

**MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN *CLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN
DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

TESIS

OLEH

**NAIMAH ENDANG WAHYUNI
NPM. 151804072**



**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2017**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/8/24

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)29/8/24

UNIVERSITAS MEDAN AREA MAGISTER PSIKOLOGI

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Model *Creative Art* dalam Bermain Clay Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan dan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun

Nama : Naimah Endang Wahyuni

NPM : 151804072

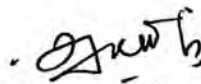
Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons



Nurmaida Irawani Siregar., S.Psi., M.Si

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**

Direktur



UNIVERSITAS MEDAN AREA
Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons



UNIVERSITAS MEDAN AREA
Prof. Dr. Ir. Retna Astuti Kuswardani., MS

© 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

PERNYATAAN

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



Medan, 15 Agustus 2017

(NAIMAH ENDANG WAHYUNI)

NAIMAH ENDANG WAHYUNI. Model *Creative Art Play* Dalam Bermain *Clay* Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan Dan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun . Magister Psikologi. Program Pascasarjana. Universitas Medan Area.2017

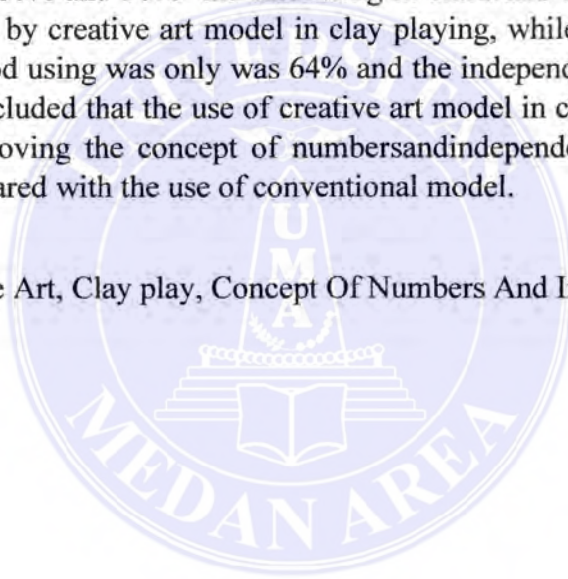
Penelitian ini bertujuan mengetahui model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan melalui empat tahapan penelitian yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Populasi penelitian ini adalah siswa kelompok TK A Al Ihsan berjumlah 20 orang dan TK Al Amjad berjumlah 21 orang, peneliti mengambil 4 anak sebagai sampel secara random. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi pengenalan konsep bilangan dan kemandirian, analisis data menggunakan uji t. Temuan penelitian ini terjadi peningkatan pengenalan konsep bilangan anak sebesar 80% dan kemandirian sebesar 90% setelah perlakuan dengan penggunaan model *creative art* dalam bermain *clay*. Sedangkan penggunaan metode konvensional peningkatan pengenalan konsep bilangan hanya sebesar 64% dan kemandirian sebesar 65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *creative art* dalam bermain *clay* lebih efektif meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak dibandingkan dengan penggunaan model konvensional.

Kata kunci: *Creative Art*, Bermain *Clay*, Konsep Bilangan dan kemandirian

NAIMAH ENDANG WAHYUNI. The Creative Art Model In Clay Play To The Concept Of Numbers And Independence Of 4-5 Years Old Children. Magister Psikologi. Program Pascasarjana. Universitas Medan Area. 2017

This study was aimed to find out the creative art model in clay play to the concept of numbers and independence of children. This research method was conducted (research and development) with through four stages of research that define, design, development, disseminate. The population of this study were students of group A, TK Al-Ihsan that consisted of 20 children and TK Al Amjad that consisted of 21 children, the researcher took 4 children as a random sample. Instrument of collecting data was observation sheet of data analysis using t test. The findings research was an increasing in concept of numbers children's development were 80% and 90% the increasing in children's independence after treatment that used by creative art model in clay playing, while the increasing of conventional method using was only was 64% and the independence increased by 65%. It can be concluded that the use of creative art model in clay play was more effectively in improving the concept of numbers and independence of children's development compared with the use of conventional model.

Keywords: Creative Art, Clay play, Concept Of Numbers And Independence



DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan	
Halaman Pengesahan	
Halaman Pernyataan	
Daftar Riwayat Hidup	
Motto	
Kata Pengantar	i
Abstrak	iv
<i>Abstrack</i>	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 LatarBelakangMasalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 ManfaatPenelitian	9
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 KerangkaTeori	11
2.1.1 Pengenalan Konsep Bilangan	11
UNIVERSITAS MEDAN AREA	11

Document Accepted 29/8/24

© 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

Access From (repository.umma.ac.id) 29/8/24

2.1.1.2	Karakteristik Pemahaman Konsep Bilangan	12
2.1.1.3	Indikator Pengenalan Konsep Bilangan Usia 4-5 Tahun	13
2.1.1.4	Manfaat Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak	14
2.1.1.5	Pengenalan Konsep Bilangan	15
2.1.2	Kemandirian.....	17
2.1.2.1	Pengertian Kemandirian.....	17
2.1.2.2	Ciri – Ciri Kemandirian Anak TK	19
2.1.2.3	Bentuk – bentuk Kemandirian Anak.....	21
2.1.2.4	Faktor – faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Anak TK	22
2.1.3	Bermain <i>Clay</i>	24
2.1.3.1	Pengertian bermain	24
2.1.3.2	Tahapan Perkembangan Bermain	25
2.1.3.3	Manfaat Bermain	30
2.1.3.4	Jenis – jenis Bermain Anak Usia Dini	32
2.1.3.5	Pengertian <i>Clay</i>	33
2.1.3.6	Jenis –Jenis <i>Clay</i>	33
2.1.3.7	Manfaat Bermain <i>Clay</i>	34
2.1.3.8	Model <i>Creative Art Play</i>	35
2.1.3.9	Model <i>Creative Art Play</i> Dalam Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan dan Kemandirian Anak	37
2.2	Kerangka Konsep.....	44
2.3	Hipotesis	45

BAB III :METODE PENELITIAN

3.1 Langkah – Langkah Penelitian.....46

3.2 Model Penelitian Tahap I.....46

3.2.1 Desain Penelitian46

3.2.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....46

3.3 Identifikasi Variabel.....46

3.3.1 Populasi dan Sampel48

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data.....48

3.3.3 Analisis Data.....48

3.3.4 Perencanaan Desain Produk.....48

3.3.5 Validasi Desain62

3.4 Metode Penelitian Tahap II.....65

3.4.1 Desain Penelitian65

3.4.2 Model Rancangan Eksperimen Untuk Menguji Model65

3.4.3 Populasi dan Sampel67

3.4.4 Teknik Pengumpulan Data.....67

3.4.5 Instrumen Penelitian67

3.4.6 Teknik Analisis Data.....69

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian73

4.1.1 Orientasi Kancah.....73

4.2 Desain Awal Produk76

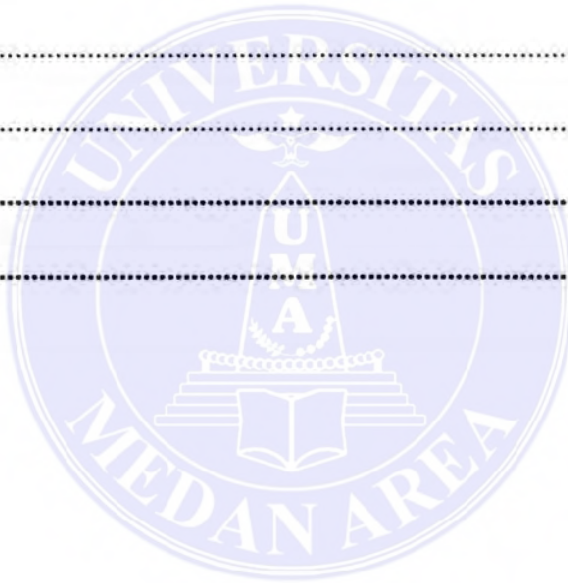
4.3 Hasil Pengujian Tahap Pertama77

4.3.1	Penilaian Terhadap Model Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan	77
4.3.2	Penilaian Terhadap Model Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian	77
4.3.3	Penilaian Terhadap Model Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Dan Kemandirian	78
4.4	Revisi Produk	79
4.4.1	Penilaian Terhadap Model Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan	80
4.4.2	Penilaian Terhadap Model Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Kemandirian	81
4.4.3	Penilaian Terhadap Model Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Dan Kemandirian	82
4.5	Penyempurnaan Produk	83
4.5.1	Penilaian Terhadap Model Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan	84
4.5.2	Penilaian Terhadap Model Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian.....	85
4.5.3	Penilaian Terhadap Model Bermain <i>Clay</i> Untuk Meningkatkan Konsep Bilangan Dan Kemandirian.....	86
4.6	Pelaksanaan Penelitian	93
4.6.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian Tahap Kedua	94
4.6.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian Tahap Ketiga Konsep Bilangan	94

4.6.1.2 Kemandirian	95
4.6.1.3 Analisis Data Hasil Penelitian	95
4.7 Uji Hipotesis	102
4.7.1 Analisis Data Skor Penelitian	102
4.7.1.1 Hasil Pengujian Hipotesis	102
4.8 Pembahasan	104

BAB V

5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	112
Daftar Pustaka	113
Lampiran	116



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Potensi anak usia dini yang perlu dikembangkan mencakup seluruh aspek kemampuan dasar, yakni aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosialemosional, aspek bahasa serta aspek nilai agama dan moral. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu untuk dikembangkan melalui pemberian stimulus. Kemampuan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Slamet Suyanto, 2005 : 53).

Kognitif merupakan suatu proses berpikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan (Sujiono, 2014 : 1.7). Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam - macam alternatif penemuan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah - milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep matematika sederhana.

Matematika merupakan salah satu pengetahuan dan disiplin ilmu yang sangat bermanfaat dalam kehidupan, baik dari materi maupun kegunaannya. Selain

dipertanyakan, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak

Document Accepted 29/8/24

© 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

Access From (Repository) Universitas Medan Area 29/8/24

bisa lepas dari matematika. Oleh karena itu matematika perlu diperkenalkan sejak dini kepada anak - anak usia taman kanak - kanak agar mereka lebih terampil dalam memecahkan persoalan sederhana dalam kehidupan sehari - hari.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia , matematika diartikan sebagai ilmu tentang bilangan - bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Pentingnya anak mengenal konsep matematika sejak dini dikemukakan oleh Roshita (2006 : 1) bahwa pengenalan konsep matematika sejak usia dini diyakini akan membantu memperkuat intelektualitas anak di bangku sekolah. dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa konsep salah satunya adalah konsep bilangan. Konsep bilangan merupakan awal pengenalan matematika kepada anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika. Sebagai contoh, banyak sekali aktivitas manusia yang memerlukan bilangan seperti membeli sesuatu harus mengenal bilangan, mengukur berat, tinggi badan dan lain - lain.

