*). Dilaksanakan dalam empat tahap penelitian yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Subjek penelitian ini adalah anak TK Negeri Grong-Grong kelompok B-2 usia 5 – 6 tahun sebanyak 20 anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar pedoman observasi. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan buku panduan guru tentang bermain pasir hasilnya menunjukkan bahwa buku tersebut sangat valid serta sangat praktis dan efektif. Peningkatan motorik halus hasilnya menunjukkan bahwa pretest diperoleh skor sebesar 19,45 dan posttest diperoleh skor sebesar 62,45 dengan selisih skor 43, artinya terjadi peningkatan motorik halus sebesar 68,82%. Peningkatan kreativitas hasilnya menunjukkan bahwa pretest diperoleh skor sebesar 20,4 dan posttest diperoleh skor sebesar 64,05 dengan selisih skor 43,65, artinya terjadi peningkatan kreativitas sebesar 68,13%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku panduan guru bermain pasir sangat valid serta sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak kelompok B2 usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong. Buku panduan guru ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru-guru dalam melaksanakan kegiatan bermain pasir khususnya dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.

**Kata kunci : Bermain Pasir, Motorik Halus, Kreativitas.**

## ABSTRACT

**ISATIR RADHIAH. Sand Play Development Model to Improve Fine Motoric and Creativity of Children 5 – 6 Years Old in Grong-Grong State Kindergarten, Pidie District, Aceh Province. Master of Psychology, Medan Area University. 2022.**

The background of this research is the low development of fine motor skills and creativity of children in Grong-Grong State Kindergarten. Thus it is necessary to do research to improve fine motor skills and creativity through sand playing activities. This study aims to produce a product in the form of a teacher's guide to playing with sand and its influence in improving fine motor skills and creativity in children. The method used in research and development (research and development). It is carried out in four stages of research, namely defining, designing, developing, and disseminating. The subjects of this study were 20 children of the Grong-Grong State Kindergarten group B-2 aged 5-6 years. The data collection instrument used was an observation guide sheet. From the results of this study, it can be seen that the development of a teacher's manual on playing with sand shows that the book is very valid and very practical and effective. The improvement of fine motoric results shows that the pretest score is 19.45 and the posttest score is 62.45 with a score difference of 43, meaning that there is an increase in fine motor skills by 68.82%. Increasing creativity, the results show that the pretest score is 20.4 and the post-test score is 64.05 with a score difference of 43.65, meaning that there is an increase in creativity of 68.13%. So it can be concluded that the use of the sand playing teacher's manual is very valid and very practical and effective in improving fine motor skills and creativity for children in group B2 aged 5-6 years in Grong-Grong State Kindergarten. This teacher manual is expected to be a reference for teachers in carrying out sand play activities, especially in improving fine motor skills and creativity for children aged 5-6 years in Kindergarten, Pidie Regency, Province Aceh.

**Keywords: Sand Play, Fine Motor, Creativity.**

## DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Abstrak .....	v
Abstract .....	vi
Daftar Isi .....	vii
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Rumusan Masalah.....	11
1.4 Tujuan Penelitian.....	11
1.5 Manfaat Penelitian.....	12
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	12
1.5.2 Manfaat Praktis.....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
2.1 Kerangka Teori .....	15
2.1.1 Anak Usia Dini .....	15
1) Karakteristik Anak Usia Dini .....	17
2) Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak .....	21
3) Prinsip Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak .....	25
2.1.2 Motorik Halus .....	30
1) Aspek-Aspek Motorik Halus .....	32

2) Fungsi Motorik Halus .....	35
3) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus .....	37
4) Stimulasi Motorik Halus Anak Usia 5 – 6 Tahun .....	39
5) Karakteristik Motorik Halus Anak Usia 5 – 6 Tahun .....	43
2.1.3 Kreativitas.....	48
1) Aspek-Aspek Kreativitas .....	53
2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	58
3) Tahap Perkembangan Kreativitas .....	59
4) Teknik Pengembangan Kreativitas .....	64
2.1.4 Pendidikan Anak Usia Dini .....	65
2.1.5 Bermain Pasir .....	67
1) Aspek-aspek yang Dikembangkan dalam Bermain Pasir .....	70
2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Pasir .....	71
3) Prinsip Bermain Pasir .....	73
4) Manfaat Bermain Pasir .....	74
5) Tahap-tahap Bermain Pasir.....	76
6) Metode Bermain Pasir .....	77
7) Pengembangan Bermain Pasir untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas .....	78
2.2 Kerangka Konseptual .....	79
2.3 Pertanyaan Penelitian .....	82
2.4 Hipotesis .....	83

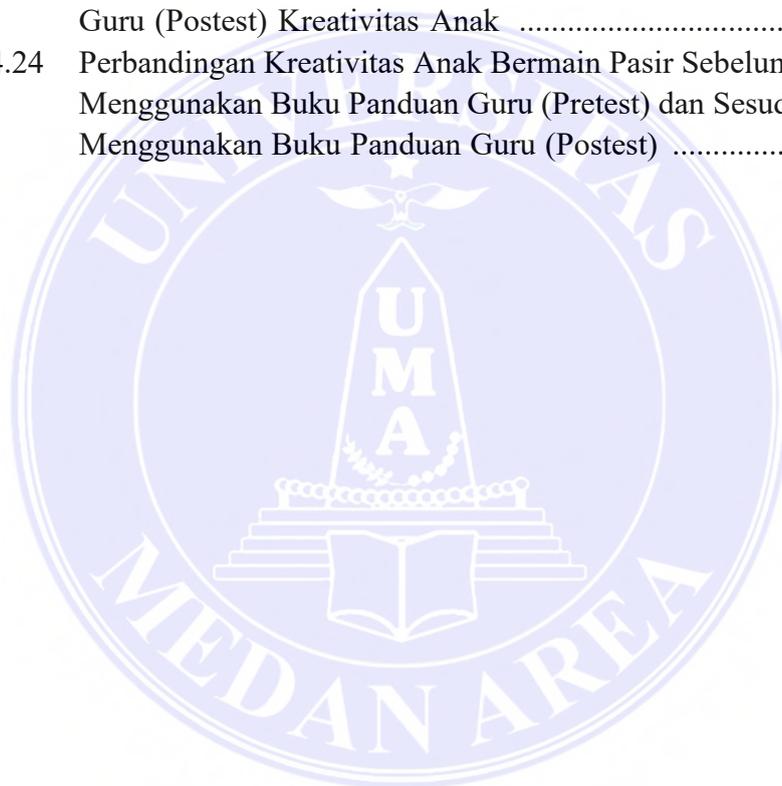
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>84</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	84
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	86
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	86
3.2.2 Waktu Penelitian .....	86
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	87
3.4 Prosedur Pengembangan.....	87
3.4.1 <i>Define</i> (Tahap Pendefinisian).....	91
3.4.2 <i>Design</i> (Tahap Perancangan).....	95
3.4.3 <i>Develop</i> (Tahap Pengembangan).....	97
3.4.4 <i>Disseminate</i> (Tahap Penyebaran).....	100
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	101
3.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	101
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	102
3.6 Teknik Analisis Data .....	122
3.6.1 Analisis Data Validasi Buku Panduan Guru .....	122
3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru .....	125
3.6.3 Analisis Data Keefekifan Buku Panduan Guru .....	126
3.6.4 Analisis Penerapan Buku Panduan Guru Kepada Anak .....	126
3.7 Penyusunan Buku Panduan Guru .....	129
3.7.1 Penyusunan Buku Panduan Guru Bermain Pasir .....	129
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	 <b>134</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	134
4.1.1 Orientasi Kancan Penelitian .....	134
4.1.2 Persiapan Penelitian .....	137
4.1.3 Pelaksanaan Penelitian .....	141
4.1.4 Deskripsi Hasil Pengembangan Buku Panduan .....	143
1) Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	143
2) Deskripsi Hasil Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	156

3) Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	167
4) Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) .....	202
4.1.5 Hasil Analisis Data .....	202
4.2 Pembahasan Penelitian .....	213
4.2.1 Kepraktisan dan Keefektifan Buku Panduan Guru Tentang Model Bermain Pasir.....	213
4.2.2 Model Pengembangan Bermain Pasir Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	221
4.2.3 Model Pengembangan Bermain Pasir Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun .....	226
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	231
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>233</b>
5.1 Simpulan.....	233
5.2 Implikasi .....	234
5.3 Saran .....	236
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>238</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Alat Ukur Penilaian Bahasa Buku Panduan Guru .....	104
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Alat Ukur Penilaian Desain Grafis Buku Panduan Guru .....	106
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Alat Ukur Penilaian Materi Buku Panduan Guru .....	109
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Buku Panduan Guru .....	112
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Komponen Keefektifan Buku Panduan Guru .....	114
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Alat Ukur Motorik Halus Berdasarkan Aspek-Aspek .....	117
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Alat Ukur Kreativitas Berdasarkan Aspek-Aspek .....	120
Tabel 4.1.	Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh .....	137
Tabel 4.2	Lembar Observasi Motorik Halus Anak .....	157
Tabel 4.3	Lembar Observasi Kreativitas Anak .....	158
Tabel 4.4	Format Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Bermain Pasir untuk Pengembangan Motorik Halus .....	164
Tabel 4.5	Format Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Bermain Pasir untuk Pengembangan Kreativitas.....	165
Tabel 4.6	Validasi Bahasa Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-I .....	170
Tabel 4.7	Validasi Bahasa Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-II .....	171
Tabel 4.8	Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-I .....	173
Tabel 4.9	Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-II .....	174
Tabel 4.10	Validasi Materi Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-I .....	176
Tabel 4.11	Validasi Materi Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-II .....	178
Tabel 4.12	Jumlah Skor Validasi Buku Panduan Guru Pertemuan Ke-I dan Ke-II Oleh Ahli Bahasa, Desain Grafis dan Ahli Materi ....	180
Tabel 4.13	Validasi Kepraktisan Buku Panduan Guru Oleh Guru Ke-I .....	183
Tabel 4.14	Validasi Kepraktisan Buku Panduan Guru Oleh Guru Ke-II .....	185
Tabel 4.15	Jumlah Skor Validasi Kepraktisan Buku Panduan Guru Untuk Guru Ke-I dan Ke-II .....	186
Tabel 4.16	Validasi Keefektifan Buku Panduan Guru Oleh Guru Ke-I .....	188
Tabel 4.17	Validasi Keefektifan Buku Panduan Guru Oleh Guru Ke-II .....	189
Tabel 4.18	Jumlah Skor Validasi Kepraktisan Buku Panduan Guru Untuk Guru Ke-I dan Ke-II .....	190

Tabel 4.19	Hasil Analisis Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) Motorik Halus Anak .....	203
Tabel 4.20	Hasil Analisis Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) Motorik Halus Anak .....	205
Tabel 4.21	Perbandingan Motorik Halus Anak Bermain Pasir Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) dan Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) .....	206
Tabel 4.22	Hasil Analisis Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) Kreativitas Anak .....	209
Tabel 4.23	Hasil Analisis Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) Kreativitas Anak .....	210
Tabel 4.24	Perbandingan Kreativitas Anak Bermain Pasir Sebelum Menggunakan Buku Panduan Guru (Pretest) dan Sesudah Menggunakan Buku Panduan Guru (Postest) .....	212



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual .....	81
Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan Thiagarajan dengan Design 4D .....	89
Gambar 3.2	Desain Sederhana 4D .....	90



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
2. Validasi Bahasa Buku Panduan Guru
3. Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru
4. Validasi Materi Buku Panduan Guru
5. Validasi Kepraktisan Buku Panduan Guru
6. Validasi Keefektifan Buku Panduan Guru
7. Lembar Evaluasi Anak
8. Pretest Motorik Halus Per Aspek
9. Pretest Motorik Halus (Gabungan Aspek-Aspek)
10. Postest Motorik Halus Per Aspek
11. Postest Motorik Halus (Gabungan Aspek-Aspek)
12. Selisih Perbandingan Pretest dan Postest Motorik Halus Per Aspek
13. Selisih Perbandingan Pretest dan Postest Motorik Halus (Gabungan Aspek-Aspek)
14. Pretest Kreativitas Per Aspek
15. Pretest Kreativitas (Gabungan Aspek-Aspek)
16. Postest Kreativitas Per Aspek
17. Postest Kreativitas (Gabungan Aspek-Aspek)
18. Selisih Perbandingan Pretest dan Postest Kreativitas Per Aspek
19. Selisih Perbandingan Pretest dan Postest Kreativitas (Gabungan Aspek-Aspek)
20. Foto Anak Bermain Pasir
21. Surat Keterangan Pelaksanaan / Selesai Riset
22. Daftar Riwayat Penulis

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Yuliani, 2017).

Menurut para ahli psikologi menjelaskan istilah anak usia dini sebagai individu yang berbeda yang memiliki ciri-ciri yang tampak dari psikologis anak selama masa kanak-kanak awal, diantaranya usia kelompok, usia meniru, mencari jati diri dan usia kreatif (Santrock, 2011). Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa.

Saat mendidik atau membimbing anak dipaksa mengikuti pola pikir dan aturan orang dewasa. Namun, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan banyaknya studi tentang anak usia dini, orang dewasa semakin memahami bahwa

anak usia dini bukanlah orang dewasa mini, dan berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa penting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut : a) anak bersifat egosentris, b) anak memiliki rasa ingin tahu, c) anak bersifat unik, d) anak memiliki imajinasi dan fantasi, serta e) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Setiap individu mengalami perkembangan. Perkembangan terjadi sejak usia dini hingga dewasa. Perkembangan tidak dapat diukur, tetapi dapat dirasakan. Perkembangan bersifat maju ke depan (*progressif*), sistematis, dan berkesinambungan. Hal-hal yang berkembang pada setiap individu adalah sama, hanya saja terdapat perbedaan pada kecepatan perkembangan, dan ada perkembangan yang mendahului perkembangan sebelumnya, walaupun sejatinya perkembangan antara aspek yang satu dengan aspek yang lain terjadi secara beriringan.

Perkembangan fisik anak dikategorikan atas motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus merupakan suatu kondisi rneingkatnya gerakan yang dilakukan dengan menggunakan otot halus dan koordinasi mata serta jari-jari tangan. Meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot dan syaraf kecil lainnya serta keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan (Montolalu, 2005, Laura & Janet dalam Novan, 2015). Perkembangan motorik halus dapat dikelompokkan atas beberapa bentuk kemampuan menggunakan jari-jari tangan khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Pengelompokkan tersebut : (a) menggenggam, meremas, (b) memegang, (c) merobek, (d) menggunting. Sedangkan untuk koordinasi mata dengan tangan dikelompokkan atas kemampuan menolong diri sendiri. Kemampuan ini ditunjukkan melalui kegiatan : (1) mencuci tangan, (2) menyisir rambut, (3) menggosok gigi, (4) memakai pakaian, (5) makan dan minum sendiri. Pengelompokkan lainnya adalah kemampuan pembelajaran.

Stimulasi perkembangan motorik halus terutama dalam pengkoordinasi antara tangan dengan mata dapat dilatih melalui aktivitas seperti : (1) membuka bungkus permen, (2) membawa gelas berisi air, (3) membawa bola di atas piring tanpa jatuh. (4) mengupas buah, (5) meronce, menganyam dan menjahit, (6) melipat. (7) menggunting, (8) mewarnai, menggambar, menulis, (9) menumpuk mainan. (Novan, 2015).

Pencapaian perkembangan motorik halus pada umumnya hampir sudah mencapai sempurna pada usia 5 – 6 tahun. Hal ini ditandai dengan : (a) kemampuan anak dalam mengkoordinasikan jari-jari tangan dengan mata dalam melakukan

gerakan yang lebih rumit, (b) memasang dan melepas kancing baju (c) mengekspresikan diri melalui kegiatan seni seperti menggambar, melukis, menari, dan lainnya, (d) membuat sesuatu dari pasir dan tanah liat (Novan, 2015).

Fenomena perkembangan anak-anak saat ini menunjukkan belum semua motorik halus berkembang secara optimal terutama anak-anak berusia 5 – 6 tahun. Hampir 50% anak-anak yang berada di Taman Kanak-Kanak kelompok B mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus. Sebagian besar anak-anak belum dapat menggunakan alat tulis dengan menggunakan jari-jemari dengan baik dan benar, meniru bentuk, menggambar sesuai gagasan, mengekspresikan diri melalui gambar secara optimal, dan menggenggam kuat dengan telapak tangannya. Kesulitan memegang dengan jari-jarinya.

Demikian juga dengan memegang benda-benda besar maupun benda-benda kecil, merobek dan menggunting masih ada yang mengalami kesulitan. Ditemukan juga anak-anak yang belum mampu memakai pakaian sendiri, makan dan minum sendiri. Kesulitan membuka bungkus permen, membawa gelas berisi air, mengupas buah, meronce, menganyam dan menjahit. Ditemukan juga anak-anak yang kurang terampil menciptakan sesuatu baik dari segi jenis dan kualitas karya. Rasa ingin tahu rendah, kurang mampu mengekspresikan diri dalam bentuk gambar, lipatan kertas dan sebagainya.

Fenomena keterlambatan perkembangan motorik halus ini menunjukkan kecenderungan memberi dampak negatif juga terhadap tugas perkembangan baru lainnya. Misalnya anak-anak yang perkembangan motorik halusnya terhambat,

mengalami hambatan juga pada perkembangan keterampilan akademik (Hurlock, 1978).

Pada anak-anak yang perkembangan motorik halusnya terhambat ditemukan juga anak-anak yang kemauan dan kemampuannya untuk mencipta karya terhambat (Hurlock, 1978). Anak-anak ini mengalami kesulitan mengekspresikan diri melalui gambar yang dibuatnya ataupun melalui gerakan-gerakan tari. Selain itu kurang rasa ingin tahu, kurang imajinatif seringkali tidak berani mengambil resiko. Keadaan ini seolah-olah menunjukkan bahwa selain perkembangan motorik halus diduga anak-anak ini juga mengalami hambatan perkembangan kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru (Baron dalam Munandar, 2012). Teori psikoanalisa Freud dalam psikologi kepribadian memandang kreativitas sebagai hasil pengalaman mengatasi suatu masalah yang dimulai di masa anak. Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran aktivitas yang kreatif. Usia 2-7 tahun merupakan masa imajinasi dan abstraksi anak berada pada puncaknya (Santoso, 2007).

Hampir semua Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Pidie tidak menerapkan konsep belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Kurang beragamnya media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan motorik halus dan kreativitas, serta pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak masih kurang bervariasi. Jarang sekali guru mengamati perkembangan anak-anak satu persatu dan memberi bimbingan secara khusus pada aspek kemampuan kreativitas ini. Kalaupun guru

membimbing anak lebih fokus memperhatikan hasil karya anak dibanding proses yang diperlukan anak untuk membuat karya tersebut.

Padahal pengembangan kreativitas pada anak usia di bawah enam tahun lebih ditekankan pada proses kognitif dibanding dengan penciptaan karya. Akibatnya anak-anak kurang mendapat kesempatan untuk mendapat latihan berdasarkan urutan-urutan aktivitas prasyarat sebelum mengerjakan aktivitas yang lebih kompleks. Misalnya anak belum mampu mengemukakan ide-ide kreatif secara mandiri, belum dapat menghasilkan karya sendiri tanpa bantuan guru. Kreativitas anak dalam menciptakan produk masih rendah. Anak mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah sederhana.

Menurut Masitoh dkk (2007), Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan yaitu anak yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungannya.

Metode – metode pembelajaran yang dapat digunakan di Taman Kanak – Kanak antara lain yaitu metode bercerita, metode bercakap – cakap, metode tanya jawab, metode karyawisata, metode demonstrasi, metode sosiodrama / bermain peran, metode eksperimen, metode proyek, dan metode pemberian tugas. Penggunaan metode bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif sehingga anak membangun pengetahuannya, dapat berinteraksi dengan temannya, bebas tanpa beban

dan anak merasa senang, hal ini mendorong anak ikut aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini. Metode bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan motorik halus dan kreativitas, maka berarti motorik halus dan kreativitas itu bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat ia bermain, karena ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara mengembirakan hatinya.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia Pasir berarti, butiran kecil atau halus. Pasir merupakan suatu komponen yang berasal dari alam. Penggunaan pasir yang merupakan salah satu bagian dari alam diperkirakan akan efektif untuk membantu stimulasi anak. Sebab panca indera anak suka berinteraksi dengan bumi dan kehidupan (Santoso, 2007).

Bermain pasir merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Selain menyenangkan, banyak aspek perkembangan motorik anak. Selain itu, dengan adanya media pasir anak akan lebih antusias dalam bermain, dan pasir dapat dijadikan salah satu media untuk mengembangkan aspek motorik dan kreativitas anak.

Menurut Montolulu (2005) menyatakan bahwa seorang guru perlu memahami dari kegiatan bermain pasir, agar dapat menjelaskan kepada orang tua anak yang sering tidak mengizinkan anaknya untuk bermain pasir tidak bermanfaat, bahkan dapat menyebabkan sakit pada anak-anak, misalnya pasir mengenai mata atau masuk

ke telinga. Permainan pasir sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik motorik, kognitif, dan kreativitas anak (Montolalu, 2005).

Penerapan bermain pasir diimplementasikan dengan aktivitas mengenal tekstur pasir, meremas pasir, meraba pasir, menggenggam pasir, mengepal-ngepal pasir, membuat coretan dengan jari di atas pasir, menggambar di atas pasir, mencetak dan membentuk pasir, dengan maksud agar proses pembelajaran yang diujicobakan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kreativitas dengan menyenangkan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain pasir merupakan kegiatan yang menyenangkan dimana anak mampu untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Agar kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan pembelajaran bermain pasir, seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak agar hasil belajar anak dapat tercapai secara optimal.

Banyak anak-anak yang menyukai pasir, pasir sendiri bertekstur lembut yang enak dipegang dan digenggam oleh anak. Selain itu, bahan ini bersifat multiguna karena mudah diubah bentuknya ke bentuk lain melalui aktivitas meremas-remas pasir, meraba pasir, mengepal-ngepal pasir, membentuk menggunakan berbagai cetakan yang dapat melatih otot-otot, dan syaraf taktil anak bahkan koordinasi mata dan tangan anak yang sangat diperlukan untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini. Bertolak pada pentingnya pengembangan motorik halus pada anak usia dini

serta mengacu pada keunggulan dari bermain pasir sehingga menimbulkan kesadaran untuk membenahi penerapan proses pada anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain pasir dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak (Suwartini & Ria Indiani, 2014). Penelitian lain menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas dapat distimulasi melalui kegiatan bermain pasir (Ningsih & Murniati, 2014). Sejalan dengan penelitian-penelitian ini bermain pasir dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak secara simultan (Milfa, 2016). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rufaida (2012) dengan judul penerapan bermain pasir untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada Anak kelompok A TK Yuniur Surabaya. Pada model bermain ini perkembangan anak tidak dipandang secara bagian demi bagian melainkan menyeluruh menggunakan media bermain yang dapat menstimulasi perkembangan secara menyeluruh dan terpadu. Sehingga ketika akan menstimulasi satu bagian perkembangan tertentu perlu dipadukan dengan media lainnya.

Pembelajaran yang ideal dalam pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Untuk mengenalkan konsep pada anak usia dini khususnya anak TK usia 5 – 6 tahun dibutuhkan pendidik yang sangat sabar dan kreatif. Pada taman kanak-kanak usia 5 - 6 tahun anak-anak sangat senang dengan permainan yang selalu berbeda. Namun di TK Negeri Grong-Grong ini guru belum mampu memanfaatkan alat permainan untuk mengenalkan konsep pada anak. Guru membiarkan anak bermain tanpa memotivasi untuk belajar. Maka dari itu, penulis

membuat sebuah penelitian tentang **“Model Pengembangan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan Model Pengembangan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh, yaitu :

1. Motorik halus anak belum berkembang secara optimal.
2. Anak belum dapat menggunakan alat tulis dengan menggunakan jari – jemari dengan baik dan benar, meniru bentuk, menggambar sesuai gagasan, dan menekspresikan diri melalui gambar secara optimal.
3. Konsep pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Negeri Grong-Grong tidak menerapkan konsep belajar sambil bermain dan bermain searaya belajar.
4. Anak belum mampu mengemukakan ide-ide kreatif secara mandiri.
5. Anak belum mampu menghasilkan karya sendiri tanpa bantuan guru
6. Kreativitas anak dalam menciptakan produk masih rendah.
7. Kurang beragamnya media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak.

8. Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak Negeri Grong-Grong masih kurang bervariasi.
9. Anak mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah sederhana.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kepraktisan dan keefektifan buku panduan guru tentang model bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh ?
2. Bagaimana pengaruh model pengembangan bermain pasir dapat meningkatkan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh ?
3. Bagaimana pengaruh model pengembangan bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh ?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis dan mengetahui kepraktisan dan keefektifan dalam penyusunan buku panduan guru tentang bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.

2. Untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh model bermain pasir terhadap peningkatan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.
3. Untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh model bermain pasir terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai perbaikan dalam upaya untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak. Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

#### **1.5.1. 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 pasir, motorik halus 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 pasir dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas

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

### 1.5.2. Manfaat Praktis

Setelah diadakan penelitian di TK Negeri Grong-Grong, diharapkan secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut :

- 1) Bagi Kepala Sekolah
  - a. Dapat meningkatkan kreativitas dan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - b. Memberikan informasi tentang kegiatan bermain yang menyenangkan dan mengembangkan semua potensi anak dan guru kelas sekiranya dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak.
- 2) Bagi Guru
  - a. Diharapkan hasil penelitian ini terutama buku panduan guru, agar dapat menjadi pegangan/acuan bagi guru-guru TK khususnya bagi guru TK Negeri Grong-Grong.
  - b. Menjadi salah satu sumber atau acuan proses mengajar guru dan memberikan inspirasi tentang model bermain pasir untuk

meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak TK Usia 5 – 6 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

3) Bagi Anak Didik

Membantu stimulasi peningkatan motorik halus dan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak usia 5 – 6 tahun melalui bermain pasir menggunakan bahan alam.

4) Bagi Peneliti/Penulis

- a. Memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran melalui bermain pasir tersebut dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.
- b. Untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru tentang model bermain pasir dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak Usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teori**

##### **2.1.1 Anak Usia Dini**

Menurut para ahli anak yang berada usia dini tersebut dikatakan sebagai usia masa emas. Kenapa masa ini disebut dengan masa emas, karena pada masa ini anak sedang berkembang dengan pesat dan luar biasa. Sejak dilahirkan, sel-sel otaknya berkembang secara luar biasa dengan membuat sambungan antarsel. Proses inilah yang akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidup dan sangat menentukan. Dengan berbagai media sebagai hasil penelitian riset otak, disebutkan bahwa otak manusia ketika lahir terdiri atas 100 sampai 200 miliar sel otak, yang siap mengembangkan beberapa triliun informasi (Ahmad Susanto, 2015).

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0 sampai 6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa penting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan tersebut telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan.

Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi hubungan antarsel saraf otak terus berkembang.

Menurut Ahmad Susanto mengutip pendapat Bacharuddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (infancy atau babyhoof) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (early childhood) berusia 1 sampai 5 tahun, masa kanak-kanak akhir (Ahmad Susanto, 2017).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Yuliani, N.S, 2017).

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya berikutnya. Selama ini anak usia dini disebut dengan masa keemasan atau golden age yang terus berkembang pesat. Perkembangan tersebut dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Dari pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan

dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Usia 0 – 6 tahun merupakan masa peka bagi anak atau disebut juga masa *golden age*, dimana masa tersebut mengalami peningkatan sampai 50% pada perkembangan kecerdasannya. Masa ini adalah masa yang paling utama dalam mengembangkan seluruh potensinya yaitu kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, disiplin, nilai agama dan moral, konsep diri, dan kemandirian.

### 1) Karakteristik Anak Usia Dini

Menyebut anak usia dini (terutama usia 2 sampai 6 tahun) disebut sebagai periode sensitif atau masa peka, yaitu masa dimana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya. Sebagai contoh jika masa peka untuk berbicara pada periode ini terlewati, tidak dimanfaatkan dengan baik, maka anak akan mengalami keukuran dalam kemampuan berbahasa periode selanjutnya. demikian pula pembinaan karakter (moral) anak, pada masa ini karakter anak harus dibangun baik oleh orangtua, keluarga ataupun guru (Ahmad Susanto, 2015).

Menurut Ahmad Susanto (2017), anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai *the golden age* (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Usia 4 sampai 6 tahun, seorang anak memiliki karakteristik antara lain :

- a. Berkaitkan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- b. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batasan-batasan tertentu.
- c. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- d. Bentuk permainan anak bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama.

Usia anak usia dini dimulai dari 0 sampai 6 tahun dimana anak usia dini mengalami proses pertumbuhan yang sangat pesat. Anak usia dini mempunyai karakteristiknya masing-masing seperti bahasa, kognitif, fisik motorik, moral dan kreativitas. Dimasa anak usia 0 sampai 6 tahun perkembangan dalam karakteristik anak akan berkembang secara cepat misalnya dalam kognitif anak, daya tangkap anak akan lebih cepat menangkap apa yang mereka lihat. Maka dari itu usia anak usia dini jangan sampai terlewat dengan baik.

Peserta didik di PAUD (pendidikan anak usia dini) memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Anak yang berusia 4 sampai 6 tahun, dan dalam pembelajaran TK dikelompokkan menjadi (a) kelompok A usia 4 sampai 5 tahun, dan (b) kelompok B

usia 5 sampai 6 tahun usia (peraturan pemerintah nomor 27 tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah). (2) Anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan bermakna perubahan kuantitas yang dialami oleh anak, seperti penambahan tinggi, berat, dan ukuran tubuh. Perkembangan bermakna bahwa anak mengalami pengembangan secara kualitatif dalam berbagai kemampuan, yaitu kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa, kemampuan psikososial dan sosioemosional, moral dan nilai-nilai keagamaan, dan seni dan kreativitas. (3) Rombongan belajar: Permendiknas nomor 58 tahun 2009 tentang standar PAUD mengatur rombongan belajar di TK, yaitu “jumlah maksimal peserta didik setiap rombongan belajar di PAUD jalur pendidikan formal atau TK/RA dan satu guru pendamping” (Wawan S. Suherman Dkk, 2017).

Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati (2005) sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa potensial untuk belajar
5. Memiliki sikap egosentris
6. Memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek
7. Merupakan bagian dari mahluk sosial.

Sementara itu, Rusdinal (2005) menambahkan bahwa karakteristik anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut: 1) anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, 2) anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, 3) anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik. Secara lebih rinci, Syamsuar Mochtar (1987) mengungkapkan tentang karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. Anak usia 4 – 5 tahun
  - a. Gerakan lebih terkoordinasi
  - b. Senang bernain dengan kata
  - c. Dapat duduk diam dan menyelesaikan tugas dengan hati-hati
  - d. Dapat mengurus diri sendiri
  - e. Sudah dapat membedakan satu dengan banyak
2. Anak usia 5 – 6 tahun
  - a. Gerakan lebih terkontrol
  - b. Perkembangan bahasa sudah cukup baik
  - c. Dapat bermain dan berkawan
  - d. Peka terhadap situasi sosial
  - e. Mengetahui perbedaan kelamin dan status
  - f. Dapat berhitung 1 – 10

Berdasarkan karakteristik yang telah disampaikan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 5 – 6 tahun mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata dan tangan untuk mewujudkan imajinasinya kedalam bentuk gambar, sehingga penggunaan gambar karya anak dapat membantu meningkatkan kemampuan bicara anak.

## 2) Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak

Menurut Boediono (dalam Listari Basuki, 2012) secara sederhana pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya orang dewasa untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak dan dilaksanakan pada saat anak masih berada pada fase usia prasekolah (0-6 tahun). Menurut istilah pendidikan Islam, pendidikan pada fase ini disebut dengan Tarbiyah Al-Thifl, yaitu pendidikan yang diberikan kepada anak-anak usia 0-6 tahun. Lebih jelas lagi pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Samsudin (2008), metode pembelajaran adalah metode yang digunakan guru dalam mengajar dan salah satu kunci pokok keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Pemilihan metode yang akan digunakan

harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang dapat digunakan di Taman Kanak-Kanak antara lain yaitu metode bercerita, metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, metode Karyawisata, metode demonstrasi, metode sosiodrama atau bermain peran, metode eksperimen, metode proyek, dan metode pemberian tugas. Berikut ini penjelasannya :

#### 1. Metode Bercerita

Metode bercerita adalah cara bertutur kata dan penyampaian cerita atau memberikan Penjelasan tentang suatu cerita kepada anak secara lisan. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang banyak dipergunakan di Taman Kanak-Kanak. Metode bercerita merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak TK. Cerita yang dibawakan guru secara lisan harus menarik, dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK.

#### 2. Metode Bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak. Bercakap-cakap dapat dilaksanakan dalam bentuk : bercakap-cakap bebas, bercakap-cakap menurut tema, dan bercakap-cakap berdasarkan gambar seri. Dalam bercakap-cakap bebas kegiatan tidak terikat dengan tema, tetapi pada kemampuan yang diajarkan. Bercakap-cakap menurut tema tertentu. Bercakap-cakap berdasarkan gambar seri menggunakan gambar seri sebagai bahan pembicaraan.

### 3. Metode Tanya Jawab

Metode Tanya Jawab dilaksanakan dengan cara mengajukan pertanyaan tertentu kepada anak. Metode ini digunakan untuk :

- a. mengetahui pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki anak
- b. memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya
- c. mendorong keberanian anak untuk mengemukakan pendapat

### 4. Metode Karyawisata

Metode yang dilakukan dengan mengajak anak mengunjungi obyek-obyek yang sesuai dengan tema. Karyawisata merupakan salah satu metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang dilaksanakan dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan itu diperoleh melalui panca indera seperti penglihatan, pendengaran, pengecap, pembauan, dan perabaan.

### 5. Metode Demonstrasi

Metode Demonstrasi adalah metode yang dilakukan dengan cara menunjukkan cara atau memperagakan suatu cara atau suatu ketrampilan. Tujuannya agar anak dapat memahami dan dapat melakukan dengan benar, misalnya mengupas buah, memotong rumput, menanam bunga, mencampur warna, meniup balon kemudian melepaskannya, menggosok gigi, mencuci tangan, dan lain-lain.

### 6. Metode Sosiodrama atau Bermain Peran

Metode sosiodrama adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu

permainan peran. Misalnya, bermain jual beli sayur-mayur, bermain menolong orang yang jatuh, bermain menyayangi keluarga dan lain-lain.

#### 7. Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberikan perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya. Misalnya, balon ditiup, warna yang dicampur, air dipanaskan, tanaman disiram dan tidak disirami dan lain-lain.

#### 8. Metode Proyek

Metode Proyek adalah cara memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan alam sekitar dan kegiatan sehari-hari sebagai bahan pembahasan melalui berbagai kegiatan. Pembelajaran Metode Proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan anak dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan pebelajar bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata. Biasanya memerlukan beberapa tahapan dan beberapa durasi, tidak sekedar merupakan rangkaian pertemuan kelas, serta belajar kelompok kolaboratif. Proyek memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja (*performance*).