Bilangan dan operasi bilangan merupakan bagian dari standar pembelajaran matematika yang ditetapkan oleh NCTM (*National Council Of Matematics*) . Pada bilangan dan operasi bilangan ini anak - anak dapat memecahkan konsep dasar aritmatika dalam memecahkan masalah. Aritmatika meliputi hubungan satu - satu , berhitung, angka, nilai, dan tempat, operasi bilangan (Sriningsih, 2008:63). Bilangan adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika dijenjang pendidikan selanjutnya (Sudaryanti,

2008) konsep bilangan pada anak usia 4 - 5 tahun

diantaranya : kemampuan berhitung, kemampuan koresponden satu – satu, kemampuan kuantitas, kemampuan perbandingan , kemampuan mengenal dan menulis angka (Coopley, 2001 : 55 – 57).

Seharusnya pada anak usia 4 - 5 tahun sudah mampu mengenal dan membilang konsep bilangan. Namun kenyataannya, berdasarkan observasi di beberapa TK yang di laksanakan pada akhir januari 2017, di kelompok A pengembangan pembelajaran matematika khususnya pada pengenalan konsep bilangan belum berkembang secara optimal, kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep bilangan masih rendah dalam hal membilang. Kebanyakan dari mereka sudah belajar tentang nama - nama bilangan namun belum mampu memahami nilai lambang bilangan 1 - 10, ketika diminta menunjukkan angka atau lambang bilangan di papan tulis sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru, anak masih sering kesulitan dan angkanya masih ada yang terbalik seperti angka 6 tertukar dengan angka 9, hal yang sama juga ditunjukkan ketika ketika anak diminta untuk mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangannya, jumlah benda enam dicocokkan dengan angka 7. Selain itu anak - anak masih sering kesulitan memahami konsep benda yang jumlahnya lebih banyak, lebih sedikit, dan sama banyak. hal itu terlihat dari 37,5 % jumlah kemampuan pada anak dalam menghubungkan benda dengan lambang bilangan secara benar dan 62,5 % diantaranya masih mengalami kesulitan.

Hasil dari deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa anak kelompok A belum optimal dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat dilakukan guru monoton atau kurang menarik, guru

mengenalkan angka kepada anak hanya menggunakan papan tulis dan poster angka sehingga anak kurang termotivasi dalam mengenal konsep bilangan. Terkait dengan hal tersebut perlu adanya cara yang dilakukan untuk merangsang dan menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam pengenalan konsep bilangan.

Pemahaman konsep bilangan pada usia dini hendaknya dilakukan dengan tahap pengenalan benda konkret atau nyata, lalu belajar membuat bayangan dipikiran dan baru menggunakan simbol angka. Anak harus belajar dari benda konkret karena benda konkret dipegang, diraba, dilihat, didengar dan dirasakan langsung oleh panca indera anak. Pembelajaran dengan melibatkan kelima panca indera mampu membentuk jalur informasi yang sangat kuat dibenak anak (Seefeldt,C & Wasik,B.A dalam Wijayanti, 2014).

Pengenalan konsep bilangan hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak menjadi tidak bosan dan mudah paham. Maka salah satu metode belajarnya adalah dengan metode bermain. Bermain merupakan kegiatan yang cukup efektif agar anak dapat belajar matematika dengan aman, nyaman, dan menyenangkan (Sujiono, 2014 : 9.22). Sebagaimana dengan penelitian terdahulu menyebutkan bahwa pengenalan konsep bilangan dapat ditingkatkan melalui bermain *clay* (Wijayanti, 2014)

Perkembangan kognitif ini pada umumnya terkait dengan perkembangan sosial emosional anak. Perkembangan kognitif anak akan berpengaruh pada perkembangan sosialemosional anak di antaranya seperti karakter kemandirian (SNJIVERSITAS MEDAN) AREA

dimiliki anak untuk melakukan sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain (Wiyani, 2014 : 177). Kemandirian berkenaan dengan pribadi yang mandiri, kreatif dan mampu berdiri sendiri yaitu memiliki kepercayaan diri yang bisa membuat seseorang mampu sebagai individu untuk beradaptasi dan mengurus segala hal dengan dirinya sendiri (Paker, 2006 : 226). kemandirian pada anak adalah individu memiliki sikap mandiri dalam cara berfikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mengembangkan diri serta menyesuaikan diri sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungannya (Hurlock dalam Yusuf, 2008 : 130).

Adapun ciri yang anak tidak mandiri di antaranya : (1) Selalu mengharap bantuan dari guru. (2) Tidak pernah percaya diri dengan kemampuannya. (3) Selalu menyalahkan teman apabila gagal dalam suatu hal. (4) Selalu membanggakan orang lain. Beberapa ciri anak mandiri antara lain : (1) Belajar sendiri tanpa bantuan guru. (2) Percaya diri dengan kemampuan belajarnya sehingga tidak sedikit-sedikit bertanya. (3) Tidak takut dengan kegiatan pembelajaran di kelas dan berani mengambil resiko. Kemandirian pada anak sangat penting karena merupakan salah satu *Life Skill* yang perlu dimiliki. Indikator dalam karakter kemandirian yang harus dicapai anak usia 4 - 5 tahun yaitu (1) memiliki kepercayaan kepada sendiri. (2) memiliki motivasi intrinsik yang tinggi (3) mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri (4) kreatif dan inovatif (Wiyani, 2013).

Namun kenyataannya, berdasarkan observasi terkait dengan kemandirian anak belum berkembang secara optimal. masih banyak terlihat anak mengerjakan tugas dibantu oleh guru dan masih terdapat anak yang belum percaya diri atas potensi yang dimiliki.

Faktor yang menjadi penyebab terhambatnya peningkatan kemandirian pada anak-anak di sekolah adalah kurang penerapan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Keterkaitannya kemandirian dengan metode pembelajaran yang kreatif adalah seorang guru dituntut untuk kreatif atau mengembangkan atau menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak. Metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk anak di TK sangatlah penting sekali karena dengan metode ini diharapkan anak mampu memberikan pendapatnya. Untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, dapat menggunakan metode yang dapat menggerakkan anak untuk mengekspresikan perasaan yang menyenangkan dan tidak menyenangkan secara verbal dan tepat (Sujiono, 2014 : 7.4). Salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain, dari proses bermain anak terlatih mandiri, melakukan sesuatunya tanpa bantuan orang lain, anak terlihat kreatif dan terampil serta percaya diri (Gea, 2002 : 145).

Berkaitan dengan masalah pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak yang belum optimal dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dari guru yang kurang menarik, Oleh karena itu dibutuhkan perbaikan dalam pemberian stimulus. Perbaikan dalam pemberian stimulus pada anak dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan anak. Menurut Sofia Hartati (2005:11)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Document Accepted 29/8/24

© 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

Access From (repository.umma.ac.id) 29/8/24

salah satu karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Sehingga, untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan dan kemandirian pada anak dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti merancang sebuah metode pembelajaran yang menarik melalui bermain *clay*. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu (Montolalu, 2014 : 11). *Clay* digunakan sebagai alat peraga yang dapat dipegang, diraba, dilihat, dan dirasakan langsung oleh panca indera anak. Selain itu *clay* merupakan salah satu bahan dari alam, dimana alam sebagai sumber utama pengetahuan yang materialnya mudah didapatkan karena benda disekitar lingkungan anak, disamping itu *clay* merupakan alat peraga yang dapat memberi pengalaman baru bagi anak sehingga membuat anak tertarik dan tidak mudah bosan.

Dalam konteks ini model bermain yang di terapkan adalah *creative art play*. 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. Salah satu aspek lain yang dapat di stimulasi dengan model ini

adalah kemandirian anak dimana anak mampu melakukan aktivitas sendiri dalam berbagai hal.

Model bermain *creative art play* belum populer bagi guru Taman Kanak-Kanak di Kota Medan, sehingga belum banyak yang menggunakannya. Selain sumber belajar yang terbatas, guru-guru juga banyak yang sudah nyaman dengan model bermain konvensional. Namun ketika fenomena adanya hambatan dalam perkembangan motorik halus dan kemandirian anak di Taman Kanak-Kanak ditemukan, maka pentinglah untuk menyiapkan suatu model bermain *creative art*. Sesuai dengan kebutuhan akan perkembangan motorik halus dan kemandirian anak, maka dipilih *clay* sebagai media bermain.

Beranjak dari pemikiran ini maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Model *Creative Art* dalam Bermain Clay Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Dan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

- 1.2.1 Kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep bilangan belum berkembang secara optimal.
- 1.2.2 Metode yang dilakukan guru kurang menarik.
- 1.2.3 Kemandirian anak belum berkembang secara optimal karena kurangnya metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan yang dilakukan guru.

1.2.4 Guru-guru banyak yang sudah nyaman dengan model bermain konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dibatasi pada model bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak dapat dikembangkan?
- 1.4.2 Apakah model *creative art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak?
- 1.4.3 Apakah model *creative art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan kemandirian anak?
- 1.4.4 Apakah model *creative art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.5.1 Menyusun model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak usia 4-5 tahun.

- 1.5.2 Mengungkapkan pelaksanaan model *creative art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun .
- 1.5.3 Mengungkapkan pelaksanaan model *creative art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan kemandirian anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- 1.5.4 Mengungkapkan pelaksanaan model *creative art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini khususnya dalam bidang pengenalan konsep bilangan dan kemandirian melalui bermain *clay*.

1.6.2 Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi anak usia dini terutama dalam mengatasi masalah pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak.

b. Bagi anak

Dapat membantu meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak serta melalui bermain *clay*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengenalan Konsep Bilangan

2.1.1.1 Pengertian Bilangan

Pengenalan konsep bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan konsep bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan konsep bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum membahas mengenai lambang bilangan, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian bilangan. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya (Sudaryanti, 2006: 1).

Macam-macam bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1-4) adalah sebagai berikut: a) bilangan kardinal, b) bilangan ordinal, c) bilangan asli, d) bilangan komposit (positif), e) bilangan sempurna, f) bilangan cacah, g) bilangan bulat, h)

Menurut Pakasi dalam Sriningsih (2008 : 45), bilangan merupakan suatu konsep matematika yang di dalamnya terdapat unsur-unsur penting yang terdapat dalam bilangan seperti nama, urutan, lambang, dan jumlah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005 : 150) bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan.

Berdasarkan pengertian bilangan yang dikemukakan oleh beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan itu bersifat abstrak, sehingga cenderung sukar untuk dipahami oleh anak Taman Kanak-Kanak maka dibutuhkan media yang konkrit untuk membantu proses pembelajaran mengenal konsep bilangan.

2.1.1.2 Karakteristik Pemahaman Konsep Bilangan

Anak Usia 4-5 Tahun Salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai anak usia 4-5 tahun adalah pengembangan pemahaman terhadap konsep bilangan. Konsep bilangan penting untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi pengembangan konsep matematika selanjutnya. Dalam pengenalan konsep bilangan pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masing-masing usia. Disini akan dibahas tentang karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun. Dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 dijelaskan tentang konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah anak sudah mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang

UNIVERSITAS MEDAN AREA
UNIVERSITAS MEDAN AREA sepuluh, mengenal konsep bilangan, serta mengenal

Document Accepted 29/8/24

© 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

lambang bilangan. Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2008 tersebut, anak usia 4-5 tahun hendaknya telah dikenalkan pada konsep bilangan. Menurut Ahmad Susanto (2011:107) karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah sebagai berikut: 1) membilang sampai dengan sepuluh; 2) menyebutkan urutan bilangan 3) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda; 4) menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga 10; 5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun terdiri dari membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal lambang bilangan (angka), serta mengetahui konsep banyak dan sedikit (membandingkan).

2.1.1.3 Indikator Pengenalan Konsep Bilangan Usia 4-5 Tahun

Indikator pengenalan konsep bilangan untuk anak usia 4-5 tahun sebagai berikut: (1) Kemampuan berhitung yaitu kemampuan menyebutkan angka secara urut, (2) kemampuan koresponden satu – satu yaitu kemampuan yang dimiliki anak untuk menghubungkan satu benda dengan benda lainnya, (3) kemampuan kuantitas yaitu kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda dalam satu kelompok dan menyebutkan bilangan terakhir, (4) kemampuan perbandingan yaitu membandingkan benda lebih banyak dan sedikit, (5) kemampuan mengenal dan menulis angka yaitu mampu menulis angka melalui

UNIVERSITAS MEDAN AREA Coopley, 2001:55-57).

Indikator dalam kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun sebagai berikut: (1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit, (2) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh. (3) Mengenal konsep bilangan, (4) Mengenal lambang bilangan, (Kurikulum Taman Kanak-kanak ,2010: 49)

CRI (Children Resources International) (Nugraha, 2010: 8.23) menerangkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun, sebagai berikut: (1) Membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20, (2) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda - benda) sampai 20, (3) Membuat urutan bilangan 1 sampai 20 dengan benda - benda, (4) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda - benda sampai 20 (anak tidak disuruh menulis), (5) Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Beberapa pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa salah satu indikator pengenalan konsep bilangan pada usia 4-5 tahun meliputi kemampuan berhitung, kemampuan koresponden satu – satu, kemampuan kuantitas, kemampuan perbandingan, dan kemampuan mengenal dan menulis angka.

2.1.1.4 Manfaat Mengenal Konsep Bilangan pada Anak

Pada usia dini anak harus bisa dikenalkan tentang konsep bilangan, dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak sejak dini agar anak mampu mengetahui dasar-dasar matematika dan berguna untuk kehidupan anak dimasa yang akan datang, karena itu orang tua maupun guru harus bisa menstimulus kecerdasan-

kecerdasan lainnya. Menurut Depdiknas (2007:2) bahwa pentingnya mengenalkan konsep bilangan pada anak adalah sebagai berikut:

- a) Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b) Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c) Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d) Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu spontan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal konsep bilangan pada anak usia dini perlu dilakukan untuk menuju kehidupan selanjutnya.

2.1.1.5 Pengenalan Konsep Bilangan

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep - konsep matematika selanjutnya (Sudaryanti 2006:1).

Berdasarkan hal tersebut, diharapkan anak dapat memahami konsep

Document Accepted 29/8/24

© 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

matematika yang lain. Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia dini adalah pengembangan kepekaan pada konsep bilangan.

Anak usia 4 tahun belajar nama-nama bilangan tetapi tidak mampu menilai lambang-lambang bilangannya. Misalnya mereka bisa menyebut “satu,dua,tiga”, tetapi tidak mampu mengidentifikasi angka “1” dengan kata “satu”. Mereka belajar nama-nama bilangan dan bisa menyebutkan “1,2,3,4,5” tanpa mengerti hubungan-hubungan kuantitas bilangan tersebut (Carol Seefeldt, dan Barbara A Wasik 2008 : 392).

Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Mereka mulai mengerti bahwa kata “satu” menunjuk satu benda tunggal dan bahwa “ lebih banyak dari satu” dihubungkan dengan bilangan-bilangan sesudahnya “dua, tiga, empat, lima dan seterusnya”(Hartnett dan Gelman dalam Carol Seefeldt, dan Barbara A Wasik. 2008 : 392)

Uraian yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan adalah pemahaman konsep matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, meniru lambang bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan.

Indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini a) kemampuan berhitung b) kemampuan koresponden satu - satu, c) kemampuan kuantitas, d) kemampuan perbandingan, e) dan kemampuan mengenal dan menulis angka.

2.1.2 Kemandirian

2.1.2.1 Pengertian Kemandirian

Kemandirian merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki setiap individu dan anak, karena kemandirian bukan saja mempengaruhi kinerja seseorang melainkan juga berfungsi untuk membantu seseorang dalam mencapai tujuan hidupnya, prestasi, kesuksesan dan juga penghargaan. Tanpa didukung oleh sifat mandiri, seorang anak akan sulit untuk mencapai sesuatu secara maksimal dan akan sulit pula untuk meraih kesuksesan.

Mandiri adalah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain (Wiyani, 2014 : 177). Kemandirian pada anak adalah individu memiliki sikap mandiri dalam cara berfikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mengembangkan diri serta menyesuaikan diri sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungannya (Hurlock dalam Yusuf, 2001:130). Kemandirian adalah proses yang menyangkut unsur-unsur normatif (Asrori, 2008:130). Hal ini mengandung makna bahwa kemandirian merupakan suatu proses yang terarah. Perkembangan kemandirian sejalan dengan hakikat eksistensi manusia, maka arah perkembangan tersebut harus sejalan dan berlandaskan pada tujuan hidup. Lebih lanjut Asrori (2008 : 131) mengemukakan “mandiri sering digunakan dalam kehidupan sehari - hari. Hal ini menunjukkan bahwa mandiri berkaitan dengan suatu keadaan atau kondisi dimana seseorang mampu berdiri sendiri tanpa

Kemandirian bukanlah keterampilan yang muncul tiba-tiba tetapi perlu diajarkan pada anak. Tanpa diajarkan, anak tidak tahu bagaimana harus membantu dirinya sendiri. Kemampuan bantu diri inilah yang dimaksud dengan mandiri. Kemandirian fisik adalah kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri. Sedangkan kemandirian psikologis adalah kemampuan untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah sendiri. Ketidakmandirian fisik bisa berakibat pada ketidakmandirian psikologis. Anak yang selalu dibantu akan selalu tergantung pada orang lain karena merasa tidak memiliki kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri. Akibatnya, ketika ia menghadapi masalah, ia akan mengharapkan bantuan orang lain untuk mengambil keputusan bagi dirinya dan memecahkan masalahnya (Arbya, 2011:34).

Kemandirian berasal dari kata mandiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2005 : 710) “mandiri berarti keadaan dapat berdiri sendiri, tidak tergantung pada orang lain. Kemandirian adalah hal-hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Kemandirian adalah suatu sikap yang memungkinkan seseorang untuk berbuat bebas, melakukan sesuatu atas dorongan diri sendiri untuk kebutuhan sendiri, mengejar prestasi, penuh ketekunan, serta berkeinginan untuk melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain, mampu berpikir dan bertindak original, kreatif, dan penuh inisiatif, mampu mempengaruhi lingkungannya, mempunyai rasa percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri, menghargai keadaan diri sendiri, dan memperoleh kepuasan dari usahanya Padiyana (2007 : 11). Kemandirian pada anak TK tidak sebatas hal-hal yang bersifat fisik saja, tetapi juga berkaitan dengan psikologis, dimana anak usia

dini mampu mengambil keputusan sendiri, bertanggung jawab dan memiliki kepercayaan diri.

Kemandirian adalah kemampuan untuk mengambil pilihan dan menerima konsekuensi yang menyertainya (Bacharuddin 2008: 75) . Kemandirian pada anak-anak mewujud ketika mereka menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang relatif lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius. Kemandirian merupakan usaha yang dimaksudkan untuk melatih anak dalam memecahkan masalahnya. oleh sebab itu pelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan kemandirian anak, misalnya tata makan, mengosok gigi, memakai baju, melepas dan memakai vsepatu, buang air kecil dan buang air besar, merapikan mainan setelah dipakai, dan lain-lain (Sujiono 2009: 95).

Dari beberapa pengertian tentang kemandirian di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemandirian adalah sikap tingkah laku tidak tergantung pada orang lain atau dengan sedikit bantuan dalam berfikir dan bertindak.

2.1.2.2 Ciri-Ciri Kemandirian Anak TK

Kemandirian akan mengantarkan anak memiliki kepercayaan diri dan motivasi instrinsik yang tinggi. Wiyani (2013) mengemukakan ciri - ciri kemandirian anak usia dini yaitu :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/8/24

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

a) Memiliki kepercayaan kepada diri sendiri

Anak yang memiliki rasa percaya diri memiliki keberanian untuk melakukan sesuatu dan menentukan pilihan sesuai dengan kehendaknya sendiri dan bertanggung jawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkan karena pilihannya.

b) Memiliki motivasi instrinsik yang tinggi

Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang datang dari dalam akan mampu menggerakkan anak untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya.

c) Mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri

Contohnya seperti dapat memilih mainan yang akan digunakan untuk bermain

d) Kreatif dan inovatif

Kreatif dan inovatif pada anak usia dini merupakan salah satu ciri anak memiliki karakter mandiri, seperti dalam melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain, tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu, menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal yang baru.

Berdasarkan kajian tentang ciri-ciri kemandirian anak TK maka dapat disimpulkan bahwa indikator kemandirian adalah : a) memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, b) memiliki motivasi instrinsik yang tinggi , c) mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri, d) kreatif dan inovatif.

2.1.2.3 Bentuk-Bentuk Kemandirian Anak

Kegiatan anak sehari-hari dalam bentuk kemandirian dapat dilihat dari : a) Kemampuan anak dalam berpakaian Pada anak usia TK kemandirian terlihat ketika anak dapat melakukan dan menyelesaikan pekerjaannya sendiri tanpa meminta atau mengharapkan bantuan dari orang tua atau orang lain yang ada disekitarnya. Bagi anak berpakaian merupakan suatu pekerjaan yang berat. Seperti mengancingkan baju, memakai kaos kaki, melipat baju dan sebagainya. Dengan kemandiriannya yang tumbuh dalam diri anak, maka anak akan merasa lebih mandiri dalam melakukan pekerjaan selanjutnya, selain itu dapat menumbuhkan harga diri yang kuat, b) Kemampuan anak dalam melakukan kegiatan makan Pada saat anak memiliki kemandirian dalam hal makan, anak akan melakukan acara makan sendiri dengan mengambil alat makan dan makanan itu sendiri tanpa disuapi atau dilayani oleh orang tua, anak usia TK juga terkadang sudah mengetahui kapan ia harus makan, tanpa menunggu perintah dari orang tua, c) Kemampuan anak untuk mengurus diri ketika melakukan buang air Kemandirian pada anak usia TK juga dapat terlihat ketika anak mampu mengurus dirinya ketika buang air besar maupun kecil, tetapi kemampuan ini tidak terjadi secara tiba-tiba atau spontan. Untuk menjadi mampu melakukan sendiri atau terampil diperlukan suatu latihan yang bertahap, d) Mampu atau berani pergi sendiri Anak usia TK umumnya tidak berani untuk pergi sendiri, baik itu untuk pergi ke sekolah maupun pergi ke tempat bermain. Biasanya mereka memerlukan teman untuk menjaga atau melindunginya. Dalam hal ini orang tua memberikan suatu latihan pada anak agar

UNIVERSITAS MEDAN ARRA (Bark 2006:14).