## 9. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang disiapkan oleh guru. Metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak TK yang harus dilaksanakan dengan baik. Tugas itu diberikan kepada anak TK untuk member kesempatan kepada mereka untuk menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk langsung dari guru yang sudah dipersiapkan sehingga anak dapat menjalani secara nyata dan melaksanakn dari awal sampai tuntas.

Menurut peneliti, metode pembelajaran anak PAUD/TK sebagai metode pembelajaran PAUD yang efektif dan menyenangkan. Semua orang bisa mengajar namun belum tentu bisa mengajar PAUD/TK. Mengajar PAUD/TK berarti mengajar anak yang sedang ada di masa usia golden age, sebuah masa dimana potensi anak sedang berkembang dan saat yang tepat untuk membuatnya menjadi seorang pembelajar yang mandiri dan haus pengetahuan.

### 3) Prinsip Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak

Anak berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Salah satu lingkungan yang berperan adalah orang tua. Namun pada tahun terakhir jumlah orang tua terutama ibu yang bekerja semakin meningkat, pada saat yang bersamaan muncul kelompok atau lembaga yang menyelenggarakan pendidikan di luar rumah untuk anak usia dini. Kondisi ini seolah gayung bersambut dengan kebutuhan orangtua untuk tetap dapat mendapatkan cara yang dianggap sesuai untuk perkembangan anak.

Orang tua berharap bahwa di Taman Kanak-Kanak anak akan mendapatkan stimulasi yang memadai bagi perkembangan anak. Pada lingkungan belajar di luar rumah atau di TK, anak akan belajar dan mendapat stimulasi. Melton berpendapat bahwa sekolah merupakan lingkungan utama bagi proses perkembangan anak, dan berperan dalam menciptakan kegiatan untuk kesejahteraan anak. Namun pada kenyataannya tidak semua anak mendapatkan perkembangan yang optimal, bahkan anak mengalami developmental delay atau developmental problems (Wisjnu Martani, 2012).

Taman Kanak-Kanak termasuk jenis Pendidikan Anak Usia Dini yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Jalur Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) termasuk pendidikan formal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Pembinaan di Taman Kanak-Kanak dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Menurut Samsudin (2008), beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan/ pembelajaran di Taman Kanak-Kanak antara lain yaitu :

a. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di RA. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.

b. Berorientasi pada perkembangan anak

Dalam melakukan kegiatan, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, maka perlu memperhatikan perbedaan secara individual. Dengan demikian dalam kegiatan yang disiapkan perlu memperhatikan cara belajar anak yang dimulai dari cara sederhana ke rumit, konkrit ke abstrak, gerakan ke verbal, dan dari ke-aku-an ke rasa sosial.

c. Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak pada usia dini sedang membutuhkan proses belajar untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan pada perkembangan dan kebutuhan masing-masing anak.

d. Berpusat pada anak

Pendidik harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak.

e. Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik

Pendekatan tematik adalah pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan kegiatan ke dalam semua bidang pengembangan, meliputi aspek kognitif, social emosional, bahasa, moral dan nilai-nilai agama, fisik-motorik dan seni, kemudian dijabarkan ke dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada satu tema. Dimana tema adalah ide pokok sehingga pendekatan tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan atas ide pokok tentang anak dan lingkungannya. Tema yang dipilih harus dimulai dari hal-hal yang sederhana dan terdekat dengan anak menuju yang lebih kompleks atau yang lebih jauh.

f. Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan apat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatankegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru.

Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

g. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup

Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun melalui pembiasaan dan keteladanan.

h. Didukung oleh lingkungan yang kondusif

Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan pendidik, pengasuh, dan anak lain.

i. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis

Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain.

j. Pembelajaran yang Bermakna

Pembelajaran yang bermakna merupakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh perubahan terhadap tingkah laku anak didik dalam mencapai kompetensi yang telah dirumuskan. Perubahan tingkah laku dimaksudkan berupa hasil belajar yang mencakup ranah-ranah efektif, kognitif dan psikomotor dimana dengan keterlibatan anak didik secara aktif dalam proses pembelajaran, anak

didik menyadari dan merasakan adanya perubahan dalam dirinya, serta anak memperoleh pengalaman baru yang bermanfaat bagi kehidupannya. Sehubungan dengan itu, maka guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlihat didalamnya. Guru harus pandai memotivasi anak didik sehingga secara mental anak didik terbuka, kreatif, responsif dan interaktif dalam proses pembelajaran.

Menurut peneliti, pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus menarik dan menyenangkan serta diminati oleh anak, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut.

### **2.1.2 Motorik Halus**

Motorik halus menurut Sumantri (2005) yaitu pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek. Sari (1996) berpendapat bahwa motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus.

Gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik dan memungkinkan untuk melakukan ketepatan serta kecermatan dalam gerakannya. Jamaris (2006) juga sejalan dengan pendapat tersebut bahwa

keterampilan koordinasi motorik halus menyangkut koordinasi gerakan jari-jari tangan dalam melakukan berbagai aktivitas.

Yudha dan Rudyanto (2005) bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sujiono (2013) juga menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Drever (1986) dalam Kamus Psikologi terjemahan Nancy Simanjuntak juga menambahkan bahwa motorik halus merupakan kemampuan untuk memahami dan memberikan arti kepada masukan panca indera serta mewujudkan informasi itu dalam bentuk gerakan motorik halus. Santrock (2007) berpendapat bahwa motorik halus adalah keterampilan mengendalikan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis vertikal, horizontal, garis miring ke kiri atau ke kanan, lengkung atau lingkaran dapat terus ditingkatkan.

Demikian pula menurut Bambang Sujiono (2008) menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak

terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta bermain pasir. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Menurut Rini Raihan (2011), perkembangan motorik halus anak taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi otot tangan atau kelenturan tangan yang bersifat keterampilan. Perkembangan motorik halus juga dapat membantu anak dalam melakukan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek serta dapat membantu anak dalam belajar menulis, karena kemampuan menulis menuntut keterampilan motorik halus yang melibatkan koordinasi jari tangan.

Berdasarkan uraian dan pendapat dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari motorik halus adalah kemampuan atau keterampilan anak dalam beraktivitas melalui berbagai media dengan cara mengkoordinasikan gerakan-gerakan otot halus. Motorik halus ini diukur melalui aspek-aspek menurut Bambang Sujiono (2013) yaitu gerakan pergelangan tangan, jari-jemari dan mata secara tepat dan cermat serta didasarkan pada stimulasi yang tepat pula supaya motorik halus anak dapat lebih optimal.

### 1) **Aspek-Aspek Motorik Halus**

Adapun aspek-aspek yang mencakup motorik anak menurut Hurlock ada empat aspek yaitu:

- a. Sistem saraf, yang sangat berkaitan erat dengan perkembangan kecerdasan dan emosi
- b. Otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik
- c. Kelenjar endoktrin yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkahlaku baru
- d. Struktur tubuh yang meliputi tinggi, berat, dan proporsi tubuh

Pada anak usia 5 – 6 tahun, koordinasi motorik halus anak terus berkembang dan meningkat. Tangan, lengan dan jari semua bergerak dibawah perintah mata. Menara sederhana tidak lagi menarik minat anak, mereka sekarang ingin membangun sebuah rumah atau tempat ibadah lengkap dengan menaranya (Ahmad dan Hikmah, 2005).

Pada usia ini pengendalian anak dalam menulis sudah membaik, huruf-huruf yang ditulis sudah terlihat seperti cetak yang sebenarnya. Dalam hal menggunting kertaspun sudah terlihat lebih baik hasil guntingannya. Bermain balok dengan ukuran balok-balok kecil, mainan lego tidak lagi menjadi 15 menit sampai 20 keping. Pada tahap ini menggambar dan melukis dengan kerumitan yang meningkat merupakan tantangan bagi anak. Gambar manusia tidak lagi hanya kepalanya, atau kepala dan badan saja, tapi sudah ada mirip-mirip lengan, tangan, tungkai dan kaki. (Seefeldt dan Wasik, 2008).

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan ketrampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Saraf

motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin seperti bermain puzzle, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya. Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

Gesell (1971), terdapat dua dimensi dalam perkembangan motorik halus anak, yaitu :

- a. Kemampuan memegang dan memanipulasi benda-benda
- b. Kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan

Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan motorik yaitu meliputi sistem syaraf, otot-otot, kelenjar endroktrin, dan struktur tubuh. Sedangkan aspek dalam motorik halus yaitu mencakup kemampuan anak dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot indah dalam bentuk koordinasi. Sementara ketangkasan dan kecekatan kepekaan dan keterampilan dalam mengontrol dan mengordinasi gerakan-gerakan tubuh serta terampil dalam menggunakan peralatan-peralatan tertentu yang dimanfaatkan anak dalam suatu aktivitas main atau kegiatan.

## 2) Fungsi Motorik Halus

Menggunakan keterampilan motorik halus merupakan cara menggerakkan otot-otot halus pada jari dan tangan serta berkoordinasi dengan mata. Hal ini merupakan keterampilan bergerak, yang bisa mencakup beberapa fungsi dan mempengaruhi segala aspek perkembangan. Ada beberapa fungsi dari motorik halus, berikut ini Mudjito (2007) membagi fungsi motorik halus tersebut menjadi lima yaitu sebagai berikut :

- a. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.
- b. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.
- c. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris-berbaris.

- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang fringer (terpinggirkan).

Desni Yuniarni (2010) dalam buku karyanya yang berjudul Metode Pengembangan Anak Usia Dini juga menjelaskan beberapa dari fungsi keterampilan motorik halus bagi anak usia dini khususnya usia 5 – 6 tahun yaitu sebagai berikut :

- a. Mengembangkan kemandirian, contohnya memakai baju sendiri, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, dan lain-lain.
- b. Sosialisasi, contohnya ketika anak menggambar bersama teman-temannya.
- c. Pengembangan konsep diri, contohnya anak telah mandiri dalam melakukan aktivitas tertentu.
- d. Kebanggaan diri, anak yang mandiri akan merasa bangga terhadap kemandirian yang dilakukannya.
- e. Berguna bagi keterampilan dalam aktivitas sekolah misalnya memegang pensil atau pulpen.
- f. Mengembangkan kreativitas, anak yang kreatif dapat menciptakan suatu ide / gagasan dan menghasilkan sebuah hasil karya.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa motorik halus selain mempunyai fungsi sebagai bekal keterampilan hidup anak dimasa mendatang seperti menulis, memegang, menggenggam, mengancingkan baju dan lain sebagainya. Fungsi motorik halus juga bisa sebagai media ekspresi dalam menuangkan emosi di dalam setiap kegiatan yang dilakukan anak. Selain itu juga bisa berfungsi untuk sosialisasi dengan teman sebaya pada saat melakukan kegiatan dan mampu mengembangkan diri dengan hasil karya yang telah ia buat.

### 3) Faktor-Faktor yang mempengaruhi Motorik Halus

Faktor – faktor yang mempengaruhi motorik halus menurut Hurlock (1999), ada bermacam – macam. Adapun faktor – faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan gerak motorik terutama motorik halus, antara lain:

- a. **Perkembangan sistem saraf.** Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik, karena sistem saraf merupakan sistem pengontrol gerak motorik pada tubuh manusia.
- b. **Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak.** Karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kemampuan fisik seseorang akan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Anak yang normal perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kekurangan fisik.

- c. **Keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak.** Ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka akan termotivasi untuk bergerak kepada motorik yang lebih luas lagi. Hal tersebut dikarenakan semakin dilatih motorik anak akan semakin meningkat.
- d. **Lingkungan yang mendukung.** Perkembangan motorik anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otak.
- e. **Aspek psikologis anak.** Untuk menghasilkan motorik yang baik pada anak diperlukan kondisi psikologis yang baik pula, agar mereka dapat mengembangkan gerakan motoriknya.
- f. **Umur.** Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja.
- g. **Jenis kelamin.** Setelah melewati pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat di banding anak perempuan.
- h. **Genetik.** Genetik adalah bawaan anak, yaitu potensial anak yang akan menjadi ciri hasnya, antara lain bentuk tubuh (cacat fisik) dan kecerdasan. Kelainan genetik akan mempengaruhi proses tumbuh kembang anak.
- i. **Kelainan kromosom.** Pada umumnya kelainan kromosom akan disertai dengan kegagalan pertumbuhan.

Berdasarkan pendapat-pendapat dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik halus tidak lepas dari sifat dasar genetik serta keadaan pasca lahir. Hal tersebut berhubungan dengan pola perilaku yang diberikan kepada anak serta faktor internal dan eksternal yang ada di sekeliling anak dan pemberian gizi yang cukup. Faktor-faktor tersebut menyebabkan anak memiliki perbedaan dalam belajar keterampilan motorik halus. Sehingga tidak semua anak mudah mempelajari keterampilan motorik halus, ada yang cepat terampil ada pula yang lamban dalam belajar keterampilan motorik halus.

#### **4) Stimulasi Motorik Halus Anak Usia 5 – 6 Tahun**

Kemampuan motorik halus anak dapat berkembang meskipun tidak memperoleh stimulasi, tetapi perkembangan yang dicapai anak tidak dapat maksimal atau hanya mencapai pada batas minimal yang ada (Sumantri, 2005). Stimulasi yang dapat diberikan untuk anak usia 5 – 6 tahun dengan tujuan untuk mengembangkan motorik halusnya sebagai latihan untuk melatih kemampuan menulis anak dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan yang membutuhkan ketelitian, kecermatan serta kesabaran untuk melakukannya.

Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak contohnya yaitu menjumpit benda kecil, melipat, menggunting, menebalkan garis, mengayam, mencocok, mencetak, menempel, menyobek, menjahit, meronce, menjiplak, bermain playdough, membangun menara, bermain balok, mewarnai, menggambar dan bermain pasir. Dari kegiatan tersebut hendaklah guru

mendesain agar lebih menarik dan menumbuhkan minat anak.

Sumantri (2005) membagi beberapa strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi motorik halus anak usia 5 – 6 tahun di TK yaitu sebagai berikut :

- a. Guru perlu memperagakan bagaimana cara mengerjakan tugas dalam rangka pengembangan motorik halus, misal dalam kegiatan melipat guru harus memperagakan di depan kelas dengan media peraga yang besar dan menarik untuk diperhatikan oleh anak. Memperagakannya tahap demi tahap, langkah demi langkah. Akan lebih baik jika memberikan nomor dalam urutan langkah mengerjakannya dan ditempel di papan tulis kelas supaya anak yang kurang cepat dalam mengikuti masih bisa melihat contohnya di papan tulis.
- b. Guru perlu berkeliling, mengamati, berkomunikasi dan membantu anak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya.
- c. Bila anak mengalami kesulitan, maka guru harus memberikan pengarahan mengenai langkah-langkah pengerjaannya dan hindari memberikan tugas langsung supaya mereka mengerjakan sendiri.
- d. Berikan pujian atau dorongan supaya anak semangat mengerjakan dengan cepat, tepat dan hasilnya rapi.

Nugraheni (2004) juga memaparkan beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun yaitu sebagai berikut :

- a. Ajari anak menggunting kertas dengan mengikuti garis tanpa terputus, menggunting bentuk sederhana kemudian bentuk yang lebih rumit. Contohnya bentuk renda, lingkaran, segitiga dan segi empat.
- b. Berilah contoh gambar silang atau mintalah anak meraba kedua garis yang bersilangan sesuai dengan cara menggambar silang.
- c. Ajari anak untuk membuat segitiga bentuk-bentuk geometris, wajik dan segi tiga.
- d. Berikan kesempatan anak mengenal angka, menyanyi yang berhubungan dengan angka, dan latih anak menulis angka sampai 10
- e. Ajari anak mewarnai gambar ukuran besar dengan bentuk sederhana tetapi menarik untuk diwarnai.

Sumantri (2005) juga menambahkan bahwa ada berbagai macam pembelajaran atau kegiatan motorik halus di TK, antara lain :

- a. Meronce

Meronce merupakan salah satu contoh kegiatan pengembangan motorik halus di TK, kegiatan menguntai dengan membuat untaian dari bahan-bahan yang berlubang dengan tali atau benang. Memasukkan benang atau tali ke dalam lubang-lubangnya dibantu dengan jarum atau tanpa jarum.

- b. Melipat

Melipat merupakan kegiatan keterampilan tangan untuk menciptakan bentuk-bentuk tanpa menggunakan bahan perekat (lem). Keterampilan ini

mebutuhkan koordinasi tangan, ketelitian, kerapian serta kreatifitas.

c. Menggunting

Menggunting aneka kertas, bahan-bahan lain dengan mengikuti alur, garis atau bentuk-bentuk tertentu. Keterampilan ini melatih koordinasi mata dan tangan anak. Motorik halus anak berkembang jika hasil sudah rapi dan sesuai garis.

d. Mengikat

Contohnya mengikat tali sepatu. Kegiatan lainnya seperti mengikat tali pada roncean yang telah selesai dikerjakan.

e. Membentuk

Membentuk objek-objek yang diamati dengan menggunakan bahan tanah liat, plastisin, sabun yang dibuat adonan dan lain-lain.

f. Menulis Awal

Membentuk ragam garis seperti garis tegak, garis datar dan lingkaran, segitiga, silang. Pembelajaran ini digunakan untuk melatih koordinasi mata dan tangan.

g. Bermain Pasir

Bermain pasir akan menunjang kreativitas anak sebagai contoh dalam kegiatan membentuk, menggambar, berimajinasi, dan berfantasi.

#### h. Menyusun Balok

Menyusun seperti menara balok untuk mengembangkan motorik halus berupa koordinasi mata dan tangan serta pengembangan daya pikir dan daya cipta anak. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam menstimulasi motorik halus anak maka guru harus mendesain pembelajaran yang menarik minat anak, selain itu guru harus memperagakannya dengan cara menarik pula di depan kelas serta memberikan alat peraga yang besar supaya anak fokus pada penjelasan guru namun hindari untuk terlibat dalam mengerjakannya, cukup berikan pengarahan langkah-langkah mengerjakan.

Menurut peneliti, berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan seperti meronce, menggambar, melipat, menggunting, mengikat, membentuk, menyusun, bermain pasir dan lain sebagainya dapat digunakan sebagai pilihan pembelajaran motorik halus karena kegiatan tersebut sangatlah membutuhkan koordinasi mata dan jari-jemari.

#### 5) Karakteristik Motorik Halus Anak Usia 5 – 6 Tahun

Anak tumbuh dan berkembang sejak masa konsepsi sampai masa dewasa. Pertumbuhan dan perkembangan berlangsung terus menerus pada masa itu dan tidak pernah berhenti selama kehidupannya. Dalam kehidupannya, anak mengalami tahapan perkembangan pada usia-usia tertentu yang akan menunjukkan karakteristik atau bawaan baginya.

Hurlock (1990) menyatakan bahwa motorik halus merupakan pengendalian koordinasi yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil untuk menggenggam, melempar, menangkap dan sebagainya. Mudjito (2007) juga menambahkan bahwa karakter motorik halus pada anak usia 5 – 6 tahun yaitu koordinasi motorik anak sudah lebih sempurna lagi. Tangan, lengan dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata.

Syaodih (2005) menjelaskan bahwa anak pada usia 5 – 6 tahun mampu menggambar, memasukkan surat ke amplop, membentuk berbagai obyek dengan tanah liat atau lilin, mencuci tangan dan mengeringkannya tanpa bantuan, mencuci wajah tanpa membasahi baju serta mampu memasukan benang woll ketika meronce. Pengembangan kemampuan motorik halus pada anak akan lebih mudah dilakukan apabila telah memahami karakteristik motorik halus, dimana dalam penjelasan karakteristik motorik halus terlihat ada beberapa kemampuan yang harus dimiliki oleh anak seusianya.

Jika dari karakteristik tersebut anak belum mampu melakukan salah satu kemampuan yang ada maka dapat dipergunakan beberapa media penunjang untuk melatih kemampuan motorik halus anak. Santrock (2007) berpendapat bahwa motorik halus anak Taman Kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan meletakkan atau memegang suatu obyek dengan menggunakan jari tangan.

Izzaty (2005) menjelaskan bahwa motorik halus anak usia TK semakin meningkat terlihat dari koordinasi mata, jari dan tangan. Berikut tahapan motorik halus anak usia dini :

- a. Anak mampu melakukan gerakan tubuh fisik secara terkoordinasi, kelenturan sebagai keseimbangan dan kelincahan.
- b. Memegang alat tulis untuk mencoret dengan 3 jari
- c. Memegang alat tulis dengan 3 jari untuk menulis
- d. Menjumput benda kecil dengan 2 jari

Dewi (2005) juga memaparkan beberapa karakter motorik halus anak usia 5 sampai 6 tahun yaitu :

- a. Anak dapat mencontoh bentuk silang (+, x), lingkaran, bujur sangkar dan segitiga secara bertahap.
- b. Anak mampu menjiplak angka 1 sampai dengan 5.
- c. Anak mampu menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang woll, tali rafia dan sebagainya.
- d. Anak mampu menjiplak bentuk-bentuk yang telah tersedia.

Sedangkan tingkat pencapaian motorik halus anak usia 5 – 6 tahun dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 yaitu :

- a. Anak mampu menggambar sesuai gagasannya atau ide.
- b. Anak mampu meniru berbagai macam bentuk.
- c. Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

- d. Anak mampu menggunakan alat tulis dengan benar.
- e. Anak mampu menggunting sesuai dengan pola.
- e. Anak mampu menempel gambar dengan tepat.
- f. Anak mampu mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

Depdiknas (2010) menambahkan bahwa karakteristik motorik halus anak usia 5 – 6 tahun adalah pada saat usia tersebut koordinasi motorik halusnya lebih sempurna. Tangan, lengan dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata. Anak usia tersebut juga mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk seperti kegiatan proyek.

Kamtini dan Tanjung (2005) memaparkan tentang tingkat karakteristik motorik halus anak usia 5–6 tahun sebagai berikut :

- a. Anak mampu menarik garis datar, tegak, miring kanan, miring kiri, lengkung, berulang-ulang dengan alat tulis secara bertahap.
- b. Anak mampu mencontoh bentuk silang, kali, lingkaran, bujur sangkar dan segitiga secara bertahap.
- c. Anak mampu menjiplak angka, mencontoh angka, mencontoh bentuk sederhana.
- d. Anak mampu meronce, menciptakan mainan, menggambar, mewarnai, menyusun menara, bertepuk tangan dengan berbagai macam pola, membuat, menciptakan kreasi dengan stempel, melukis dengan jari.

- e. Anak mampu bermain dengan permainan warna seperti mencampur dua warna untuk mendapatkan warna yang berbeda.

Sumanto (2005) dalam buku Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK membagi 3 karakteristik pergerakan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun yaitu: ketepatan, kecepatan dan ketelitian. Adapun makna dari ketiga gerakan tersebut adalah :

- a. Gerakan motorik halus anak dikategorikan ketepatan yaitu ketika anak mampu memosisikan jari-jemari, mengkoordinasikan mata dan tangan secara tepat dalam memegang benda atau melakukan kegiatan.
- b. Kecepatan yaitu ketika anak cepat dalam menyelesaikan tugasnya tanpa terlihat kaku dalam menggerakkan pergelangan tangannya beserta jari-jemarinya.
- c. Ketelitian adalah mampu mengkoordinasi mata, jari dan pergelangan tangan dikuasai dengan baik.

Sujiono (2014) juga memaparkan beberapa ciri atau karakteristik gerakan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun yaitu: kelancaran gerakan, kecepatan gerakan, ketepatan gerakan, kekonstanan gerakan, kecermatan gerakan dan ketekunan gerakan. Gerakan-gerakan tersebut melibatkan otot tangan dan jari sehingga sangat membutuhkan kecermatan tinggi, ketekunan dan koordinasi antara mata dengan otot kecil. Lowenfeld (Sumanto, 2006) juga menambahkan bahwa keterampilan gerakan

motorik anak usia dini dapat dibagi menjadi : a) kelancaran dalam menggerakkan jari jemari, b) keluwesan dalam mengatur pergerakan tangan dan koordinasinya dengan mata, c) ketelatenan membentuk objek dari suatu media, d) kerapian menyelesaikan tugas.

Berdasarkan berbagai macam karakteristik motorik halus diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 5 – 6 tahun sudah harus mampu melakukan berbagai macam kegiatan dan menguasai gerakan penunjang motorik halus seperti mampu mengendalikan koordinasi yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil untuk menggenggam, melempar, menangkap. Meniru berbagai macam bentuk, mengeksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dengan benar dan menggunting sesuai dengan pola juga sudah harus dikuasai dalam usia tersebut. Gerakan tangan anak sudah harus luwes, cepat dan cekat dalam menyelesaikan tugasnya, menguasai ketelitian dan kecermatan serta ketepatan memposisikan gerakan otot kecil pada saat memegang alat atau membentuk suatu karya, mampu melakukan gerakan tubuh fisik secara terkoordinasi kelenturan sebagai keseimbangan dan kelincahan.

### 2.1.3 Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2012). Kreativitas

juga harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap.

Selain itu hasil kreativitas mungkin dapat berupa produk seni, kesusastaan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis (Hurlock, 1978). Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu keprilaku kreatif. Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan menghasilkan produk kreatif (Torrance dalam Munandar, 2012). Penjelasan ketiga ahli ini menunjukkan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang proses dan produknya berhubungan dengan sesuatu yang baru.

Menurut Sternberg (dalam Munandar, 1999) pengertian kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara 3 atribut psikologi antara lain: intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian / motivasi.

- a. Intelegensi yang meliputi kemampuan verbal, pemikiran lancar, pengetahuan perencanaan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, ketrampilan pengambilan keputusan dan keseimbangan dan integrasi intelektual secara umum.
- b. Gaya kognitif, yaitu : menciptakan aturan sendiri, melakukan hal – hal dengan cara sendiri, senang menulis sendiri, merancang dan ketertarikan terhadap pekerjaan dan pembelajaran yang menuntut kreativitas.

- c. Kepribadian / motivasi yaitu : meliputi kelenturan, toleransi, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan keuletan dalam menghadapi rintangan dan pengambilan resiko yang sudah diperkirakan.

Guilford dalam Desmita (2007) menjelaskan bahwa Kreativitas berarti aptitude (kognitif) dan non aptitude (afektif). Ciri-ciri aptitude (kognitif) dari kreativitas meliputi :

1. Keterampilan berpikir lancar (kelancaran)  
Yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)  
Kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3. Keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas/keaslian)  
Yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. Keterampilan memperinci (elaborasi)  
Yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide tersebut menjadi kenyataan.
5. Kepekaan (*sensitivity*)  
Yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sehingga tanggap terhadap suatu situasi.

Sedangkan ciri-ciri non aptitude (afektif) yaitu:

1. Rasa ingin tahu

Anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.

2. Bersifat imajinatif

Anak yang kreatif biasanya lebih tertarik pada hal-hal yang rumit.

3. Memiliki rasa humor tinggi

Anak kreatif biasanya memiliki rasa humor tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

4. Sifat berani mengambil risiko

Anak yang kreatif berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak pada umumnya. Artinya dapat melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai mereka tidak menghiraukan kritik atau ejekan orang lain.

5. Sifat menghargai

Minat anak dalam keindahan juga lebih kuat dari rata-rata, walaupun tidak semua orang kreatif menjadi seniman, tetapi mereka mempunyai minat yang cukup besar terhadap keadaan alam, seni, sastra, musik dan teater.

Menurut Hazlina (2017), Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya untuk menciptakan sesuatu baik berupa gagasan maupu suatu karya. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media. Kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada saat anak mengeksplorasi berbagai media melalui aktivitas atau kegiatan kreatif seperti menggambar, mewarnai, dan membentuk. Melalui kegiatan seperti ini memberikan wadah dan kesempatan pada anak untuk mewujudkan ide dan imajinasi yang ada dipikirannya sehingga dapat menghasilkan sebuah kreativitas.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan anak dalam memikirkan sesuatu, menciptakan, menemukan dalam membuat bentuk serta dapat menghasilkan sesuatu yang unik atau hasil karya baru dan memberikan solusi dari setiap masalah melalui keterampilan imajinatif dan inovatif yang bersifat asli atau original dengan metode baru. Istilah kreativitas seperti pribadi, proses, pendorong dan produk itu saling berhubungan, mulai dari pribadi yang melibatkan diri seseorang dalam proses kreatifnya, serta dukungan dan dorongan dari lingkungan baik keluarga maupun masyarakat hingga dapat menghasilkan produk yang kreatif dari keterampilan berpikirnya.

## 1) Aspek-aspek Kreativitas

Kreativitas memiliki aspek pribadi, proses, produk dan motivasi. Aspek-aspek tersebut:

a) Aspek Pribadi. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian / motivasi, bersama-sama ketiga segi dari fikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif (Hulbeck, 1945). Sehingga pribadi kreatif dapat dilihat dari ciri sebagai berikut: 1) Imajinatif, 2) Mempunyai prakarsa, 3) Mempunyai minat luas, 4) Mandiri dalam berpikir, 5) Ingin tahu, 6) Penuh energi, 7) Percaya diri, 8) Bersedia mengambil resiko, 9) Berani dalam pendirian dan keyakinan.

b) Aspek Proses. Langkah-langkah proses kreatif yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Wallas dalam Munandar, 2012). c) Aspek Produk. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan / menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Kriteria untuk produk ialah: 1) Produk itu harus nyata, 2) Produk itu harus baru, 3) Produk itu adalah hasil dan kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya kreatif (Vernon,1982). d) Apek motivasi (press). Kategori keempat kreativitas menekankan faktor “press” atau dorongan, baik dorongan internal (dari

dalam diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dan lingkungan sosial dan psikologis.

Kreativitas pada anak ditandai dengan ciri-ciri sebagaimana yang diungkapkan Munandar, (1999) sebagai berikut:

- a. **Kemampuan berfikir lancar yaitu** kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. Perilaku anak: a) Mengajukan pertanyaan tentang kegiatan yang akan dibuat, b) Menjawab pertanyaan ketika ditanya, c) Bekerja lebih baik dari teman-temannya, d) Menceritakan kegiatan yang telah dibuat, e) Menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat, f) Memiliki gagasan.
- b. **Berfikir fleksibel yaitu** menghasilkan gagasan jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak cara yang berbeda-beda. Perilaku anak: a) Bereksplorasi sesuai bahan yang tersedia, b) mampu berkreasi membuat sesuatu yang baru, c) Bereksperimen.
- c. **Berfikir orisinal yaitu** mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak umum untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi hal baru. Perilaku anak: a) Berkreasi dengan bentuk-bentuk lain, b) Tidak takut melakukan hal-hal yang baru, c) Memikirkan hal-hal yang belum pernah dipikirkan orang lain.

- d. **Memperinci (*mengelaborasi*)** yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Perilaku anak: a) Mengerjakan sesuatu dengan aturan yang telah dijelaskan, b) Mengungkapkan gagasan yang luas alasannya, c) Menambahkan bentuk-bentuk baru terhadap gambar sendiri.
- e. **Berpikir imajinatif** yaitu kemampuan seseorang untuk mengasah kekuatan kreatif dan imajinatifnya dalam menciptakan hal-hal baru. Perilaku anak: a) Berkarya sesuai kreasi dan imajinasinya, b) Menceritakan hasil imajinasinya.
- f. **Menghasilkan karya** yaitu membuat karya / produk sendiri, menciptakan, mengembangkan produk yang ada menjadi produk yang baru. Perilaku anak: a) Menunjukkan hasil karya baru, b) Menghargai hasil karya sendiri, c) Menghargai hasil karya orang lain.

Ciri-ciri afektif kreativitas antara lain:

- 1) **Rasa ingin tahu** yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak hal mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek, dan situasi, dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti. Perilaku anak: a) Mempertanyakan segala sesuatu, b) Senang dengan buku-buku, peta-peta, gambar-gambar, dan sebagainya, c) Selalu terdorong untuk menjajaki atau mencoba sesuatu yang baru, d) Menggunakan semua

- panca indranya untuk mengenal, e) Ingin bereksperimen dengan benda-benda mekanik.
- 2) **Bersifat imajinatif** yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara hayalan dan kenyataan. Perilaku anak: a) Memikirkan / membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi, b) Memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain, c) Melihat hal-hal baru dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain, d) Membuat cerita tentang tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi atau tentang kejadian-kejadian yang belum pernah dialami.
- 3) **Merasa tertantang** yaitu terdorong untuk melakukan sesuatu yang dianggap sulit. Perilaku anak: a) Menggunakan gagasannya dalam melakukan hal/permainan baru, b) Melibatkan diri dalam kegiatan yang dilaksanakan, c) Tertantang permainan baru dan mau mencobanya, d) Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain, e) Mencari cara yang unik, d) Berusaha terus-menerus agar berhasil, e) Mencari jawaban yang unik, f) Senang menjajaki jalan yang lebih rumit.
- 4) **Sifat berani mengambil resiko** yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak

konvensional, atau yang kurang berstruktur. Perilaku anak: a) Berani mempertahankan gagasan atau pendapatnya, b) Bersedia mengakui kesalahan-kesalahannya, c) Berani menerima tugas yang sulit, d) Berani mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat sendiri, e) Tidak mudah dipengaruhi orang lain, f) Melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui sebagian orang, g) Berani mencoba hal-hal baru, h) Berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi.

- 5) **Sifat menghargai** yaitu dapat menghargai pengarahan yang diberikan, menghargai-kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Perilaku anak: a) Menjaga barang-barang sendiri dan barang-barang orang lain, b) Menjaga diri sendiri, c) Mendengarkan pendapat orang lain, d) Menjaga keluarga, menjaga barang-barang sekolah, dan menjaga teman-teman, e) Tahu apa yang betul-betul penting, f) Memanfaatkan kesempatan-kesempatan yang diberikan, g) Senang dengan hadiah yang diberikan padanya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas anak meliputi kemampuan berpikir lancar, berpikir fleksibel, orisinalitas, mengelaborasi, berpikir imajinatif, dan menghasilkan karya.

## 2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak (Hurlock, 1978) adalah:

1) Jenis kelamin: kreativitas pada anak laki-laki lebih tinggi dibandingkan pada anak perempuan, hal ini dikarenakan anak laki-laki cenderung lebih banyak diberi kesempatan dan kebebasan untuk mandiri, terdesak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil resiko, didorong orangtua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.

2) Status sosial ekonomi: anak yang berasal dari status sosial ekonomi tinggi bisa lebih kreatif dibandingkan yang berasal dari sosial ekonomi rendah. Anak dari sosial ekonomi tinggi cenderung mendidik secara demokratis, lebih banyak memberi kesempatan, pengetahuan dan pengalaman dalam menumbuhkan kreativitas. Berbeda dengan yang berasal dari sosial ekonomi rendah yang cenderung didik secara otoriter dan memiliki keterbatasan dalam mengembangkan kreativitas anak.

3) Urutan kelahiran: anak yang lahir ditengah, dan anak bungsu ataupun anak tunggal memiliki kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan anak pertama. Hal tersebut karena anak pertama cenderung memiliki banyak tuntutan dari orangtua untuk menjadi seperti yang diinginkan orangtua, sehingga lebih mendorong untuk menjadi penurut dibandingkan pencipta.