Document Accepted 29/8/24

© 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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk – bentuk kemandirian anak yaitu a) kemampuan dalam berpakaian, kemampuan anak dalam kegiatan makan, b) kemampuan anak dalam mengurus diri, c) mampu atau pergi sendiri.

2.1.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Anak TK

Faktor – faktor yang mempengaruhi kemandirian anak usia prasekolah terbagi menjadi dua meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah (Qodrat, 2009:10).

a) Faktor Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan bagian dari sebuah masyarakat. Unsur-unsur yang ada dalam sebuah keluarga yaitu kedua orang tua. Pengaruh keluarga dalam pendidikan anak sangat besar dalam berbagai macam sisi. Keluargalah yang menyiapkan potensi pertumbuhan dan pembentukan anak. Keluarga merupakan tempat anak belajar pertama. Orang tua merupakan guru pertama bagi anak. Lebih jelasnya kemandirian anak tergantung pada pemikiran dan tingkah laku kedua orang tuanya serta lingkungannya. Lingkungan keluarga merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya tingkat kemandirian anak usia pra sekolah, sehingga lingkungan keluarga yang baik akan meningkatkan cepat tercapainya kemandirian anak. Selain itu karakteristik sosial juga dapat mempengaruhi kemandirian anak, misalnya tingkat kemandirian anak dari keluarga miskin berbeda dengan anak dari keluarga kaya, akan tetapi anak yang

UNIVERSITAS MEDAN AREA
Naiman Endang Wahyuni - Model Creative Art dalam bermain Clay untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep...
Arah dan teratur akan lebih mandiri dibanding dengan

Document Accepted 29/8/24

© 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
Access From (Repository) Unma.ac.id 29/8/24

anak yang kurang mendapat stimulasi. Selain itu anak dapat mandiri akan membutuhkan kesempatan dukungan dan dorongan peran orang tua sebagai pengasuh sangat diperlukan, oleh karena itu pola pengasuhan merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan kemandirian anak. Rasa cinta dan kasih sayang kepada anak hendaknya diberikan sewajarnya karena ini akan mempengaruhi mutu kemandirian anak, bila diberikan berlebihan anak menjadi kurang mandiri kemungkinan semua itu dapat diatasi bila interaksi antara anak dan orang tua berjalan dengan lancar dan baik karena interaksi dua arah anak dan orang tua menyebabkan anak menjadi mandiri. Orang tua akan memberikan informasi yang baik jika orang tua tersebut mempunyai pendidikan karena dengan pendidikan yang baik, maka orang tua dapat menerima info dari luar terutama cara memandirikan anak. Status pekerjaan Ibu akan mempengaruhi tingkat kemandirian anak, apabila ibu bekerja di luar rumah untuk mencari nafkah ibu tidak bisa melihat perkembangan anaknya, apakah anaknya sudah bisa mandiri atau belum. Sedangkan ibu yang tidak bekerja bisa melihat langsung kemandirian anaknya.

b) Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah berperan penting dalam perilaku anak khususnya sekolah, sebab dari sinilah perlakuan-perlakuan yang terus menerus dan terstruktur diberikan kepada anak, sehingga anak diharapkan dapat merubah perilakunya sesuai yang diharapkan. Sekolah yang telah memberikan lingkungan yang menunjang bagi kesuksesan pendidikan maka sekolah itu secara langsung dan tidak langsung memberikan sentuhan perlakuan kepada anak.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa Kemandirian adalah Kemandirian adalah sikap tingkah laku tidak tergantung pada orang lain atau dengan sedikit bantuan dalam berfikir dan bertindak.

Faktor yang mempengaruhi perilaku mandiri anak faktor lingkungan keluarga dan faktor lingkungan sekolah. Indikator kemandirian yang menjadi fokus penelitian ini adalah : a) memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, b) memiliki motivasi intrinsik yang tinggi , c) mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri, d) kreatif dan inovatif.

2.1.3 Bermain Clay

2.1.3.1 Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu (Montolalu, 2014 : 11). Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock dalam Tadkiroatun , 2005 : 1). Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara suka rela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar. Menurut Catron dan Allen (Tadkiroatun, 2005: 13) kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (personal awareness), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan ketrampilan motorik. Bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar. Berinteraksi dengan objek dan orang, serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan membantu anak memahami

UNIVERSITAS MEDAN AREA tersebut (Piaget dalam Slamet, 2005: 116).

Document Accepted 29/8/24

© 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

Access From (Repository) 29/8/24

Bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah (Slamet, 2005: 116). Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, dan obyek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.

Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya (Montolalu, 2014 : 1.18). Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran suatu jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan dan dilakukan dengan cara suka rela. Jadi bermain merupakan sarana yang digunakan anak yang digunakan untuk mengembangkan seluruh perkembangan anak meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, seni, fisik motorik.

2.1.3.2 Tahapan Perkembangan Bermain

Tahap – tahap perkembangan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak menurut Piaget (dalam Montolalu, 2014 : 2.17) yaitu :

a) *Sensory motor play* (1 ½ - 2 tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensory motor. Pembawaan sejak lahir berupa mengisap dan menangis merupakan kegiatan refleksi ketika bayi belajar mula – mula tentang dunianya. Anak belajar melalui skema – skema alat panca inderanya. Anak mulai belajar mengkoordinasikan fungsi – fungsi penglihatan dan gerak (seperti melihat benda yang menarik, kemudian merabanya) .Kegiatan ini diulangi berkali-kali dan menimbulkan rasa senang. Senang yang sifatnya fungsional dan senang karena dapat menyebabkan sesuatu terjadi. Hal ini merupakan awal dari penjelajahan sistematis terhadap lingkungannya.

b) *Symbolic Play* (±2-7 tahun)

Simbolik atau merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Saat ini anak mulai lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencobakan berbagai hal berkaitan dengan angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Sering kali anak menanyakan sesuatu, hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diperolehnya. Walaupun sudah dijawab, anak akan terus bertanya lagi. Anak sudah mulai menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya, menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang, dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan menkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Setiap

UNIVERSITAS MEDAN AREA anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan

Document Accepted 29/8/24

© 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

bermainnya. Jadi, orang tua atau guru tidak perlu bingung atau khawatir bila anaknya yang berusia 2-7 tahun senang bermain khayal, kadangkala hanya bermain dengan bonekanya saja atau pura-pura minum walaupun tidak ada gelas yang dipegangnya. Dalam perkembangannya, kegiatan bermain simbolik akan semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakan latihan berfikir serta mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Sementara menurut Sofia (2005: 93) menyatakan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak pada dasarnya mencerminkan tingkat perkembangan mereka. Sesuai dengan tingkat usia anak, tahapan bermain dibagi menjadi 3 (tiga) tahap yaitu : 1) *exploration play* (usia 0-2 tahun) dalam tahapan bermain ini anak sudah mulai timbul rasa ingin tahu untuk menjelajahi dunia sekitar dan dirinya. Anak akan bergerak kesana kemari hanya untuk memuaskan rasa ingi tahunya dilakukan tanpa aturan serta tujuan yang jelas, 2) *Competency Play* (usia 3-6 tahun), tahap anak melakukan aktivitas dengan cara meniru orang lain yang dilihatnya. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu untuk mencapai tingkat keterampilan tertentu, misalnya cara memegang krayon atau pensil, 3) *achievement play* (usia 7-10 tahun), tahap permainan dimana anak sudah mulai melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kompetitif. Kegiatan ini dilakukan karena anak sudah ingin menunjukkan prestasinya. Apabila ditinjau dari dimensi kognitif anak, maka tahapan bermain terdiri dari: a) bermain praktis, yaitu suatu tahapan kegiatan bermain dimana anak melakukan kegiatan tersebut hanya mengeksplorasi suatu

UNIVERSITAS MEDAN AREA anak yang bermain dengan boneka hanya dengan cara

meraba, dan menciumnya; b) bermain simbolik, yaitu tahap dimana anak sudah mulai menggunakan makna simbolis dari benda-benda. Contoh; anak yang menggunakan kotak korek api sebagai alat permainan kandang bebek dan bebeknya; c) bermain dengan aturan, yaitu anak mulai menggunakan aturan yang dibuat sendiri oleh mereka. Contoh; anak yang bermain petak umpet dengan teman-temannya mereka akan menetapkan aturan terlebih dahulu.

c) Permainan games dengan aturan yang berhubungan dengan perilaku sosial

Tahap permainan ini dilakukan anak – anak berusia 8 – 11 tahun, yang dikenal juga dengan konkret operasional. Anak – anak dapat menggunakan nalarnya dalam melakukan kegiatan bermain.

d) Games dengan aturan dan olahraga

Bermain termasuk salah satu bagian dari olahraga. Bermain itu menyenangkan meskipun ada aturan – aturannya yang ketat dan kaku dibandingkan dengan games yang ada unsur kalah – menang , seperti bermain kasti.

Sejalan dengan pendapat Piaget, tahap – tahap perkembangan bermain menurut Montolalu (2014: 2.14) yaitu :

a) Tahap Manipulatif

Tahap ini dapat dilihat pada anak usia 2 – 3 taun, dengan alat – alat benda yang ia pegang, anak melakukan penyelidikan dengan cara membolak – balik, meraba – raba, bahkan menjatuhkan lalu melempar dan memungut kembali. dan meraba – raba.

b) Tahap Simbolis

Pada umumnya anak yang berada pada tahap simbolis adalah anak yang berumur 3 – 4 tahun. Anak yang berada pada tahap ini sering berbicara sendiri tentang apa yang dibuatnya sesuai dengan fantasinya atau hal – hal yang pernah dilihat dilingkungannya.

c) Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini, anak sering bermain sendiri. Seperti contoh, anak melakukan penyelidikan dan penemuan tentang sifat pasir kering, pasir basah serta alat – alat pelengkap yang digunakannya, seperti mengayak pasir, menyendok, dan menuangkan pasir kedalam wadah. Kegiatan bermain ini dilakukan berulang – ulang dengan hati yang riang.

d) Tahap Eksperimen

Pada tahap ini anak mulai melakukan percobaan – percobaan yang berarti mereka memasuki tahap eksperimen. Contoh, mereka mulai mencetak – cetak pasir dengan cetakan kue, sendok, kaleng susu, dan cetakan lainnya

e) Tahap dapat dikenal

Anak usia 5 – 6 tahun pada umumnya telah mencapai tahapan bermain ini, yaitu membentuk bentuk – bentuk yang realistis, misalnya membentuk membentuk beberapa hewan jenis tiruan dengan plastisin lalu membentuk kandangnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan bermain anak disesuaikan dengan usia dan kebutuhannya. Anak akan semakin bertambahnya

UNIVERSITAS MEDAN AREA pula kegiatan bermain yang dilakukan.

2.1.3.3 Manfaat Bermain

Manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut: a) bagi perkembangan aspek fisik anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat; b) bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh; c) bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks; d) bagi perkembangan aspek kognisi dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya; e) bagi perkembangan alat indera: aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitar; f) dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari; g) sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak (Sofia, 2005: 94). Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, baik fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak Montolalu (2014 : 1.14).

Sementara menurut Slamet (2005 : 119) manfaat bermain antara lain:

a) Mengembangkan kemampuan motorik

Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

b) Mengembangkan kemampuan kognitif

Menurut Peaget (1962) anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Bermain juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif dan kreatif.

c) Kemampuan afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

d) Kemampuan bahasa

Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa, hal tersebut secara tidak langsung anak belajar bahasa.

e) Kemampuan sosial

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit

akan mengurangi rasa egoisentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak.

2.1.3.4 Jenis-Jenis Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam bermain terdapat tiga jenis main yang menjadi perhatian untuk mengembangkan seluruh kecerdasan dan keterampilan hidup anak. Menurut Mukhtar Latif (2014:202), terdapat tiga jenis main . Pada anak usia dini, diantaranya: “Main Sensorimotor; Main Peran; Main Pembangunan”. Sama halnya dengan pendapat Muktar Latif dalam Mutiah Diana (2012:155) menyatakan bahwa dalam bermain terdapat tiga jenis main diantaranya yaitu: “Main peran; Main Pembangunan; Main Sensorimotor”.

Dari beberapa penggolongan kegiatan bermain anak usia dini di atas, Munandar Utami (2012:40), menjelaskan bahwa: “Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan cara membangun atau menyusun”. Dengan bermain *clay* anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya yang menggunakan media dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya, berbagai bentuk yang bisa dibuat dari *clay*. *Clay* dapat dibentuk seperti buah-buahan, hewan, kue, angka, abjad dan lain sebagainya sesuai dengan kreasi anak.

2.1.3.5 Pengertian Clay

Clay adalah tanah liat. Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik. *Clay* dalam arti sesungguhnya adalah tanah liat, namun selain terbuat dari tanah liat, *clay* juga ada yang terbuat dari bermacam-macam bahan tetapi adonannya memiliki sifat seperti *clay* (liat/dapat dibentuk) (Aisyah, 2015). Permainan *clay* merupakan jenis permainan meremas dan membentuk *clay* yang membantu anak melatih kemampuan motorik halusny.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *clay* adalah kegiatan dengan menggunakan tanah liat yang dilakukan demi kesenangan yang merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

2.1.3.6 Jenis - Jenis Clay

Adapun Jenis - jenis *Clay* adalah sebagai berikut :

- a) *Paper clay*: seperti namanya *clay* ini terbuat dari rendaman kertas dan lem, harus diberi pewarna untuk menghasilkan warna yang bagus sesuai selera. Bisa mengeras jika kita diamkan.
- b) *Plastisin Clay* (*Clay Tepung*): terbuat dari tapioca, tepung terigu, atau tepung beras yang dicampurkan dengan lem dan pengawet makanan. Hasilnya tidak selembut jenis lilin malam.
- c) *Clay Roti*: terbuat dari sisa-sisa roti, minyak, lem, serta pengawet makanan
- d) *Polymer Clay*: satu produk paling mahal yang banyak dijual di took-toko,

UNIVERSITAS MEDAN AREA polyvinyl chloride atau PVC yang dicampur warna

dan bahan kimia lainnya sehingga tidak keras. Kekenyalnya mirip lilin malam dan mengeras kalau dipanaskan (oven).

- e) *Jumping Clay*: biasa dijual dengan pembungkus alumunium foil, karena jika tanpa itu akan mengeras otomatis dan tidak bisa digunakan lagi. Biasanya digunakan untuk membuat boneka hewan atau miniature manusia.
- f) *Air Dry Clay/clay Jepang/clay Korea*: mirip dengan *Jumping Clay*, dijual dengan plastic kedap udara dan biasanya digunakan untuk membuat miniature sayuran dan buah-buahan.
- g) *Clay Asli (Tanah Liat/Keramik)*: jenis ini adalah asli dari alam, karena bersumber dari tanah liat yang kita berikan campuran sedikit air (Aisyah, 2015).

2.1.3.7 Manfaat Bermain Clay

Manfaat dalam bermain *clay* adalah sebagai berikut :

- a) Mengembangkan kemampuan motorik halus. Karena dengan adanya kegiatan mengepal, meremas dengan memijit, memipih, menekan dan lain-lain dapat menggerakkan, melatih dan memperkuat otot halus anak.
- b) Mengenal konsep warna. anak menginginkan membentuk suatu warna yang baru maka ia dapat mencampurkan macam-macam warna sesuai dengan keinginannya.
- c) Memperluas wawasan dan pengetahuan. anak tidak hanya menerima apa yang sudah ada, namun ia akan mengetahui bagaimana membuat suatu

- d) Mengembangkan imajinasi dan fantasi. anak akan berimajinasi dan berfantasi sesuai dengan apa yang ia pikirkan, dan dituangkan dalam bentuk kegiatan yang ingin ia lakukan.
- e) Mendorong kepercayaan diri. Membiarkan anak membentuk clay dapat menimbulkan sebuah rasa bertanggung jawab atas sesuatu. Tentu saja hal ini merupakan hal yang baik, karena ia akan merasa lebih percaya diri untuk mengkomunikasikan maksudnya. Setelah anak belajar untuk mengekspresikan diri, ia akan termotivasi untuk membuat sesuatu yang lebih baik lagi.
- f) Menimbulkan rasa bangga atas pencapaiannya. Saat ia berhasil membuat sebuah karya, timbul rasa bangga dan jangan segan untuk memuji pencapaian anak (Aisyah, 2015).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Bermain *clay* adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan tanah liat yang bisa dibentuk sesuai dengan keinginan anak. Manfaat bermain *clay* adalah mengembangkan kemampuan motorik halus. b) mengenal konsep warna, c) memperluas wawasan, d) mengembangkan imajinasi, e) mendorong kepercayaan diri, f) menimbulkan rasa bangga.

2.1.3.8 Model *Creative Art Play*

Creative Art adalah satu model bermain yang dikembangkan di *Academy of Play and Child Psychotherapy (APAC)*. Model bermain ini memandang anak secara holistik. Artinya bermain ditujukan untuk mengembangkan fisik motorik, kemampuan sosial, kemampuan memahami sesuatu, membina hubungan

sosial, melatih emosi, moral dan spiritual, kreativitas dan melindungi diri sendiri secara simultan dan menyeluruh. Sesuai dengan pandangan ini maka model ini menggunakan berbagai jenis bermain secara terpadu. Meskipun demikian setiap jenis bermain memiliki tujuan tertentu. Beberapa jenis bermain yang digunakan dalam *creative art play* adalah sebagai berikut : 1) visualisasi kreatif bertujuan untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir, 2) bercerita bertujuan untuk mengembangkan moral dan spiritual, 3) drama tujuannya untuk membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri, 4) seni untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman estetis, 5) musik untuk berkomunikasi, 6) tari dan gerak untuk mengembangkan fisik motorik dan 7) pasir dan clay untuk pengendalian emosi (Milfa, 2016).

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penerapan model ini adalah: 1) Membina hubungan dengan kehangatan dan persahabatan sehingga pendekatan terhadap anak dapat terjalin. 2) Menerima anak apa adanya, 3) Membangun suatu perasaan yang permisif supaya anak bebas mengungkapkan perasaannya secara penuh, 4) Mengenali perasaan yang ditunjukkan anak dan merefleksikan perasaan itu kembali kepada anak dengan sedemikian rupa sehingga anak mendapatkan pengertian akan perilakunya, 5) Menghormati kemampuan anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri dan memberikan kesempatan untuk melakukannya. Tanggungjawab untuk membuat pilihan-pilihan dan mengadakan perubahan adalah hak anak, 6) Tidak terdoda untuk mengarahkan tindakan anak. Anak yang memimpin. (Axline 1974 dalam Milfa

Model creative art play sangat memperhatikan kemajuan perkembangan anak secara individual. Oleh karena itu dalam menggunakan model ini tidak disarankan anak dalam jumlah besar. Jika akan dilakukan dalam kelompok sebaiknya untuk anak berusia di bawah sembilan tahun jumlah anggota kelompoknya berkisar 4-6 orang (Kathryn and David Geldard, 2001: 55). Karena kalau terlalu sedikit kemungkinan tidak terjadi interaksi dan kalau terlalu besar akan sulit mengendalikannya. Pelaksanaan model ini dalam bentuk kegiatan terprogram akan lebih baik untuk tercapainya tujuan bermain. Model bermain ini dapat dilakukan sebagai sebuah projek dengan tema tertentu. Jika dilakukan di dalam kelompok perlu memperhatikan proses *forming, storming dan norming, mouring dan closur yang akan belangsung* dalam kelompok tersebut. (Kathyn and David Geldard, 2001: 65). Penyusunan program dilakukan dalam tahapan: 1) membuat beberapa asumsi tentang kelompok sasaran, 2) Mengidentifikasi topik dan tema, 3) Membuat tahapan bermain sesuai dengan proses kelompok dan 4) memuat tanda permulaan dan akhir dalam kelompok.

2.1.3.9 Model *Creative Art* dalam Bermain *Clay* untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan dan Kemandirian Anak

Berbagai tema dapat dipilih untuk menstimulasi perkembangan. Misalnya pada penelitian ini tema yang dikembangkan adalah membuat pesta ulang tahun. Kegiatan ini dilakukan untuk menstimulasi perkembangan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak . Aspek konsep bilangan yang di

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Document Accepted 29/8/24

© 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

satu –satu, 3) kemampuan kuantitas, 4) kemampuan perbandingan 5) kemampuan mengenal dan menulis angka. Sedangkan aspek kemandirian yang dikembangkan antara lain: 1) memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, 2) memiliki motivasi instrinsik yang tinggi 3) mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri 4) kreatif dan inovatif.