4) Ukuran keluarga: keluarga kecil biasanya anak-anaknya lebih kreatif dibandingkan anak yang berada di keluarga besar karena orangtua lebih memiliki kesempatan dan waktu dalam mengembangkan kreativitas anak.

5) Intelegensi: anak yang cerdas umumnya menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi karena biasanya mereka memiliki lebih banyak gagasan baru untuk menangani suatu konflik atau masalah

6) Lingkungan: anak dari lingkungan kota biasanya lebih kreatif dibandingkan di pedesaan karena kesempatan berkreasidan akses untuk mengembangkan kreativitas di pedesaan lebih terbatas.

Sejalan dengan penjelasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat dikemukakan bahwa stimulasi perkembangan dari lingkungan keluarga dan sekolah akan mempengaruhinya. Anak-anak yang mendapat stimulasi perkembangan kreativitas yang tepat akan menjadi lebih kreatif dibanding dengan anak-anak yang kurang mendapat stimulasi yang tepat.

### 3) Tahap Perkembangan Kreativitas

Stimulasi perkembangan kreativitas anak memerlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak untuk mendukung tumbuhnya kreativitas. Stimulasi ini dapat dilakukan dengan memelihara sifat alami ini melalui keterpesonaan, rasa takjub, imajinasi, rasa ingin tahu dan banyak bertanya (Rahmawati dalam Mulyasa, 2012). Pesona dan rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat khas anak usia dini. Mereka pada umumnya sangat terpengaruh oleh berbagai hal baru yang menakjubkan. Para pendidik dapat pula terlibat dalam kekaguman anak dan ikut memperkaya berbagai aspek yang luput dari pengamatan anak.

Imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak sehingga segala sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin bagi anak usia dini. Melalui imajinasi, anak sering berfikir untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan para pendidik adalah memahami, menghargai, membimbing dan mendukung imajinasi anak usia dini serta mengajak mereka untuk belajar mewujudkan khayalannya sehingga berguna bagi yang lain.

Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreatif, yang mendorong anak untuk menciptakan karya atau gagasan baru, diawali oleh sikap rasa ingin tahunya terhadap sesuatu, setelah sesuatu itu dieksplorasi secara mendalam barulah mereka menciptakan karya yang baru dan berbeda berdasarkan pengayaannya terhadap objek yang diminati.

Masa awal kanak-kanak sangat diwarnai dengan aktivitas banyak bertanya. Segala sesuatu yang lama apalagi yang baru tidak luput dari pertanyaannya. Alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak (Montolalu, 2009) diantaranya: Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang diungkapkan Maslow. Kedua, dengan kemampuan berfikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif (sebagai mana kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dengan ingin tahu)

akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Kempat, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Untuk itu pemikiran, sikap dan perilaku kreatif sangat perlu dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan sejak dini.

Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif, efisien, produktif dan akuntabel. Untuk itu perlu direncanakan, dilaksanakan, serta dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkesinambungan, proporsional dan profesional. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran (Mulyasa, 2012). Proses belajar yang menyenangkan (*joyfull teaching and learning*) akan sangat berarti bagi anak usia dini dan bermanfaat hingga dewasa. Masa usia dini merupakan fase *absorbmind*, yaitu masa menyerap pikiran. Anak-anak akan mudah menyerap kesan, pengetahuan, keteladanan yang terjadi di lingkungannya seperti sebuah spons yang menyerap air.

Proses belajar sambil bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini dan merupakan cara alami untuk memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain sebagai pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia anak, dan secara berangsur-angsur dikembangkan bermain sambil belajar, dan unsur bermainnya secara perlahan dikurangi, dan unsur belajarnya ditingkatkan.

Pembelajaran anak usia dini tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas, tetapi juga diluar kelas bahkan diluar sekolah, dan yang aktif bukan hanya gurunya tetapi peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan arahan program pengembangan kreativitas bagi anak usia dini, yang harus memberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan seni, serta mampu menghasilkan sesuatu yang kreatif dengan mengeksplor lingkungan sekitarnya.

Memadukan pembelajaran dengan perkembangan akan dapat membantu perkembangan anak seperti pengembangan fisik, kognitif, bahasa, emosi, kepribadian, spiritual dan sosial. Memadukan pembelajaran dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan kemudahan kepada para pendidik untuk memberikan layanan yang tepat sehingga mereka bisa menyajikan pendidikan yang efektif, efisien, produktif, dan akuntabel. Selain ini belajar di dalam konteks nyata menjadi sangat penting bagi anak usia dini, karena mereka masih berada dalam tahap perkembangan kognitif pra-operasional dan operasional konkret. Dalam hal ini, penjelasan guru tentang sesuatu yang sifatnya abstrak tanpa dibarengi pengetahuan tentang objeknya secara nyata akan dirasakan sulit oleh anak usia dini. Pengembangan kreativitas bagi anak pada dasarnya bertujuan untuk:

- 1) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- 2) Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.

- 3) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
- 4) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- 5) Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki: a) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan, b) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, c) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, d) Elaborasi dalam gagasan, e) Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

Berdasarkan pengertian, aspek-aspek dan perkembangan dapat dikemukakan, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, serta membuat kombinasi-kombinasi yang baru dan bermakna atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain:

- 1) Kemampuan berpikir lancar, 2) Berfikir fleksibel, 3) Berfikir orisinal, 4) Mengelaborasi, 5) Berpikir imajinatif, dan 6) Menghasilkan karya.

#### 4) Teknik Pengembangan Kreativitas

Torrance dalam Treffinger (1980) berpendapat bahwa dengan belajar kreatif, anak didik: *“becoming sensitive to or aware of problems, deficiencies, gaps in knowledge, missing elements, disharmonies, and so on; bringing together available information; defining difficulty or identifying the missing element; searching for solution, making hypotheses, and modifying and retesting them; perfecting them, and finally communicating the results”* Treffinger (1980) menyatakan bahwa agar siswa terdorong belajar kreatif, ada prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip itu adalah sebagai berikut: (1) Respon siswa lebih penting dari pada penguasaan materi itu sendiri, (2) Pengetahuan proses perkembangan kreatif masih bersifat sementara dan belum lengkap, (3) Pemberian kritik harus ditunda, (4) Belajar kreatif harus menyeimbangkan berpikir konvergen dan divergen, (5) Belajar kreatif merupakan pengajaran yang sistematis dan direncanakan dengan baik, (6) Dalam belajar kreatif, kelas harus diorganisasi, dikelola, dan dilaksanakan untuk menggali kemampuan siswa sendiri.

Dari kajian teori dapat disimpulkan yang dimaksud dengan kreativitas belajar siswa dalam penelitian ini adalah :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang membangun
- 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- 4) Mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu

- 5) Mempunyai atau menghargai keindahan
- 6) Bebas berfikir dalam belajar
- 7) Memiliki rasa humor tinggi
- 8) Memiliki daya imajinasi yang kuat
- 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain
- 10) Dapat bekerja sendiri
- 11) Sering mencoba hal-hal baru
- 12) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan

#### 2.1.4 Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Lilis Madyawati, 2016).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada perletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-

tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Hasnida, 2014).

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang dimana anak usia dini memasuki tahap pertama sebelum melakukan jenjang kesekolah dasar tahapan-tahapan pendidikan anak usia dini memiliki tahapan yang berbeda-beda dengan keunikannya masing-masing yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini dimulai sejak lahir sampai usia 6 tahun supaya memiliki kesiapan secara mental dengan siap sebelum melakukan kejenjang berikutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral agama, perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini (Dadan Suryana, 2016).

Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembelajaran rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang SISDIKNAS, 2003).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam

memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini, seperti Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan PAUD sejenis, maupun Taman Kanak-Kanak sangat bergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

### 2.1.5 Bermain Pasir

Mayke dalam Anita Yus (2005) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Menurut Piaget dalam Soemiarti Patmonodewo (2003) terdapat beberapa tipe bermain menggunakan objek yang dilakukan oleh anak, yaitu bermain praktis, bermain simbolik dan permainan yang dilakukan menggunakan aturan-aturan yang telah disepakati. Bermain praktis merupakan bentuk bermain yang memungkinkan seseorang untuk melakukan berbagai eksplorasi terhadap objeknya.

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Ketika bermain anak melakukan kegiatan yang berguna bagi perkembangan dan pertumbuhannya. Dalam Anita Yus (2011) menunjukkan bahwa anak yang waktunya lebih banyak belajar formal akan lebih pintar di TK dan SD kelas awal. Setelah itu, anak akan menjadi tidak pintar lagi setelah berada di kelas yang lebih tinggi. Sedangkan anak yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, akan memiliki keterampilan mental yang lebih tinggi sehingga

lebih mandiri.

Menurut Soemiarti Patmonodewo (2003) bermain pasir adalah kegiatan yang sebaiknya dilakukan di luar ruangan karena memiliki tempat yang bebas. Namun apabila dilakukan di dalam ruangan sebaiknya disediakan suatu tempat seperti baskom atau nampan setinggi meja sebagai wadah untuk meletakkan pasir. Bak pasir yang diletakkan di luar ruangan sebaiknya diletakkan dibawah dan berbentuk kolam atau kotak sehingga anak cukup berjongkok ketika ingin bermain.

Pasir, air dan tanah liat adalah permainan yang sangat disukai anak-anak karena anak-anak dapat membuat apa saja yang mereka inginkan dan dapat dimainkan diluar rumah. (James E. Jhonson, 2005). Bermain pasir adalah kegiatan yang dilakukan anak untuk merasakan pasir dengan jari-jarinya. Bermain pasir dapat melatih dan mengembangkan motorik halus anak serta bermanfaat untuk mengasah daya kreativitas anak (Syamsudin, 2014). Pasir memiliki tekstur yang lain dengan lumpur dan tanah. Pasir juga digemari anak hingga orang dewasa karena pasir sangat bernilai tinggi dalam pendidikan. Dalam bermain pasir dapat juga ditambah dengan peralatan-peralatan atau mainan lain agar anak tidak merasa bosan dan mendapatkan berbagai pengalaman baru.

Bermain pasir merupakan tipe bermain praktis, karena memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi terhadap pasir sebagai objeknya. Bermain pasir merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai anak-anak. Kegiatan ini disamping dapat dijadikan sebagai sarana olahraga juga dapat dimanfaatkan untuk

merangsang kreativitas anak. Sama seperti halnya anak yang menyukai air, mereka juga menyukai bermain tanah ataupun bermain pasir. Bahkan di kalangan masyarakat Jawa dikenal sebuah acara ritual khusus untuk menandai pertama kalinya anak menginjakkan kakinya di bumi. Sejak anak dapat berjalan tertatih-tatih, tanahlah yang menarik baginya. Dalam penelitian ini, guru ingin meningkatkan kreativitas anak dengan bermain pasir.

Aktivitas bermain pasir merupakan aktivitas yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Alat permainan seperti pasir menawarkan banyak kemungkinan bagi anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasan serta perasaan mereka yang berkembang secara alami. Pengalaman merasakan pasir melalui jari-jarinya sangat menyenangkan bagi anak-anak. (Montolalu, 2009).

Banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa bermain pasir memberikan kemungkinan-kemungkinan pembelajaran yang kaya dan menyenangkan bagi anak-anak. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktifitas. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniyah.

Menurut Montolalu (2009), bermain memberi kesempatan:

- a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya
- b) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya
- c) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional)
- d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik
- e) Bermain secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain pasir merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan dan salah satu bermain konstruktif dimana anak mampu untuk mewujudkan pikiran, ide dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata.

### **1) Aspek-aspek yang Dikembangkan dalam Bermain Pasir**

Permainan pasir dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan diantaranya fisik, kreativitas, kognitif, sosial dan emosional anak (Montolalu, 2009).

- a. Perkembangan motorik kasar terjadi ketika anak bermain pasir seperti ketika mengangkat pasir berulang-ulang anak-anak mengembangkan kekuatan, keseimbangan dan daya tahan tubuhnya. Perkembangan motorik

halus terjadi ketika anak bermain pasir basah. Anak dapat membuat gambar-gambar dengan jarinya mampu dengan kayu/ranting, mencetak telapak tangan dipasir, mencetak berbagai bentuk dengan cetakan-cetakan.

- b. Ukuran, timbangan, hitungan, memecahkan masalah, mengamati, dan bereksplorasi merupakan kegiatan-kegiatan yang menunjang kognitif anak.
- c. Perkembangan sosial dan emosional terjadi ketika anak bermain dengan riang gembira, rukun dan sabar, menghasilkan sesuatu yang membanggakan dan menimbulkan perasaan puas, meningkatkan percaya diri dan harga diri.

## 2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Pasir

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan pasir seperti :

### 1) Jenis pasir

Jenis pasir yang digunakan dalam permainan pasir mempengaruhi permainan anak, apakah pasir kering atau pasir basah yang digunakan.

### 2) Kapasitas pasir

Banyak sedikitnya pasir yang digunakan mempengaruhi keseruan bermain pada anak.

### 3) Perlengkapan / mainan tambahan

Beberapa mainan tambahan untuk bermain pasir juga dibutuhkan untuk keluwesan anak menciptakan permainan dan merangsang anak untuk bermain.

#### 4) Keamanan

Tempat bermain yang membahayakan, alat yang rusak/tajam perlu dihindari, anak yang bermain pasir tidak sesuai dengan cara yang baik segera diberitahu.

#### 5) Jumlah anak yang bermain

Agar dalam kegiatan bermain anak tidak menumpuk, maka anak-anak harus dibagi menjadi beberapa kelompok.

#### 6) Aturan sederhana dalam bermain, misalnya pasir tidak dibawa keluar area saat bermain (Montolalu, 2009).

Mainan tambahan yang bisa digunakan dalam bermain pasir itu diantaranya adalah: aneka binatang seperti ikan, burung, kerang, kepiting, aneka benda seperti mobil-mobilan, kereta api, perahu, pesawat terbang, jembatan, bangunan, tempat ibadah, pohon dan bunga, miniatur manusia seperti anak-anak, aneka rinciss, pekerja dan lain-lain) (Estelle L. Weinrib, 1983).

Aktivitas anak bermain pasir biasanya berlangsung melalui tahapan yang sama meskipun tidak selalu berada dalam tahap perkembangan yang sama. Anak-anak beraktivitas melalui tahapan-tahapan yang sama dalam bermain pasir walaupun mereka tidak selalu berada dalam tahap perkembangan yang sama.

### 3) Prinsip Bermain Pasir

Prinsip pembelajaran bagi anak usia 4-6 tahun adalah bermain sambil belajar. Prinsip bermain terlihat dari penataan lingkungan sekolah, penyediaan alat bermain dan kegiatan yang disusun oleh guru. John Amus Comenicus dalam MS. Sumantri (2005) menyatakan bahwa pembelajaran dilakukan bersamaan dengan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak. Menurut Comenicus dengan bermain seorang anak dapat menunjukkan realisasi dari pengembangan dirinya. Selain itu MS. Sumantri (2005) menyebutkan bahwa anak usia dini belajar melalui interaksi yang dialami anak dengan orang dewasa, teman sebaya dan benda benda konkret yang ada disekitarnya.

Pendidikan hendaknya mengantarkan anak menjadi pebelajar yang aktif. Aktivitas anak belajar secara aktif (*active learning*) merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang diilhami oleh John Dewey (Sofia Hartati, 2005). Belajar aktif memiliki beberapa komponen, diantaranya yaitu adanya materi untuk dieksplorasi, adanya kesempatan untuk mengeksplorasi secara aktif dengan seluruh panca indera, menemukan hubungan melalui pengalaman nyata dan adanya dukungan dari guru. Menurut Soemiarti dalam Anita Yus (2005) peran guru dalam bermain adalah sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, membuat perencanaan dan melakukan evaluasi.

Berdasarkan pendapat ahli maka prinsip kegiatan bermain pasir menitikberatkan pada keaktifan anak dalam mengembangkan kreativitas. Kegiatan

bermain pasir disesuaikan dengan tahapan kreativitas anak, yaitu menggunakan benda konkret. Dengan metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, kegiatan bermain pasir dalam pengembangan kreativitas anak dapat lebih bermakna.

#### 4) **Manfaat Bermain Pasir**

Bermain pasir dapat memberikan banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak.

Manfaat-manfaat tersebut diantaranya adalah :

1. Melatih kemampuan sensori

Pasir merupakan media yang tepat untuk memberikan pengalaman sensori pada anak. Anak akan mempelajari tekstur pasir yang basah atau kering. Anda dapat mengenalkan anak pada beberapa jenis pasir agar kemampuan sensori anak semakin terasah. Jadi tak perlu larang anak untuk bermain pasir saat sedang di pantai. Apalagi hanya karena alasan takut kotor.

2. Meningkatkan kreativitas

Anak-anak kerap menggunakan pasir untuk membuat sebuah bentuk seperti istana, gunung, atau apa pun yang mereka inginkan. Meski kelihatannya sepele, hal-hal kecil seperti inilah yang dapat membantu anak dalam membangun imajinasinya. Melalui kegiatan bermain inilah anak akan belajar untuk menciptakan sebuah produk dari awal sampai akhir.

3. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi

Saat bermain pasir bersama temannya, anak akan belajar bagaimana cara bersosialisasi dan bekerjasama. Biarkan anak bekerjasama bersama temannya.

Kemampuan bersosialisasi akan sangat bermanfaat bagi kehidupan anak, terutama bagi anak yang sudah bersekolah. Anda bisa mengajak teman-teman anak untuk bermain pasir bersama atau menemani anak berkenalan dengan anak-anak lain yang ditemui ketika bermain pasir di pantai.