Rancangan kegiatan yang dilakukan diawali dengan menentukan sekolah dan memilih kelas yang akan diajak bermain, menetapkan alokasi waktu, dan menentukan pertemuan. Kemudian menetapkan tujuan bermain yang meningkatkan pengenalan konsep bilangan di antaranya meningkatkan kemampuan berhitung, kemampuan koresponden satu – satu, kemampuan kuantitas, kemampuan perbandingan, kemampuan mengenal dan menulis angka. Tujuan bermain untuk meningkatkan kemandirian di antaranya: memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, memiliki motivasi instrinsik yang tinggi, mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri, kreatif dan inovatif. Selanjutnya menentukan jenis bermain yang akan dilakukan. Secara umum kegiatan bermain diawali dengan visualisasi kreatif, menggambar, menceritakan gambar, kemudian melakukannya dengan jenis bermain lainnya. Pada penelitian ini materi bermain dirancang sebanyak enam kali pertemuan. Tahapan bermainnya disusun sebagai berikut :

Bentuk permainannya dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. **Tahap pertama, Pengenalan clay**, untuk mengetahui *clay*, dapat merasakan *clay*, mengetahui teksutr *clay* , melakukan tindakan terhadap *clay*,

UNIVERSITAS MEDAN AREA
mengungkapkan diri terhadap *clay*. Kegiatan ini

Document Accepted 29/8/24

© 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

Access From (Repository) Unma.ac.id 29/8/24

dikukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi kemandirian. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat “ *anak – anak coba bayangkan sebentar lagi kita akan mengadakan acara ulang tahun. Keluarga sibuk mempersiapkan perlengkapan pesta ulang tahun. Ibu dan ayah serta anak-anak sibuk ikut mempersiapkan acara ulang tahun dengan ikut berbelanja di supermarket membeli perlengkapan ulang tahun seperti undangan, topi-topi, serta asories pernik-pernik untuk menghias dekorasi ulang tahun seperti balon-balon dan kertas-kertas hiasan. Anak – anak juga membeli clay untuk dijadikan mainan. Kemudian anak – anak meraba, menggemgam, meremas clay tersebut dengan bekerja sendiri dengan gembira dan penuh semangat. Selanjutnya anak – anak boleh membuka mata kembali.* Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu **menggambar**, dalam menggambar kemampuan yang distimulasi adalah memiliki motivasi instrinsik yang tinggi, kreatif dan inovatif. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **menceritakan**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Satu persatu anak diminta bercerita tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat **bermain clay**. Saat bermain clay aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan

UNIVERSITAS MEDAN AREA kreatif dan inovatif, dan konsep bilangan yakni

Document Accepted 29/8/24

© 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

kemampuan berhitung dan kemampuan mengenal dan menulis angka. Sebelum dimulai bermain *clay*, guru dan anak – anak membuat peraturan permainan. *Clay* jangan dimakan dan tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak. Setelah bermain, cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan meraba *clay*, memegang, dan meremas *clay*. Kemudian anak – anak membuat angka dengan menggunakan jari di atas *clay* sambil diajak bernyanyi angka 1 seperti tiang listrik, angka 2 bebek berenang, angka 3 seperti burung terbang, dan seterusnya. Dilanjutkan dengan menulis dengan *clay* diatas kertas HVS. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

- b. **Tahap kedua, Membuat kartu undangan ulang tahun**, dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai dalam kemandirian adalah memiliki motivasi yang instrinsik, kreatif dan inovatif dan pengembangan kemampuan pengenalan konsep bilangan berupa kemampuan berhitung, kemampuan mengenal dan menulis angka, kemampuan kuantitas. Tahap ini juga diawali dengan **visualiasai kreatif**, dimana anak diajak untuk membayangkan desain kartu undangan yang akan dibuat. Perkembangan yang distimulasi pada tahap ini adalah aspek kemandirian dan pengenalan konsep bilangan. Langkah kedua adalah **menggambar**, dalam menggambar kemampuan kemandirian yang distimulasi adalah memiliki motivasi yang instrinsik, kreatif dan inovatif. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Kemudian langkah ketiga adalah **menceritakan gambar**, dalam

UNIVERSITAS MEDAN AREA yang distimulasi adalah kemampuan kemandirian

Document Accepted 29/8/24

© 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

berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Selanjutnya anak di bebaskan **bermain clay dengan membuat kartu undangan sesuai kreatifitasnya dan dihiasi dengan pasir**, kemampuan kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, menentukan pilihannya sendiri, dan konsep bilangan yakni kemampuan berhitung ,kemampuan mengenal dan menulis angka, kemampuan kuantitas. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

- c. **Tahap ketiga** adalah menghias topi dan balon, dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai adalah memiliki motivasi yang intrinsik, memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif dan pengembangan kemampuan pengenalan konsep bilangan berupa kemampuan berhitung, kemampuan koresponden satu - satu, kemampuan kuantitas. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta membayangkan hiasan topi dan jumlah balon yang mereka ingin buat. Perkembangan yang distimulasi pada tahap ini adalah aspek kemandirian dan pengenalan konsep bilangan. Langkah selanjutnya adalah anak diminta **bercerita**, anak diminta menceritakan bentuk/ hiasan topi dan jumlah balon yang akan mereka buat. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam tahap ini adalah memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Selanjutnya setelah bercerita anak-anak diajak untuk **bermain clay**, dalam bermain clay aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, dan konsep bilangan yakni kemampuan berhitung ,kemampuan

kemampuan kuantitas. Anak – anak menyanyikan

lagu balonku dengan bersama – sama. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

- d. **Tahap keempat** adalah membentuk *clay* menjadi kue ulang tahun. Tahap ini dimulai dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta menutup mata, dan membayangkan bagaimana anak-anak akan membentuk kue ulang tahun yang mereka sukai. Aspek kemandirian yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah memiliki motivasi intrinsik yang tinggi. Selanjutnya anak diminta menggambarkan hasil visualisasi. Tahap selanjutnya adalah **bercerita**, anak diminta menceritakan bentuk apa yang akan mereka buat dengan clay. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Setelah bercerita anak-anak di ajak **bermain clay secara bersama-sama**. Aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, dan konsep bilangan yakni kemampuan perbandingan, kemampuan kuantitas. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.
- e. **Tahap kelima** dari kegiatan ini adalah bermain dengan clay, topeng dan pupet. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, anak diminta membayangkan bagaimana mereka bermain dengan clay ,topeng, pupet di pesta ulang tahun . anak – anak juga di minta membayangkan bagaimana menata kue ulang tahun agar rapi. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah memiliki motivasi intrinsik yang tinggi. Selanjutnya anak-anak diminta menggambar. Setelah menggambar anak-anak

UNIVERSITAS MEDAN AREA
Naiman Endang Wahyuni, Ana Perak menceritakan bagaimana mereka bermain clay

Document Accepted 29/8/24

© 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

,topeng, pupet . Setelah bercerita anak-anak diminta roleplay dengan pupet dan clay. Aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, berani menentukan pilihannya sendiri dan konsep bilangan yakni kemampuan koresponden satu – satu dan kemampuan kuantitas. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

- f. **Tahap keenam**, Selanjutnya setelah seluruh rangkaian kegiatan membuat pesta ulang tahun selesai dengan aneka mainan, tahap terakhir dalam *kegiatan kreatif art play* ini adalah memanfaatkan media bermain. Kue ulang tahun yang telah dibuat akan dijadikan perlengkapan untuk merayakan pesta ulang tahun. Sebelum kegiatan pesta ulang tahun dimulai anak-anak tetap melalui tahap visualisasi kreatif, dalam **visualisasi kreatif** ini dibangun imajinasi bahwa kita akan merayakan pesta ulang tahun. Anak-anak bebas memilih aneka mainan apa yang mereka sukai. Kemudian anak diminta bernyanyi di pesta ulang tahun yang mereka buat. Dalam visualisasi aspek kemandirian yang distimulasi memiliki motivasi intrinsik yang tinggi. Langkah kedua adalah **menggambar**, anak diminta menggambarkan cerita pada saat merayakan pesta ulang tahun. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Selanjutnya setelah menggambar anak diminta untuk **bercerita**, menceritakan imajinasi mereka masing-masing. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Setelah bercerita anak-anak diminta **memilih aneka mainan** yang mereka ingin gunakan saat merayakan pesta ulang

tahun. Aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri,

kreatif dan inovatif, berani menentukan pilihannya sendiri dan konsep bilangan yakni kemampuan mengenal dan menulis angka dan kemampuan kuantitas. Setelah melakukan aneka persiapan anak-anak diminta memilih alat musik yang mereka sukai. Selanjutnya anak diajak untuk memainkan aneka alat musik yang mereka pilih sambil menari dan melakukan gerakan yang mereka sukai di pesta ulang tahun yang mereka buat.

2.2 Kerangka Konsep

Konsep bilangan merupakan pemahaman konsep matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan. Pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10, anak dapat menunjukkan urutan bilangan 1-10, anak dapat memasang lambang bilangan dengan simbol atau benda 1-10.

Pengenalan konsep bilangan dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain : a) kemampuan berhitung, b) kemampuan koresponden satu satu, c) kemampuan kuantitas, d) kemampuan perbandingan e) kemampuan mengenal dan menulis angka.

Kemandirian adalah sikap tingkah laku tidak tergantung pada orang lain atau dengan sedikit bantuan dalam berfikir dan bertindak. Kemandirian dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain: a) memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, b) memiliki motivasi instrinsik yang tinggi, c) mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri, d) kreatif dan inovatif.

Bermain *clay* adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan tanah liat yang bisa dibentuk sesuai dengan keinginan anak. Banyak aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan *clay* namun peneliti membatasi pada pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak.

Pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak dapat ditingkatkan melalui bermain *clay*. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock dalam Tadkiroatun, 2005 : 1). Bermain dapat mengembangkan aspek kognitif, motorik, pertumbuhan fisik, bahasa, dan sosial emosional anak Montolalu (2014 : 1.14).

2.3 Hipotesis

Hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Model *Creative Art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak. Semakin baik Model *Creative Art* dalam bermain *clay* maka semakin meningkat pula kemampuan pengenalan konsep bilangan anak.
2. Model *Creative Art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan kemandirian anak. Semakin baik Model *Creative Art* dalam bermain *clay* maka semakin meningkat pula kemampuan meningkatkan kemandirian anak.
3. Model *Creative Art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak. Semakin baik Model *Creative Art* dalam bermain *clay* maka semakin meningkat pula pengenalan konsep

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/8/24

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

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*) digunakan membuat model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak. Penelitian ini mengacu pada model 4-D (*four D Model*) yang dikemukakan Thiagarajan dan Semmel tahun 1974. Tahapan penelitian sebagai berikut: Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Disain pengembangannya mengikuti langkah-langkah pada gambar 3.

3.2 Model Penelitian Tahap I

3.2.1 Desain Penelitian

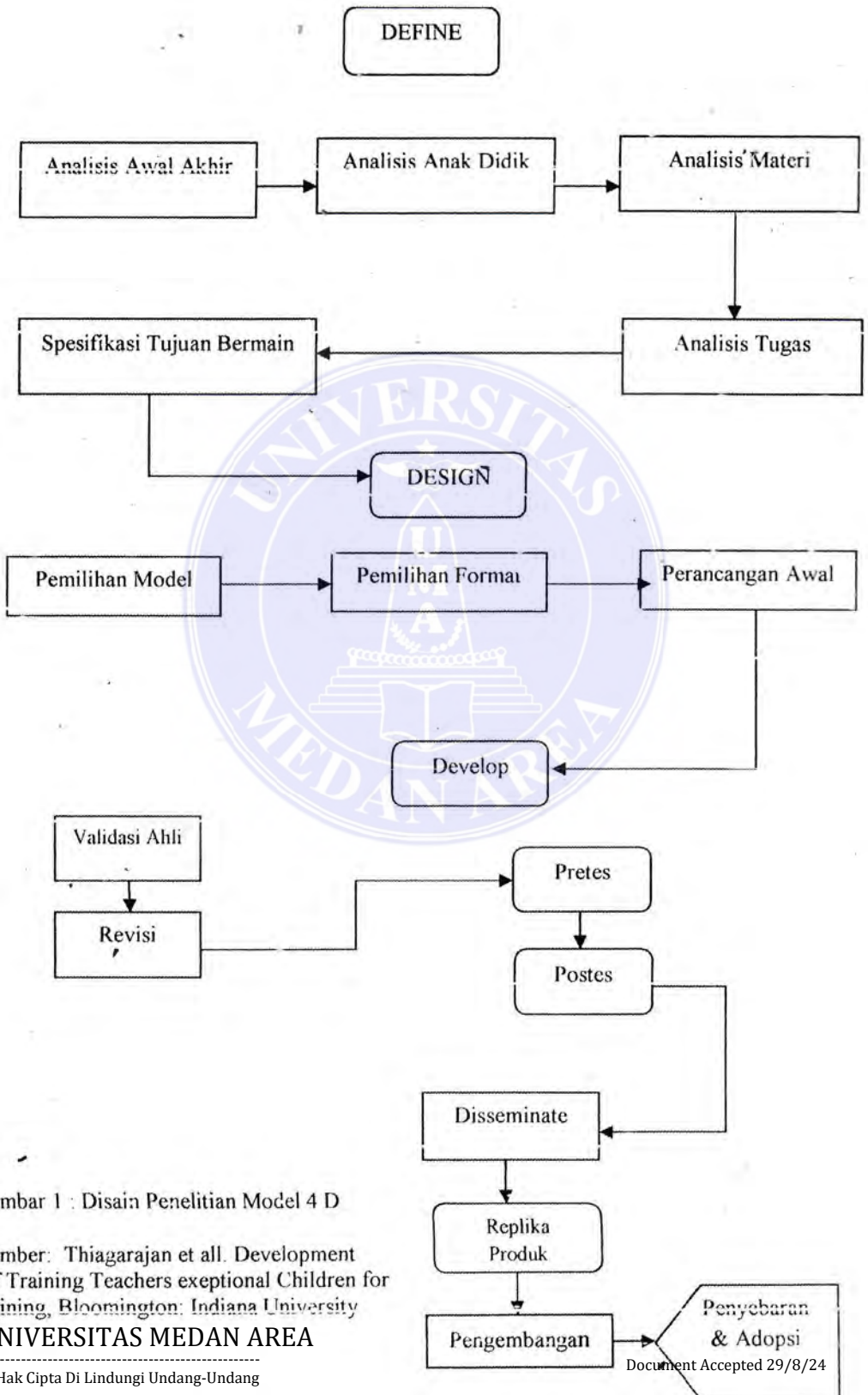
Penelitian ini didisain untuk menyelesaikan tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan.

3.2.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area, beralamat di Jl. Setia Budi nomor 78 B Medan. Waktu penelitian Januari-Juni 2017.

3.3 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian ini adalah model *creative art* dalam bermain *clay*, pengenalan konsep bilangan dan kemandirian.



Gambar 1 : Disain Penelitian Model 4 D

Sumber: Thiagarajan et all. Development of Training Teachers exceptional Children for training, Bloomington: Indiana University
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 29/8/24

3.3.1 Populasi, sampel dan sumber data

Rancangan model *creative art* dalam bermain *clay* merupakan populasi penelitian. Sedangkan sampel diambil secara purposif terhadap model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak .

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui studi dokumen terhadap model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak TK usia 4-5 tahun. Sumber datanya adalah perangkat model bermain yang dikembangkan.

3.3.3 Analisis Data

Data dianalisis menggunakan perhitungan deskriptif persentase.

3.3.4 Desain Produk.

Tahap Pendefinisian (*define*)

Tujuan tahap ini adalah mendefinisikan semua variabel yang digunakan dalam penelitian. Variabel-variabel penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

a) **Model *creative art* dalam bermain clay** adalah suatu desain proyek yang aktivitasnya dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan dengan menggunakan bermain clay sebagai media utama dan memanfaatkan media lain sebagai pendukungnya. Sedangkan indikatornya adalah adanya perangkat kegiatan bermain yaitu: rancangan kegiatan bermain terdiri atas: tujuan, materi, tugas, media dan evaluasi. Kemudian pelaksanaan skenario dalam format individu

b) Pengenalan konsep bilangan anak TK Usia 4-5 tahun adalah pemahaman konsep matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, meniru lambang bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan. Indikator adalah: kemampuan berhitung, kemampuan kuantitas, kemampuan koresponden satu – satu, kemampuan perbandingan, kemampuan mengenal dan menulis angka.

c) Perkembangan kemandirian anak TK usia 4-5 tahun adalah Kemandirian merupakan sikap tingkah laku tidak tergantung pada orang lain atau dengan sedikit bantuan dalam berfikir dan bertindak. Indikatornya adalah memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, memiliki motivasi instrinsik yang tinggi, mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri, kreatif dan inovatif.

Tahap Perancangan (*desain*)

Tujuan tahap ini adalah menghasilkan rancangan bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak. Hasil pada tahap perancangan (*design*) ini disebut draft A. Bermain *clay* yang dirancang meliputi: menulis sederhana dengan *clay*, mencetak *clay*, menggambar dengan *clay*, membentuk *clay*, merasakan *clay*. Kegiatan dalam tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis karakteristik anak, analisis konsep, analisis kegiatan dan spesifikasi tujuan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak. Secara rinci kegiatan yang dimaksud diuraikan sebagai berikut:

a) Analisis Awal-Akhir

Hasil analisis terhadap pelaksanaan pengenalan konsep bilangan anak selama ini di TK dilakukan dengan model bermain yang monoton. Cenderung menggunakan papan tulis atau poster. Kejadiannya lebih berorientasi pada hasil

karya anak dan kurang memperhatikan proses kemajuan perkembangan pengenalan konsep bilangan anak. Prosesnya lebih banyak akademik dibanding bermain. Akibatnya pengembangan konsep bilangan anak tidak berlangsung simultan sehingga ada bagian dari perkembangan tersebut yang terlewatkan. Demikian juga dengan pengembangan kemandirian. Metode pembelajaran yang digunakan kurang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Sehingga kemandirian anak terutama dalam menentukan pilihan sendiri dan memiliki kepercayaan kepada diri sendiri kurang mendapat perhatian. Demikian juga sikap kreatif dan inovatif anak kurang mendapat perhatian guru. Melihat kondisi pengembangan konsep bilangan dan kemandirian anak yang belum terlaksana secara simultan, maka perlu ditemukan konsep dan teori yang dapat mengakomodasi kebutuhan. Ditemukan model bermain *creative art play* yang diperkirakan sesuai untuk keperluan yang dimaksud. Model ini dilakukan secara bermain, melibatkan pengembangan kemampuan anak secara simultan, pelaksanaannya sistemik melalui tahapan-tahapan pelaksanaan, holistik karena tidak hanya fokus pada perkembangan konsep bilangan saja melainkan dapat dilakukan secara menyeluruh dan terkait dengan fokus perkembangan anak lainnya. Dalam hal ini adalah kemandirian anak.

b) Analisis Anak Didik

Pengenalan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun yang perlu dikembangkan adalah: kemampuan berhitung, kemampuan kuantitas, kemampuan koresponden satu – satu, kemampuan perbandingan, kemampuan mengenal dan menuliskan angka. Sedangkan untuk perkembangan kemandiriannya

meliputi: memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, memiliki motivasi intrinsik yang tinggi, mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri, kreatif dan inovatif. Hasil analisis lebih lanjut tentang anak-anak usia 4-5 tahun yang menjadi subyek penelitian ini berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke atas sehingga diperkirakan perawatan anak secara fisik relatif baik. Taraf inteligensi pada rata-rata normal ke atas sehingga perkembangan kemampuan untuk menangkap instruksi cukup. Jumlah anak dalam keluarga berkisar 2-4 orang, sehingga anak sudah mengalami interaksi secara sosial. Anak-anak yang menjadi subyek penelitian ini juga sudah memiliki pengalaman bermain sendiri, bermain berkelompok dan pengalaman bermain dalam kelompok bermain yang ditunggu guru. Berdasarkan karakteristik anak ini maka model *creative art play* dalam bermain *clay* sesuai untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak.

c) Analisis materi

Materi yang diperlukan untuk tujuan pengenalan dan konsep bilangan dan kemandirian anak usia 4-5 tahun dikemukakan sebagai berikut :

Tabel 3.1. Analisis Materi Pengenalan Konsep Bilangan dan Kemandirian

No	Tujuan Perkembangan	Materi
	Konsep Bilangan	
1	Kemampuan berhitung	Bernyanyi dan berhitung
2	Kemampuan koresponden satu – satu	Membuat topi dan balon
3	Kemampuan kuantitas	Menata pesta ulang tahun
4	Kemampuan perbandingan	Membentuk
5	Kemampuan mengenal dan menulis angka	Membuat bentuk
	Kemandirian	
6	Memiliki kepercayaan kepada diri sendiri	Menceritakan
7	Memiliki motivasi intrinsik yang tinggi	Menggambar
8	Mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri	Memilih aneka mainan
9	Membuat dan menghias	Menata dan menghias

d) Analisis Tugas

Kemampuan pengenalan konsep bilangan anak yang di stimulasi dalam kegiatan bermain *clay* terlihat saat anak dengan bebas menggunakan tangan memainkan *clay*, membentuk *clay* menjadi bilangan yang mereka inginkan. Dari hasil karya yang mereka buat terlihat beberapa aspek kemandirian yang mereka munculkan. Dalam kegiatan ini sebelum anak memainkan *clay* terlebih dahulu anak diajak berimajinasi melalui visualisasi kreatif untuk membangun persepsi awal tujuan kegiatan bermain anak. Kemudian anak menggambarkan hasil visualisasinya. Gambar yang mereka buat adalah perwujudan kemandirian anak tersebut. Setelah dua tahap awal dilalui anak-anak diminta menceritakan gambar yang mereka buat. Dalam tahap ini distimulasi kemampuan kemandirian anak dalam memiliki kepercayaan kepada diri sendiri dilihat dari kemampuan anak menceritakan makna gambar tersebut. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah bermain. Model bermain *clay* ini memberi peluang anak menggunakan beraneka ragam jenis mainan yang relevan digunakan untuk proyek membuat pesta ulang tahun yang menjadi tema. Permainan dan jenis alat bermain ini merupakan bagian dari *creative art play* seperti: cet warna/spidol untuk menggambar/mewarnai, bercerita dengan *puppet* dan figurin, topeng untuk dramatisasi/*role play*, musik untuk gerak dan tari, *game*.

e) Spesifikasi tujuan bermain, materi, kegiatan bermain, media dan evaluasi

Pencapaian yang diperoleh setelah melakukan model bermain *creative art*

UNIVERSITAS MEDAN AREA
kemampuan berhitung adalah kemampuan berhitung yakni kemampuan anak

Document Accepted 29/8/24

© 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

menyebutkan urutan bilangan 1 -10 dengan menulis dan membentuk dengan menggunakan clay. Kemudian kemampuan kuantitas yakni kemampuan anak menyebutkan jumlah benda dalam satu kelompok dengan menyebutkan bilangan terakhir dilihat saat anak membuat dan menghitung jumlah bentuk yang dibuatnya. Indikator selanjutnya yang dikembangkan adalah kemampuan koresponden satu -satu terlihat dari kegiatan anak menghubungkan benda yang dibuatnya sesuai jumlahnya. Kemudian kemampuan perbandingan yakni mampu membandingkan benda lebih banyak dan sedikit. Kemampuan mengenal dan menulis angka yakni terlihat pada saat anak menulis angka dengan menggunakan clay. Aspek selanjutnya yang distimulasi dalam kegiatan bermain ini adalah perkembangan kemandirian.