#### 4. Melatih fisik

Saat bermain pasir, kemampuan fisik anak akan terasah. Anak akan menggunakan kedua tangannya untuk mengangkat pasir dan membuatnya menjadi berbagai bentuk. Bermain pasir juga dapat menjadi sebuah aktivitas fisik yang akan membuat anak selalu sehat dan bugar. Badan Kesehatan Dunia (WHO) menyarankan agar anak melakukan aktivitas fisik minimal satu jam setiap harinya.

#### 5. Meredakan emosi

Bermain pasir dapat menenangkan hati dan perasaan anak yang sedang sedih. Suasana bermain yang menyenangkan dan berada di alam bebas akan membuat anak lebih ceria. Anak yang ceria terbukti memiliki kecerdasan yang lebih tinggi.

#### 6. Meningkatkan Motorik Halus

Bermain pasir juga mendukung perkembangan motorik halus anak. Menurut Rini Raihan (2011), keterampilan motorik halus anak adalah kemampuan dalam koordinasi otot tangan dan kelenturan tangan yang bersifat keterampilan untuk melakukan gerakan-gerakan yang rumit. Contoh gerakan yang melibatkan kelenturan otot tangan meliputi aktivitas seperti menulis, memotong kertas dengan gunting, mengikat tali sepatu, dan menggambar. Di atas pasir, anak dapat membuat gambar-

gambar dengan jarinya maupun dengan kayu atau ranting. Selain itu dia juga bisa mencetak telapak tangan di atas pasir. Meski pada akhirnya tangan anak akan kotor karena terkena pasir, namun kegiatan seperti ini memiliki manfaat dalam perkembangan motorik halus.

Dengan permainan pasir seperti yang dijelaskan di atas dapat melatih motorik halus anak. Ketika anak meraba-raba, meremas-remas, dan memindahkan pasir dari satu tempat ke tempat yang lain menggunakan tangan, maka anak telah melatih motorik halus.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari bermain pasir yaitu sangat disukai dan digemari oleh anak, anak dapat bereksplorasi, mengasah kreativitas dan kemampuan anak, melatih kemampuan motorik kasar dan halus, melatih konsentrasi, dapat mengembangkan aspek emosi dan kepribadian.

## 5) Tahap-tahap Bermain Pasir

Tahapan bermain pasir tersebut menurut (Dogde dalam Montolalu, 2019) adalah sebagai berikut:

### a. Tahap pertama

Eksplorasi sensori-motor yang berhubungan dengan panca indra. Pada tahap ini anak mengenal sifat-sifat pasir. Mereka juga mengalami perasaan yang aneh ketika pasir melalui sela-sela jarinya, mengotori tangannya atau bahkan melihat air menghilang terhisap pasir.

b. Tahap kedua

Anak-anak menggunakan pengalaman dan belajar mereka untuk suatu tujuan. Bermain merupakan aktivitas anak-anak dengan perencanaan, percobaan-percobaan, kegiatan-kegiatan dengan pasir.

c. Tahap ketiga

Anak-anak menyempurnakan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Pada tahap ini pengalaman anak ditunjukkan keruwetan kegiatan yang direncanakan sendiri.

## 6) Metode Bermain Pasir

Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas yakni metode bermain pasir yang merupakan pasir laut yang telah disaring baik kering maupun basah yang dapat dibentuk menggunakan alat dan atau tidak menggunakan alat. Dengan metode ini anak akan melihat, mengenal, merasakan, meremas-remas, mengenggam, mengepal-ngepal dan membentuk pasir dengan alat yang dimainkan. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan metode bermain pasir dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas pada anak.

Metode bermain pasir sebenarnya jarang diterapkan di taman kanak-kanak. Akan tetapi, pada perkembangan motorik halus dan kreativitas dapat menimbulkan masalah, karena banyak anak yang menjadi kurang aktif karena takut bermain pasir dianggap kotor dan berbahaya bagi kesehatan. Sebenarnya anak yang berani kotor dengan bermain pasir lebih kreatif dari pada anak yang hanya bermain dengan alat

yang telah dicetak pabrik seperti masa kini sehingga seringkali taman kanak-kanak dituntut untuk kreatif menciptakan sendiri permainan dari alam.

Melihat hal seperti ini peneliti mencoba menerapkan metode untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri Grong-Grong dengan bermain pasir. Pasir yang lembut, bersih dan mudah dibentuk sehingga anak akan tertarik dan mudah menyerap tujuan dari pembelajaran. Selain itu, metode ini juga mampu menunjukkan pokok masalah karena pasir sangat mudah didapatkan dan dapat di ambil sebanyak mungkin tanpa biaya. Kondisi akhir anak dengan menggunakan metode bermain pasir dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas pada anak usia 5 – 6 tahun.

#### **7) Pengembangan Bermain Pasir untuk Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas**

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka untuk mengembangkan motorik halus bisa dengan latihan-latihan jari-jemari tangan dan koordinasi mata dan tangan. Stimulasi sangat diperlukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus tersebut. Menstimulasi anak dan membuat anak nyaman dengan lingkungannya serta pembiasaan segala sesuatu sejak dini yang konsisten akan mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak. Menstimulasi dimaksudkan bahwa orang dewasa mendorong anak untuk melakukan latihan-latihan dasar secara berulang-ulang dan terus-menerus sehingga akan menjadi pembiasaan. Sedangkan konsisten dimaksudkan ialah sungguh-sungguh dalam melakukannya dengan segala daya dan

upaya yang dimiliki untuk menjadikan anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Berpijak pada konsep tersebut maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kegiatan bermain pasir dengan bahan alam karena dalam kegiatan bermain pasir ini melibatkan aktivitas jari-jemari, konsentrasi, ketelitian, ketepatan dan koordinasi mata dan tangan.

Dalam melakukan gerakan motorik halus anak memerlukan tenaga, koordinasi mata, dan tangan yang cermat, begitu juga dengan kegiatan bermain pasir, kelenturan jari tangan diperlukan sehingga dapat menghasilkan kreativitas anak. Semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti bermain pasir.

## 2.2 Kerangka Konseptual

Anak usia 5 – 6 tahun masih berada pada masa keemasan (*golden age*) yang membutuhkan banyak stimulasi untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan. Salah satu perkembangan yang perlu dioptimalkan ialah aspek perkembangan motorik halus. Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan, ketepatan serta koordinasi mata dan tangan. Keterampilan motorik halus anak perlu distimulasi agar anak tidak mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari-jemarinya secara fleksibel.

Keterampilan motorik halus ini sangat diperlukan oleh anak-anak dalam persiapan mengerjakan tugas-tugas sekolah, karena hampir sepanjang hari anak-anak di sekolah menggunakan kemampuan motorik halus untuk kegiatan akademiknya.

Meningkatkan keterampilan motorik halus tersebut diperlukan suatu kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Kegiatan tersebut salah satunya dengan bermain pasir.

Bermain pasir akan dapat melatih keterampilan anak dalam mengkoordinasikan mata dan tangannya khususnya gerakan jari-jemari sehingga akan merangsang keterampilan dalam pengendalian gerak yang melibatkan otot-otot kecil / halus. Selain itu anak dapat belajar dalam membentuk berbagai macam bentuk yang sesuai dengan imajinasi anak.

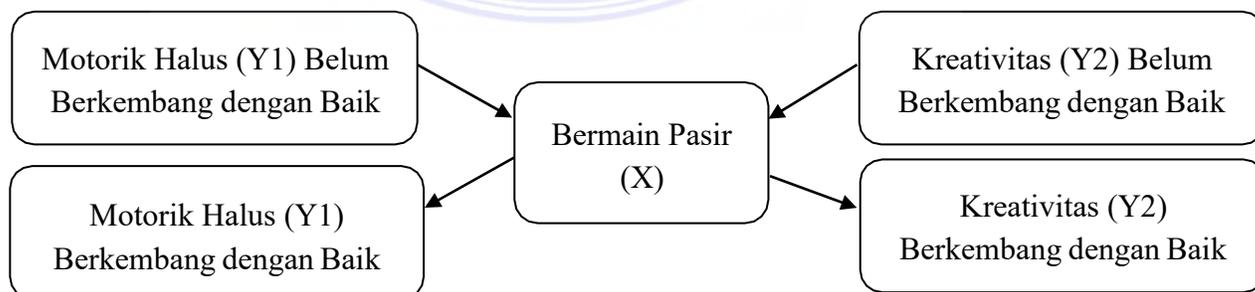
Bermain pasir juga bermanfaat bagi anak antara lain anak dapat mengenal berbagai macam pasir, anak juga dapat membuat berbagai macam bentuk dari pasir, melatih motorik halus anak, melatih sikap emosi anak dengan baik, dapat terbina ekspresinya yang tumbuh dari pribadinya sendiri bukan pengaruh dari orang lain, dapat mengungkapkan perasaannya yang selama ini masih mengendap, dapat membangkitkan minat anak, dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya, dapat bermanfaat bagi perkembangan anak dan anak menjadi terampil dan kreatif. Bermain pasir merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai anak-anak. Kegiatan ini disamping dapat dijadikan sebagai sarana olahraga juga dapat dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas anak.

Sama seperti halnya anak yang menyukai air, mereka juga menyukai bermain tanah ataupun bermain pasir. Bahkan di kalangan masyarakat Jawa dikenal sebuah acara ritual khusus untuk menandai pertama kalinya anak menginjakkan kakinya di

bumi. Sejak anak dapat berjalan tertatih-tatih, tanahlah yang menarik baginya. Dalam penelitian ini, guru ingin meningkatkan kreativitas anak dengan bermain pasir.

Bermain pasir dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia dini. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak memerlukan tenaga, koordinasi mata, dan tangan yang cermat, begitu juga dengan kegiatan bermain pasir, kelenturan jari tangan diperlukan sehingga dapat menghasilkan kreativitas anak. Semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti bermain pasir, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus.

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas adalah bermain pasir dan variabel terikat adalah motorik halus dan kreativitas anak. Pada penelitian ini terdapat satu kelompok yaitu kelompok yang berada pada rentang usia 5 – 6 tahun yang merupakan kelompok anak yang akan diberikan perlakuan bermain pasir. Maka berdasarkan uraian teori di atas yang akan dilakukan dapat digambarkan pada gambar diagram di bawah ini :



**Gambar 2.1. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, yang menjadi variabel bebas adalah bermain pasir, artinya bermain pasir merupakan variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini. Sedangkan variabel terikat adalah motorik halus dan kreativitas anak, artinya kedua variabel tersebut akan dipengaruhi oleh bermain pasir. Dalam penelitian ini pengujian model pengembangan bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak dilakukan dengan melihat perbedaan motorik halus dan kreativitas anak sebelum mendapatkan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*).

### 2.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dalam mengembangkan buku panduan guru tentang bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kepraktisan dan keefektifan buku panduan guru tentang model bermain pasir untuk mengembangkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun ?
- 2) Bagaimana pengaruh model pengembangan bermain pasir dapat meningkatkan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun ?
- 3) Bagaimana pengaruh model pengembangan bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun ?

## 2.4 Hipotesis

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

- 1) Buku panduan guru tentang bermain pasir praktis dan efektif untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.
- 2) Model pengembangan bermain pasir dapat meningkatkan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.
- 3) Model pengembangan bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses / metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Richey and Klein (dalam Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan / memproduksi rancangan tersebut dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

Setyosari (2015) menjelaskan pengertian penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Tegeh, dkk (2014) mengemukakan bahwa pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan, jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan salah satu upaya dalam menghasilkan produk dari hasil penelitian yang dapat digunakan dalam pendidikan di kelas, setelah melalui tahap validasi dari beberapa ahli.

Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu melalui penelitian tindakan kelas, penelitian eksperimen semu dan penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)* atau sering disebut juga dengan “model pengembangan”. Jadi yang dimaksud dengan penelitian pengembangan adalah rangkaian proses-proses atau langkah-langkah dalam rangka memperbaiki produk-produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun desain model pengembangan penelitian menggunakan model pengembangan 4 D (*four-D*) menurut Thiagarajan (1974) yaitu : 1) Tahap pendefinisian (*Define*), 2) Tahap perancangan (*Design*), 3) Tahap pengembangan (*Develop*), dan 4) Tahap penyebaran (*Disseminate*).

Brog & Gall (dalam Emzir, 2013) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi empat langkah pengembangan.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar yang dapat menghasilkan produk berupa buku panduan guru bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun. Tingkat kualitas dan kelayakannya akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, pakar / ahli, dan guru yang ada di sekolah TK Negeri Grong-Grong sebagai calon pemakai buku panduan guru.

## **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Grong-Grong, yang beralamat di Jalan Grong-Grong – Reubee, Gampong Karieng, Kecamatan Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh. Adapun kelas yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian ialah di kelas kelompok B-2 TK Negeri Grong-Grong.

### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022, yang dimulai pada bulan agustus sampai dengan oktober tahun 2021.

### 3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa TK Negeri Grong-Grong yang berjumlah 84 orang, yang terdiri dari kelas kelompok A 21 orang, kelas kelompok B1 21 orang, kelas kelompok B2 20 orang dan kelas kelompok B3 22 orang. Peneliti mengambil kelas kelompok B2 sebagai subjek penelitian atas pertimbangan bahwa peneliti mengajar di kelas tersebut.

Berdasarkan hal tersebut maka anak kelas kelompok B2 TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh sebanyak 20 orang untuk dijadikan sebagai subjek penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah yang menjadi sasaran penelitian yaitu buku panduan guru bermain pasir dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun.

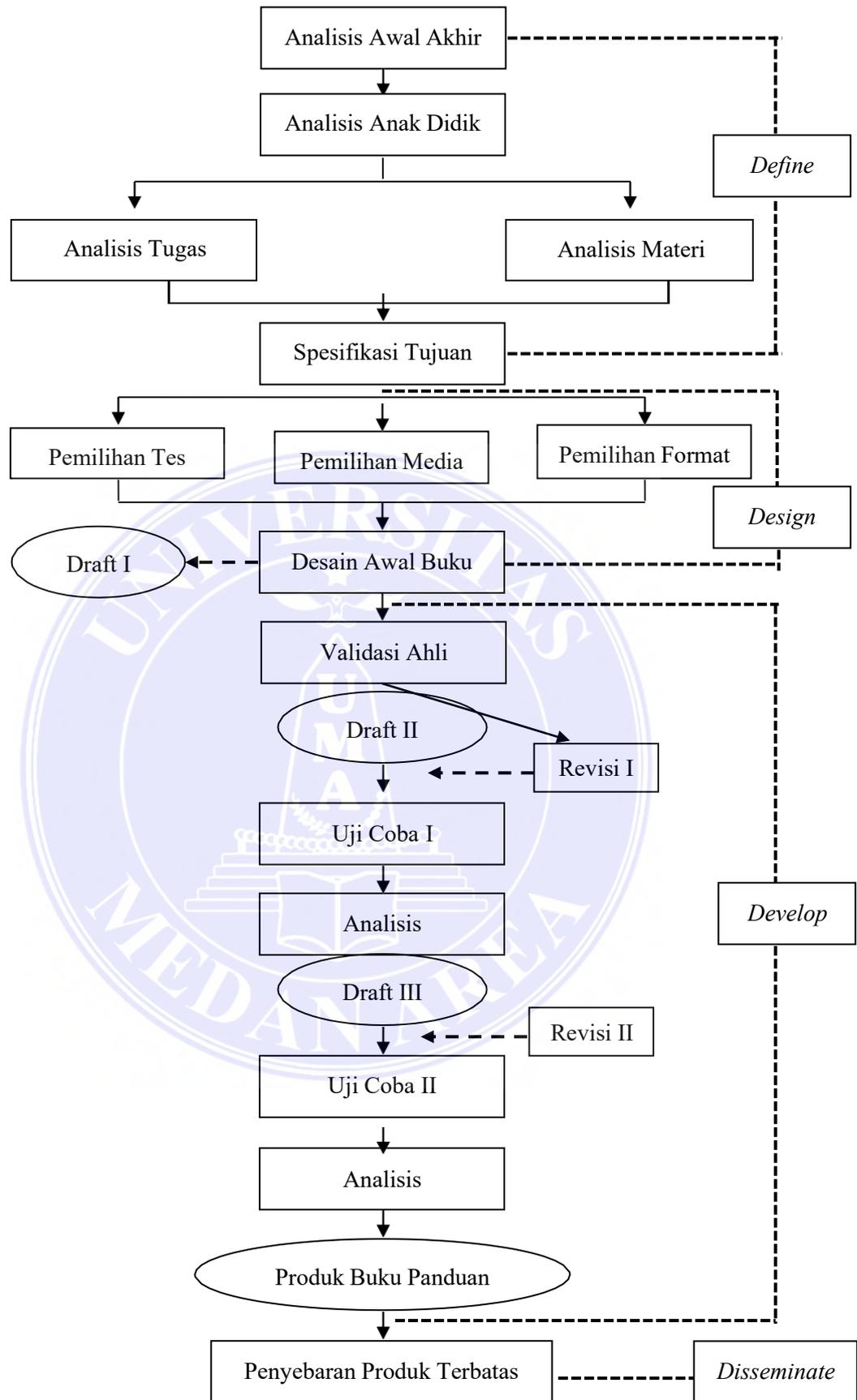
### 3.4 Prosedur Pengembangan

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 singkatan dari *Define, Design, Development* dan *Dissemination* (Thiagarajan dalam Sugiyono, 2017).

1) *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. 2) *Design* (perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. 3) *Development* (pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. 4) *Dissemination* (penyebaran), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

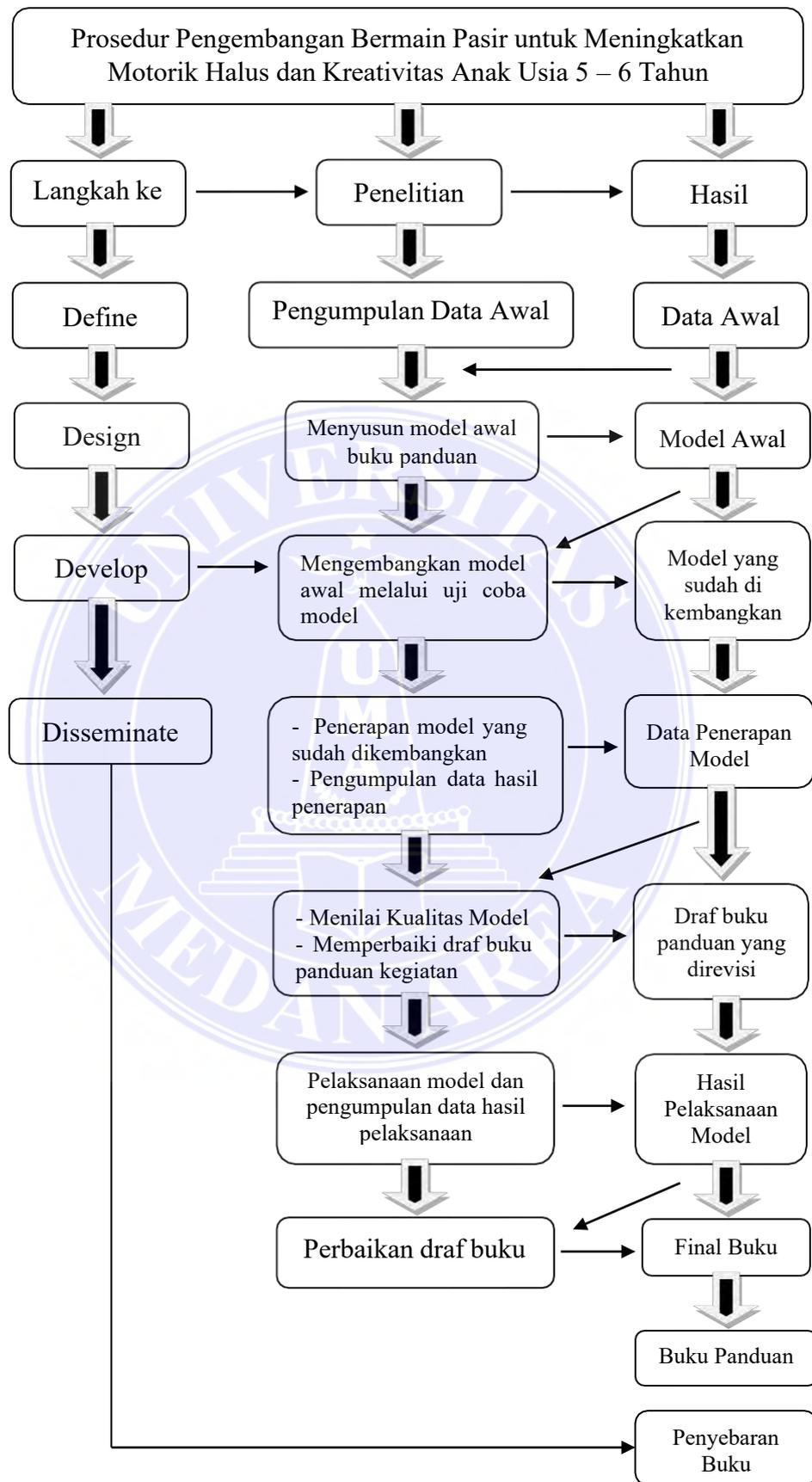
Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk aktif dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan. Dengan demikian yang akan menjadi produk dalam penelitian ini adalah buku panduan guru yang valid dan efektif. Pengembangan buku panduan guru disusun dengan langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Thiagarajan dengan Design 4D

(Trianto, 2011: 189)

Bagan diatas dapat disederhanakan dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 3.2 Desain Sederhana 4D

Tahapan penelitian 4D dari Thiagrajan dijelaskan sebagai berikut :

### 3.4.1 *Define* (Tahap Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (*model R & D*) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagarajan (1974), menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* (pendefinisian) yaitu:

- a. Analisis ujung depan (*front-end analysis*)
- b. Analisis siswa (*learner analysis*)
- c. Analisis tugas (*task analysis*)
- d. Analisis konsep (*concept analysis*)
- e. Perumusan tujuan kegiatan (*specifying instructional objectives*)

Adapun penjelasannya sebagai berikut :

#### A. Analisis Ujung Depan (*front-end analysis*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran,

sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang dikembangkan.

### **B. Analisis Siswa (*learner analysis*)**

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan kegiatan pembelajaran. Karakteristik itu meliputi latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan motorik halus, perkembangan kreativitas serta keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih. Analisis siswa dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

### **C. Analisis Tugas (*task analysis*)**

Tahap ini dilakukan dengan melakukan identifikasi berbagai keterampilan utama yang diperlukan dalam kegiatan sesuai RPPH. Kegiatan ini ditujukan untuk mengidentifikasi perkembangan-perkembangan yang akan dikembangkan dalam kegiatan bermain pasir. Analisis tugas ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian dari kegiatan bermain pasir.

#### **D. Analisis Konsep (*concept analysis*)**

Analisis konsep menurut Thiagarajan, dkk (1974) dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk buku panduan, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis membantu mengidentifikasi kemungkinan contoh dan bukan contoh untuk digambarkan dalam mengantar proses pengembangan.

Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi.

#### **E. Perumusan Tujuan Kegiatan (*specifying instructional objectives*)**

Perumusan tujuan pembelajaran menurut Thiagarajan, dkk (1974) berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berupa buku panduan guru, tahap pendefinisian dilakukan dengan cara:

##### **a. Analisis Kurikulum**

Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana bahan ajar tersebut akan

dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan bahan ajarnya.

b. Merumuskan tujuan kegiatan

Sebelum menulis bahan ajar berupa buku panduan guru, tujuan kegiatan dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang menulis bahan ajar yang berupa buku panduan guru.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Seerti layaknya seorang guru akan mengajar, guru harus mengenali karakteristik peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dan sebagainya. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya apabila tingkat pendidikan peserta didik masih rendah, maka penulisan bahan ajar yang berupa buku panduan guru harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami.

#### d. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

### 3.4.2 *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Thiagarajan, dkk (1974) membagi perancangan menjadi empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

#### A. Penyusunan Tes Acuan Patokan (*constructing criterion-referenced test*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan kegiatan dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil kegiatan bermain yang berupa lembar observasi. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan motorik halus dan kreativitas. Penskoran hasil tes menggunakan panduan lembar observasi yang memuat pedoman penskoran.

### **B. Pemilihan Media (*media selection*)**

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media bermain pasir yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar yang berupa buku panduan guru dalam proses pengembangan bahan ajar pada kegiatan bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun.

### **C. Pemilihan Format (*format selection*)**

Hasil dari pemilihan format dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan guru di sekolah yang menjadi objek penelitian. Untuk format instrumen yang digunakan berupa lembar evaluasi anak, mengacu pada indikator masing-masing untuk mengukur perkembangan anak. Keseluruhan buku panduan guru dirancang dan disesuaikan dengan bermain pasir agar menjadi satu kesatuan yang diharapkan penerapannya berdampak pada perkembangan motorik halus dan kreativitas anak kelompok B2 di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.

#### **D. Rancangan Awal (*initial design*)**

Tahap ini menghasilkan rancangan awal berupa buku panduan guru tentang bermain pasir untuk pedoman guru yang terdiri dari skenario bermain pasir untuk 6 sesi, pedoman observasi, dan pedoman evaluasi anak. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat buku panduan guru sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi.

Dalam konteks pengembangan model kegiatan bermain, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat, evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk yang berupa buku panduan guru tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh teman sejawat seperti dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi teman sejawat tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

#### **3.4.3 Development (Tahap Pengembangan)**

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** : Rahmat, M.T, beliau bertugas di Universitas Jabal Ghafur Sigli Kabupaten Pidie Provinsi Aceh sebagai dosen IT Desain Grafis.
2. **Ahli Materi** : Armayani, M.Pd selaku Pengawas Bidang Taman Kanak-Kanak Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.
3. **Ahli Bahasa** : Salwa Hanum, M.Pd, beliau merupakan guru Bahasa Indonesia dan saat ini bertugas di SMA Negeri 2 Sigli Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.

#### **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 Ummul Aiman, S.Pd. Beliau lulusan Sarjana (S-1) Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) pada tahun 2019 di STKIP An-Nur Nanggroe Aceh Darussalam Banda Aceh, saat ini beliau mengajar di TK Negeri Grong-Grong khususnya pada kelas kelompok B3. Selanjutnya, untuk guru ke-II lembar observasi validasi kepraktisan buku panduan guru diisi oleh Ibu Yusnita, S.Pd. Beliau lulusan Sarjana (S-1) Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) pada tahun 2019 di STKIP An-Nur Nanggroe Aceh Darussalam Banda Aceh, saat ini beliau mengajar di TK Negeri Grong-Grong khususnya pada kelas kelompok B1.

### **C. Uji Coba Keefektifan Buku Panduan Guru**

Uji coba keefektifan buku panduan guru ini ditujukan kepada anak yang dilakukan oleh guru. Untuk guru ke-I lembar observasi validasi keefektifan buku panduan guru diisi oleh Ibu Ummul Aiman, S.Pd. Beliau lulusan Sarjana (S-1) Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) pada tahun 2019 di STKIP An-Nur Nanggroe Aceh Darussalam Banda Aceh, saat ini beliau mengajar di TK Negeri Grong-Grong khususnya pada kelas kelompok B3. Selanjutnya, untuk guru ke-II lembar observasi validasi keefektifan buku panduan guru diisi oleh Ibu Yusnita, S.Pd. Beliau lulusan Sarjana (S-1) Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) pada tahun 2019 di STKIP An-Nur Nanggroe Aceh Darussalam Banda Aceh, saat ini beliau mengajar di TK Negeri Grong-Grong khususnya pada kelas kelompok B1.

#### D. Penerapan Buku Panduan Guru Kepada Anak

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

#### 3.4.4 *Disseminate* (Tahap Penyebaran)

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 Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh. Untuk penyebaran buku ke lembaga sejenis akan dilaksanakan

kemudian. Pada tahap ini buku panduan guru tentang bermain pasir untuk membantu meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun (*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, 2006). 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 non partisipan dimana peneliti hanya melakukan pengamatan saja. Dengan metode observasi ini diharapkan dapat mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini metode observasi dilakukan pada saat kegiatan bermain pasir dengan sampel anak usia 5 – 6 tahun kelompok B-2 TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh. Observasi ini menggunakan instrumen berupa pedoman observasi untuk dapat mengetahui seberapa jauh kemampuan motorik halus dan kreativitas anak dalam bentuk kegiatan bermain pasir.

### 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, 2006). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi dan daftar pertanyaan pengembangan buku panduan guru bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus 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	Indikator	Penilaian				Jumlah
		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 intelektual peserta didik					
	7. Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional					
<b>Jumlah</b>						
<b>Kategori</b>						

### b) Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru

Validitas desain grafis yang digunakan untuk buku panduan guru terdiri dari 2 aspek dengan 9 indikator.

1. Aspek desain depan buku, dengan indikator :
  - a. Penampilan buku panduan guru secara keseluruhan menarik
  - b. Bahasa yang digunakan dalam buku panduan guru mudah dipahami

2. Aspek desain isi buku, dengan indikator :
  - a. Penyajian materi dalam buku panduan guru tersusun secara sistematis
  - b. Materi dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan perkembangan
  - c. Penggunaan gambar dalam buku panduan guru jelas
  - d. Buku panduan guru mempermudah guru mengevaluasi siswa
  - e. Buku panduan guru berbeda dari buku pandua guru biasanya
  - f. Buku panduan guru memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapatnya dalam bentuk lisan dan tulisan
  - g. Jenis bermain dalam buku panduan guru bervariasi

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	Indikator	Penilaian				Jumlah
		KV 1	CV 2	V 3	SV 4	
Desain Depan Buku	1. Penampilan buku panduan guru secara keseluruhan menarik					
	2. Bahasa yang digunakan dalam buku panduan guru mudah dipahami					
Desain Isi Buku	3. Penyajian materi dalam buku panduan guru tersusun secara sistematis					
	4. Materi dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan perkembangan					
	5. Penggunaan gambar dalam buku panduan guru jelas					
	6. Buku panduan guru mempermudah guru mengevaluasi siswa					
	7. Buku panduan guru berbeda dari buku panduan guru biasanya					
	8. Buku panduan guru memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapatnya dalam bentuk lisan dan tulisan					
	9. Jenis bermain dalam buku panduan guru bervariasi					
<b>Jumlah</b>						
<b>Kategori</b>						

### 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 kegiatan bermain
  - c. Kesesuaian materi dengan tujuan kegiatan 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. Kesesuaian gambar dalam penjelasan materi
  - e. Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa
  - f. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa
  - g. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses kegiatan bermain
  - h. Kualitas penyajian materi
  - i. Keterlibatan dan peran siswa dalam proses kegiatan 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 partisipasif
  - i. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan kegiatan bermain
  - j. Mendorong berpikir 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	Indikator	Penilaian				Jumlah
		KV 1	CV 2	V 3	SV 4	
Desain Penyajian	1. Kejelasan judul					
	2. Kejelasan penyajian petunjuk kegiatan bermain					
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan kegiatan 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. Kesesuaian gambar dalam penjelasan materi					
	10. Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa					
	11. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					

	12. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses kegiatan bermain					
	13. Kualitas penyajian materi					
	14. Keterlibatan dan peran siswa dalam proses kegiatan bermain					
Penyajian Isi Buku	15. Konsistensi sistematika penyajian					
	16. Keruntutan sajian					
	17. Keseimbangan sajian materi					
	18. Pengantar sub					
	19. Pengantar bab					
	20. Rangkuman					
	21. Daftar pustaka					
	22. Interaktif partisipasif					
	23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan kegiatan bermain					
	24. Mendorong berpikir kreatif					

	25. Ketertautan dan keterpaduan makna dalam bab					
<b>Jumlah</b>						
<b>Kategori</b>						

## 2) Instrumen Untuk Validasi Kepraktisan Buku Panduan Guru

Validasi buku panduan guru ini diserahkan kepada 2 orang guru untuk mengukur tingkat validasi yang dilakukan 1 kali uji coba. 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 ?		
<b>Jumlah</b>			
<b>Kategori</b>			

### 3) Instrumen Untuk Validasi Keefektifan Buku Panduan Guru

Validasi buku panduan guru ini diserahkan kepada 2 orang guru untuk mengukur tingkat validasi yang dilakukan 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 motorik halus
4. Keterpaduan pengembangan aspek kreativitas
5. Variasi jenis yang digunakan setiap sesi
6. Kesesuaian tema yang ada di setiap sesi dengan perkembangan motorik halus
7. Kesesuaian tema yang ada di setiap sesi dengan kreativitas

Setiap komponen memiliki empat alternatif jawaban yaitu Kurang Efektif (KE) diberi skor 1, Cukup Efektif (CE) diberi skor 2, Efektif (E) diberi skor 3 dan Sangat Efektif (SE) 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
		KE 1	CE 2	E 3	SE 4	
1	Tahapan di setiap sesi sistematis					
2	Keruntutan langkah-langkah bermain					
3	Keterpaduan pengembangan aspek motorik halus					
4	Keterpaduan pengembangan aspek kreativitas					

5	Variasi jenis yang digunakan setiap sesi					
6	Kesesuaian tema yang ada di setiap sesi dengan perkembangan motorik halus					
7	Kesesuaian tema yang ada di setiap sesi dengan kreativitas					
<b>Jumlah</b>						
<b>Kategori</b>						

#### 4) Penerapan Buku Panduan Guru Kepada Anak

Buku panduan guru ini akan diterapkan kepada 20 anak untuk melihat peningkatan terhadap motorik halus dan kreativitas sesuai dengan aspek-aspeknya masing-masing.

##### 1) Motorik Halus

Alat bantu yang digunakan berupa daftar lembar observasi bermain pasir anak yang diukur melalui aspek, yaitu :

- a. Kelenturan pergelangan tangan
  1. Mengenal tekstur pasir
  2. Meremas-remas pasir
  3. Meraba pasir

4. Menggenggam pasir
5. Mengepal-ngepal pasir
- b. Koordinasi mata dan tangan
  1. Mencetak sesuai bentuk
  2. Mencetak beberapa bentuk
  3. Membuat kreasi baru menghasilkan suatu bentuk tertentu
  4. Mampu menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat
- c. Kemampuan jari-jemari
  1. Membuat garis miring kiri (/)
  2. Membuat garis miring kanan (\)
  3. Membuat garis tegak (|)
  4. Membuat garis datar (—)
  5. Membuat garis lengkung kiri (⊃)
  6. Membuat garis lengkung kanan (⊂)
  7. Menulis lambang bilangan
  8. Menulis huruf
  9. Menulis lambang bilangan yang berbeda
  10. Menulis huruf yang berbeda

Setiap indikator memiliki empat alternatif jawaban yaitu Belum Berkembang (BB) diberi skor 1, Mulai Berkembang (MB) diberi skor 2, Berkembang sesuai Harapan (BSH) diberi skor 3 dan Berkembang Sangat Baik (BSB) diberi skor 4. Uraian di atas kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Alat Ukur Motorik Halus Berdasarkan Aspek-Aspek

Aspek	Indikator	Penilaian				Jumlah
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
Kelenturan pergelangan tangan	1. Mengenal tekstur pasir					
	2. Meremas-remas pasir					
	3. Meraba pasir					
	4. Menggenggam pasir					
	5. Mengepal-ngepal pasir					
Koordinasi mata dan tangan	1. Mencetak sesuai bentuk					
	2. Mencetak beberapa bentuk					
	3. Membuat kreasi baru					
	4. Menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat					

Kemampuan jari-jemari	1. Membuat garis miring kiri (/)					
	2. Membuat garis miring kanan (\)					
	3. Membuat garis tegak ( )					
	4. Membuat garis datar (—)					
	5. Membuat garis lengkung kiri (⊖)					
	6. Membuat garis lengkung kanan (⊕)					
	7. Menulis lambang bilangan					
	8. Menulis huruf					
	9. Menulis lambang bilangan yang berbeda					
	10. Menulis huruf yang berbeda					
<b>Jumlah</b>						
<b>Kategori</b>						

## 2) Kreativitas

Alat bantu yang digunakan berupa daftar lembar observasi checklist bermain pasir 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 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 empat alternatif jawaban yaitu Belum Berkembang (BB) diberi skor 1, Mulai Berkembang (MB) diberi skor 2, Berkembang sesuai Harapan (BSH) diberi skor 3 dan Berkembang Sangat Baik (BSB) diberi skor 4. 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	Penilaian				Jumlah
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
Kemampuan berpikir lancar	1. Mampu bertanya tentang kegiatan yang akan dibuat					
	2. Menjawab pertanyaan ketika ditanya					
	3. Bekerja lebih baik dari teman-temannya					
	4. Menceritakan tentang rencana kegiatan yang telah dibuat					

	5. Menceritakan tentang rencana kegiatan yang akan dibuat					
	6. Memiliki gagasan					
Berpikir fleksibel	1. Mampu mengeksplorasi sesuai bahan yang tersedia					
	2. Mampu berkreasi membuat sesuatu yang baru					
	3. Mampu bereksperimen					
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					
Mengelaborasi	1. Mampu mengerjakan sesuatu dengan aturan yang telah dijelaskan					
	2. Mampu memberikan gagasan yang luas alasannya					
	3. Menambahkan bentuk-bentuk baru terhadap gambar sendiri					

Berpikir imajinatif	1. Mampu berkarya sesuai kreasi dan imajinasinya					
	2. Mampu menceritakan hasil imajinasinya					
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					
<b>Jumlah</b>						
<b>Kategori</b>						

### 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 pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas adalah deskriptif berbentuk jumlah skor, yaitu dengan melihat penilaian kelayakan pengembangan bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak dari hasil

telaah. Kualitas kelayakan pengembangan bermain pasir yang dikembangkan dilihat dari penilaian ketiga validator tim ahli terhadap buku panduan guru bermain pasir 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 pasir 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 :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{36 - 9}{4} = 6,75$$

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

9 – 15,75 : Kurang Valid (KV)

15,76 – 22,51 : Cukup Valid (CV)

22,52 – 29,27 : Valid (V)

29,28 – 36,03 : 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 jumlah skor, yaitu dengan melihat penilaian kepraktisan buku panduan guru bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak dari hasil telaah. Kualitas kepraktisan buku panduan guru bermain pasir yang dikembangkan dilihat dari penilaian guru dalam menjawab 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 kriteria yang digunakan dalam menentukan kepraktisan buku panduaguru bermain pasir adalah sebagai berikut :

- 0 – 3,5 : Kurang Praktis (KP)
- 3,6 – 7,1 : Cukup Praktis (CP)
- 7,2 – 10,7 : Praktis (P)
- 10,8 – 14,3 : Sangat Praktis (SP)

### 3.6.3 Analisis Data Keefektifan Buku Panduan Guru

Analisis data keefektifan buku panduan guru bermain pasir dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak bertujuan untuk mengambil keputusan apakah perlu dilakukan uji coba selanjutnya dalam tahap pengembangan bermain pasir. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk melihat keefektifan buku panduan guru yaitu 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 kriteria yang digunakan dalam menentukan keefektifan buku panduaguru bermain pasir adalah sebagai berikut :

7 – 12,25 : Kurang Efektif (KE)

12,26 – 17,51 : Cukup Efektif (CE)

17,52 – 22,77 : Efektif (E)

22,78 – 28,03 : 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 *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus yang digunakan adalah :

$$O_1 \times O_2 \quad (\text{Darmadi, 2011})$$

Keterangan :

$O_1$  = Sebelum menggunakan buku panduan guru

$\times$  = Buku panduan guru

$O_2$  = Sesudah menggunakan buku panduan guru

**a) Motorik Halus**

Data yang diperoleh berdasarkan penilaian yang diterapkan kepada 20 orang siswa untuk melihat peningkatan terhadap motorik halus sesuai dengan aspek-aspeknya dianalisis dengan menggunakan rumus jumlah skor sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{76 - 19}{4} = 14,25$$

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

19 – 33,25

33,26 – 47,51

47,52 – 61,77

61,78 – 76

### b) Kreativitas

Data yang diperoleh berdasarkan penilaian yang diterapkan kepada 20 orang siswa untuk melihat peningkatan terhadap motorik halus sesuai dengan aspek-aspeknya dianalisis dengan menggunakan rumus jumlah skor sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{80 - 20}{4} = 15$$

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

- 20 – 35 : Belum Berkembang (BB)
- 36 – 51 : Mulai Berkembang (MB)
- 52 – 67 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 68 – 83 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

### 3.7 Penyusunan Buku Panduan Guru

Penyusunan buku panduan guru bermain pasir dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak dilakukan agar lebih jelas penggunaannya, kondisi yang diperlukan untuk menggunakannya, materi yang sesuai untuk pengembangan motorik halus dan kreativitas anak serta waktu yang tepat dalam penggunaan model ini. Penyusunan buku ini dilakukan jika telah dilakukan uji coba, validasi dan revisi oleh ahli bidang produk tersebut.

#### 3.7.1 Penyusunan Buku Panduan Guru Bermain Pasir

Sistematika buku panduan guru bermain pasir untuk membantu meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak terdiri dari :

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

**KEGIATAN 1 : BERMAIN PASIR**

Indikator

- A. Pengantar
- B. Bermain Pasir
- C. Alat dan Bahan Bermain Pasir
- D. Tujuan, Fungsi dan Manfaat Bermain Pasir
- E. Rangkuman

## **KEGIATAN 2 : MOTORIK HALUS**

### Indikator

- A. Pengantar
- B. Pengertian Motorik Halus
- C. Perkembangan Motorik Halus
- D. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus
- E. Rangkuman
- F. Skenario Bermain Pasir Dalam Mengembangkan Motorik Halus

### **Sesi Pertama Mengenal Tekstur Pasir, Meremas-remas dan Merabanya**

- A. Indikator
- B. Tujuan Kegiatan
- C. Materi Kegiatan
- D. Media
- E. Pelaksanaan Kegiatan
- F. Langkah-langkah Kegiatan

### Lampiran Foto Anak

### **Sesi Kedua Bermain Mencetak Bentuk Menggunakan Media Pasir**

- A. Indikator
- B. Tujuan Kegiatan
- C. Materi Kegiatan
- D. Media

- E. Pelaksanaan Kegiatan
- F. Langkah-langkah Kegiatan

Lampiran Foto Anak

### **Sesi Ketiga Bermain Pasir Menulis Lambang Bilangan dan Huruf**

- A. Indikator
- B. Tujuan Kegiatan
- C. Materi Kegiatan
- D. Media
- E. Pelaksanaan Kegiatan
- F. Langkah-langkah Kegiatan

Lampiran Foto Anak

### **KEGIATAN 3 : MEMAHAMI PERKEMBANGAN KREATIVITAS**

Indikator

- A. Pengantar
- B. Pengertian Kreativitas
- C. Perkembangan Kreativitas
- D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas
- E. Rangkuman
- F. Skenario Bermain Pasir Dalam Mengembangkan Kreativitas

### **Sesi Keempat Berkreasi Membuat Pantai**

- A. Indikator
- B. Tujuan Kegiatan
- C. Materi Kegiatan
- D. Media
- E. Pelaksanaan Kegiatan
- F. Langkah-langkah Kegiatan

Lampiran Foto Anak

### **Sesi Kelima Bermain Pasir Membuat Gunung**

- A. Indikator
- B. Tujuan Kegiatan
- C. Materi Kegiatan
- D. Media
- E. Pelaksanaan Kegiatan
- F. Langkah-langkah Kegiatan

Lampiran Foto Anak

### **Sesi Keenam Bermain Pasir Membuat Sawah**

- A. Indikator
- B. Tujuan Kegiatan
- C. Materi Kegiatan
- D. Media

- E. Pelaksanaan Kegiatan
- F. Langkah-langkah Kegiatan

Lampiran Foto Anak

### **LEMBAR EVALUASI ANAK**

- A. Lembar Evaluasi Anak Mengenal Tekstur Pasir, Meremas-remas dan Merabanya
- B. Lembar Evaluasi Anak Bermain Mencetak Bentuk Menggunakan Media Pasir
- C. Lembar Evaluasi Anak Bermain Pasir Menulis Lambang Bilangan dan Huruf
- D. Lembar Evaluasi Anak Berkreasi Membuat Pantai
- E. Lembar Evaluasi Anak Bermain Pasir Membuat Gunung
- F. Lembar Evaluasi Anak Bermain Pasir Membuat Sawah

### **PENUTUP**

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **RIWAYAT PENULIS**

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang model pengembangan bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh dapat dikemukakan beberapa kesimpulan yaitu :

1. Buku panduan guru tentang model pengembangan bermain pasir sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh. Hal ini dapat dilihat dari berkembangnya motorik halus dan kreativitas anak setelah menggunakan buku panduan guru tentang bermain pasir.
2. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan buku panduan guru bermain pasir dapat berpengaruh meningkatkan motorik halus anak yang ditunjukkan dengan peningkatan dari sebelum menggunakan buku panduan guru (*pretest*) dan sesudah menggunakan buku panduan guru (*posttest*) yaitu untuk perkembangan motorik halus diperoleh skor rata-rata sebesar 19,45 yang menyatakan bahwa buku panduan guru berada pada katagori Belum Berkembang (BB), meningkat setelah menggunakan buku panduan guru menjadi 62,45 yang berada pada

kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya, selisih persentase antara *Pretest* (sebelum menggunakan buku panduan guru) dengan *Posttest* (sesudah menggunakan buku panduan guru) pada perkembangan motorik halus anak sebesar 68,82%.

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 (*posttest*) yaitu untuk kreativitas diperoleh skor rata-rata *pretest* sebesar 20,4 yang menyatakan bahwa buku panduan guru berada pada kategori Belum Berkembang (BB), meningkat setelah menggunakan buku panduan guru bermain pasir menjadi 64,05 yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya, selisih persentase antara *Pretest* (sebelum menggunakan buku panduan guru) dengan *Posttest* (sesudah menggunakan buku panduan guru) pada kreativitas anak sebesar 68,13%.

## 5.2 Implikasi

Implikasi pengembangan buku panduan guru tentang bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak adalah sebagai berikut :

1. Dengan mengaplikasikan buku panduan guru tentang bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak, diharapkan aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan usianya, khususnya

untuk perkembangan motorik halus seperti menarik garis vertikal, horizontal, lengkung ke kiri dan ke kanan, membuat lingkaran, membentuk berbagai macam bentuk dengan cetakan, mengkoordinasi gerakan mata dan tangan, mengekspresikan diri, melakukan gerakan manipulatif, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media, dan menempel gambar dengan tepat.

2. Dengan mengaplikasikan buku panduan guru bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan 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, berpikir imajinatif, dan menghasilkan karya.
3. Buku panduan guru tentang bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak, diharapkan dapat menjadi masukan dan acuan bagi guru untuk membenahi proses pembelajaran yang selama ini dilakukan di sekolah khususnya di TK Negeri Grong-Grong Kabupaten Pidie Provinsi Aceh, yang masih menekankan sistem calistung (membaca, menulis dan berhitung) tidak memperdulikan aspek-aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak usia 5 – 6 tahun.
4. Buku panduan guru tentang bermain pasir untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak, diharapkan dapat menggunakan uji statistik untuk melihat perbedaan dan peningkatan dalam buku panduan ini

### 5.3 Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti 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 pasir ini.
2. Bagi Guru
  - a. Disarankan kepada guru untuk menerapkan buku panduan ini tentang bermain pasir untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak.
  - b. Disarankan kepada guru-guru yang ada di Taman Kanak-Kanak dalam Kabupaten Pidie untuk dapat menggunakan buku panduan bermain pasir.
  - 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 motorik halus dan kreativitas tidak harus menggunakan media bermain pasir namun perlu digunakan media lain seperti bermain clay, plastisin, playdough, menganyam, melipat, membatik, meronce, dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Kasina dan Hikmah. 2005. *Perlindungan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dikti.
- Airasian P.W., Mills G. & Gay, L.R. 2012. *Educational Research: Compentencies for analysis and Application*. USA: Pearson Education, Inc.
- Alfiyah, Sita & Wisjnu Martani. 2015. *Validasi Modul Bermain Peran “Aku Sayang Kawan” Untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prososial Pada Anak Usia Dini*. Gajah Mada: Journal of Professional Psychology.
- Anita, Yus. 2005. *Penilaian Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Anita, Yus. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang, Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Education research: an introduction.4th Edition*. New York: Longman Inc.
- Conny R. Semiawan. 1999. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Depdikbud.
- Danoebroto, Sri Wulandari. 2015. *Teori Belajar Konstruktivis Piaget dan Vygotsky. Jurnal volume 3*. Yogyakarta: Indonesia Digital Journal Of Mathematics And Education.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Pengembangan Model Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. Menu Pembelajaran Generik Anak Usia Dini Revisi 2009. Bandung: Konsorsium PAUD.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. Permendiknas No. 58/2009 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. Model Pembelajaran IPS. Malang: Pusat Kurikulum Baltibang Depdiknas.
- Desmita. 2007. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, R. 2005. Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Drever, J. 1986. Kamus Psikologi. Alih Bahasa : Simanjuntak. Jakarta: Bina Aksara.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Griffin. 2010. *A First Look at Communication Theory. 8th edition*. Boston: McGraw Hill Bungin.
- Guilford, J.P. & Hoepfner, R. 1971. *The Analysis of Intelligence*. New York: Mcgraw-Hill Book Company.
- Guilford, J. P. 1973. *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hapsari, I. I. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Harun, R., Mansyur, & Suratno. 2009. *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multipresindo.
- Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Hasnida. 2016. *Panduan Pendidikan Dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*. Jakarta : PT Luxima Metro Media .
- Hurlock, E.B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E.B. 1990. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan dalam Suatu Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.

- Hurlock, E.B. 2001. *Perkembangan Anak. Jilid 2, Edisi Keenam. Alih bahasa: Imed Meitasari Tjandrasa*. Jakarta: Erlangga.
- Indriyani, Fitria. 2014. *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Berbagai Media Pada Anak Usia Dini di Kelompok A TK ABA Gendingan, Kalasan*. Yogyakarta. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Izzaty, R.E. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia.
- John W. Santrock. 2007. *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas*. Jakarta : PT. Erlangga.
- Kamtini, dan Tanjung, Husni Wardi. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kartini, Kartono. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Anak)*. Bandung: Mandar Maju.
- Khotimah, S.K. 2010. *Pengaruh Bermain Konstruktif terhadap Tingkat Kreativitas Ditinjau dari Kreativitas Afektif pada Anak Usia Sekolah*. *Journal Penelitian Psikologi*.
- Listari Basuki. 2012. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Perspektif Islam, Vol. 5 No.1*. *Journal*.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayke. 2007. *Melatih Keterampilan Anak*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Mochtar, Syamsuar. 1987. *Dimensi Supervisi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F. 2005. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mudjito, A.K. 2007. *Pedoman Bidang Pengembangan Pembiasaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mudjito, A.K. 2008. *Kebijakan Direktorat Pembinaan TK dan SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

- Mulyasa. 2012. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 1977. *Creativity and Education. A Study of the Relationship Between Measures of Creative Thinking and a Number of Educational Variables in Indonesian Primary and Junior Secondary School*. Jakarta: University of Indonesia.
- Munandar, Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung.
- Nugraha, F.E. 2017. *Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Gugus III Kecamatan Piyungan Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah. Cetakan kedua*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Penick, J. E. 1992. *STS Instruction Echanches Student Creativity*. International Council Association for Science Education Year. Book. P. 81-86.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Piaget, 1972. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*, dalam Sujiono dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Rusdinal, dkk. 2005. *Pengelolaan Kelas Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sabar, B.R. 2010. *Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol. 16, No. 3, Mei 2010 hlm 229-238.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Sari. 1996. *Metode Mengajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta : PT Indeks.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sitorus, F. S. 2016. *Pravelensi Anak Cerebral Palsy di Instalasi Rehabilitasi Medik RSUP Prof. Dr. R. D. Kandou Manado*. Jurnal Kedokteran Klinik, 1-5.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sternberg, R. J. 1999. "Creativity is a decision" dalam Costa, A. L., (Ed), *Teaching for intelligence*. Arlington Heights, Illinois: Skylight Training and Publishing, Inc.
- Sudarna. 2014. *Pendidikan anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Y.N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Sumantri. 2005. *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.

- Sofyan S. Willis, Prof. DR. 2010. *Konseling Individual Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabeta CV.
- Syaodih, N.S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Treffinger, D.J. 1980. *A Preliminary Model of Creative Learning*. Dalam *Gifted Child Quarterly* 24f 127-138.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wisjnu Martani. 2012. *Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini, Volume 39, No. 1*. *Journal Psikologi*.
- Yudha, M Saputra & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas Dikti, Direktorat P2TK2PT.
- Yuniarni, D. 2010. *Metode Pengembangan Anak Usia Dini*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.