Kegiatan pada langkah ini adalah melakukan penjabaran indikator pencapaian pengenalan konsep bilangan dan kemandirian kedalam indikator yang lebih spesifik, yang disesuaikan dengan analisis hasil perkembangan dan analisis tugas yang dilakukan sebelumnya.

Tahap Pengembangan (*develope*)

Tahap ini bertujuan menghasilkan model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak. Kegiatan dalam tahap ini meliputi pemilihan model, pemilihan format, dan perancangan awal.

3.3.5 Pemilihan model (*model selection*)

Kegiatan ini bertujuan untuk memilih kumpulan alat bermain yang akan dijadikan satu kesatuan model yang disebut model bermain *clay* yang tepat dan sesuai untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak. Pemilihan model bermain *clay* disesuaikan dengan analisis perkembangan, analisis tugas, dan fasilitas yang ada di TK dalam bentuk bermain individu dan bermain kelompok.

3.3.6 Pemilihan format

Format yang dipilih adalah projek sehingga enam sesi menjadi satu kesatuan pengembangan bermain clay untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak. Kegiatan bermain dapat dilakukan individu dan kelompok.

3.3.7 Perencanaan Disain Produk

3.3.7.1 Perancangan Awal (*initial design*)

Perancangan awal dilakukan dengan membuat format yang berisi hubungan tujuan bermain dengan pengenalan konsep bilangan. Format ini meliputi komponen tujuan, materi, tugas atau kegiatan bermain yang dilakukan serta media evaluasi. Tabel berikut ini merupakan bentuk keterhubungan antara masing-masing komponen dalam bermain clay. Keterhubungan antara tujuan perkembangan, materi bermain, tugas bermain yang dilakukan serta media yang digunakan. Sedangkan evaluasi dikemukakan pada bagian khusus.

Tabel 3.2. Bermain clay untuk Pengenalan Konsep Bilangan

No	Tujuan Perkembangan	Materi	Tugas	Media
A Konsep bilangan				
1.	Kemampuan berhitung	Bernyanyi dan berhitung	Menyebutkan urutan bilangan 1 – 10	Clay, jari, visualisasi kreatif, gambar, cerita
2.	Kemampuan Koresponden satu – satu	Membuat topi dan baon untuk acara ulang tahun	Menghubungkan satu benda dengan benda lainnya	Topi, balon, pipet, ciay, lem, cangkir
3.	Kemampuan kuantitas	Menata perlengkapan pesta ulang tahun	Menyebutkan jumlah benda dalam satu kelompok dengan menyebutkan bilangan terakhir	Clay, gambar, balon, topi,
4.	Kemampuan perbandingan	Membentuk kue dan lilin ulang tahun	Mampu membandingkan benda lebih banyak dan lebih sedikit	Clay, cetakkan, benang wol, plastisin,
5.	Kemampuan mengenal dan menulis angka	Membuat kartu undangan ulang tahun	Mampu menulis angka melalui benda di sekitarnya	Kertas origami, gambar, pasir, iem fox, ciay

Berikut ini adalah keterhubungan antara tujuan, materi, tugas dan media yang digunakan dalam bermain clay untuk meningkatkan kemandirian anak.

Format pada tabel 3.3. berisi komponen tujuan, materi , tugas atau kegiatan

bermain yang dilakukan serta media untuk pengembangan kemandirian melalui bermain clay.

Tabel 3.3. Bermain Clay untuk Pengembangan Kemandirian

No	Tujuan Perkembangan	Materi	Tugas	Media
B Kemandirian				
1.	Memiliki kepercayaan kepada diri sendiri	Menceritakan sesuatu yang mereka buat	a. Memiliki keberanian untuk melakukan sesuatu b. Menentukan pilihan sesuai kehendaknya sendiri c. Bertanggungjawab b terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkannya karena pilihannya	Pesta ulang tahun, visualisasi kreatif, gerak lagu, drama
2.	Memiliki motivasi intrinsik yang tinggi	Menggambar pesta ulang tahun yang akan dibuat	Mampu menggerakkan anak untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya	Kertas, pensil warna
3.	Mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri	Memilih aneka mainan yang akan digunakan	Dapat memilih mainan yang akan digunakannya pada saat bermain	Aneka mainan, topeng, alat musik, boneka tangan
4.	Kreatif dan inovatif	Menata atau menghias	a. Melakukan sesuatu atas	Aneka mainan, kertas

		perlengkapan ulang tahun	kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain b. Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu c. Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru	gunting, lem
--	--	--------------------------	--	--------------

Berdasarkan rancangan komponen bermain *clay* maka disusunlah kegiatan model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun melalui tahapan sebagai berikut .

Tahap Pertama

Pengenalan *clay*, untuk mengetahui *clay*, dapat merasakan *clay*, mengetahui tekstur *clay* , melakukan tindakan terhadap *clay*, menyenangi *clay* dan mengekspresikan diri terhadap *clay*. Kegiatan ini dikukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi kemandirian. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan “*anak-anak bayangkan sebentar lagi kita akan mengadakan acara ulang tahun. Keluarga sibuk mempersiapkan perlengkapan pesta ulang tahun. Ibu dan ayah serta anak-*

anak-anak ikut mempersiapkan acara ulang tahun dengan ikut berbelanja

*disupermarket membeli perlengkapan ulang tahun seperti undangan, topi-topi, serta asosories pernak-pernik untuk menghias dekorasi ulang tahun seperti balon-balon dan kertas-kertas hiasan. Anak – anak juga membeli clay untuk dijadikan mainan. kemudian Anak-anak meraba, menggenggam, meremas clay tersebut dengan bekerja sendiri dengan gembira dan penuh semangat. Selanjutnya anak boleh membuka mata kembali. Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu **menggambar**, dalam menggambar kemampuan kemandirian yang distimulasi adalah memiliki motivasi yang instrinsik, kreatif dan inovatif. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **menceritakan**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Langkah keempat adalah **bermain clay**, saat bermain *clay* aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, dan konsep bilangan yakni kemampuan berhitung dan kemampuan mengenal dan menulis angka. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.*

TAHAP DUA

Langkah kedua adalah membuat kartu undangan ulang tahun, dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai adalah memiliki motivasi yang instrinsik, kreatif dan inovatif dan pengembangan kemampuan pengenalan konsep bilangan berupa kemampuan berhitung, kemampuan mengenal dan menulis angka, kemampuan kuantitas. Tahap ini juga diawali dengan **visualiasai kreatif**, dimana anak diajak untuk membayangkan desain kartu undangan yang akan dibuat. Perkembangan

yang distimulasi pada tahap ini adalah aspek kemandirian dan pengenalan konsep bilangan. Langkah kedua adalah **menggambar**, dalam menggambar kemampuan kemandirian yang distimulasi adalah memiliki motivasi yang intrinsik, kreatif dan inovatif. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Kemudian langkah ketiga adalah **menceritakan gambar**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Selanjutnya anak di bebaskan **bermain clay dengan membuat kartu undangan sesuai kreatifitasnya dan dihiasi dengan pasir**, kemampuan kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, menentukan pilihannya sendiri, dan konsep bilangan yakni kemampuan berhitung, kemampuan mengenal dan menulis angka, kemampuan kuantitas. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP TIGA

Langkah ketiga adalah menghias topi dan balon, dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai adalah memiliki motivasi yang intrinsik, memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif dan pengembangan kemampuan pengenalan konsep bilangan berupa kemampuan berhitung, kemampuan koresponden satu - satu, kemampuan kuantitas. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta membayangkan bentuk topi dan jumlah balon yang mereka ingin buat. Perkembangan yang distimulasi pada tahap ini adalah aspek kemandirian dan pengenalan konsep bilangan. Langkah selanjutnya adalah anak diminta **bercerita**, anak diminta menceritakan bentuk topi dan jumlah balon yang akan mereka buat. Aspek

kemandirian yang distimulasi dalam tahap ini adalah memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Selanjutnya setelah bercerita anak-anak diajak untuk **bermain clay**, dalam bermain clay aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, dan konsep bilangan yakni kemampuan berhitung, kemampuan koresponden satu - satu, kemampuan kuantitas. Anak – anak menyanyikan lagu balonku dengan bersama – sama. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP EMPAT

Kegiatan tahap keempat adalah membentuk *clay* menjadi kue ulang tahun. Tahap ini dimulai dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta menutup mata, dan membayangkan bagaimana anak-anak akan membentuk kue ulang tahun yang mereka sukai. Aspek kemandirian yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah memiliki motivasi intrinsik yang tinggi. Selanjutnya anak diminta menggambarkan hasil visualisasi. Tahap selanjutnya adalah **bercerita**, anak diminta menceritakan bentuk apa yang akan mereka buat dengan clay. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Setelah bercerita anak-anak di ajak **bermain clay secara bersama-sama**. Aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, dan konsep bilangan yakni kemampuan perbandingan, kemampuan kuantitas. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP LIMA

Tahap kelima dari kegiatan ini adalah bermain dengan clay, topeng dan pupet. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, anak diminta membayangkan bagaimana mereka bermain dengan clay, topeng, pupet di pesta ulang tahun. Anak – anak juga di minta membayangkan bagaimana menata kue ulang tahun agar rapi. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah memiliki motivasi intrinsik yang tinggi. Selanjutnya anak-anak diminta menggambar. Setelah menggambar anak-anak di ajak **bercerita**, anak-anak menceritakan bagaimana mereka bermain clay, topeng, pupet. Setelah bercerita anak-anak diminta roleplay dengan pupet dan clay. Aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, berani menentukan pilihannya sendiri dan konsep bilangan yakni kemampuan koresponden satu – satu dan kemampuan kuantitas. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP ENAM

Selanjutnya setelah seluruh rangkaian kegiatan membuat pesta ulang tahun selesai dengan aneka mainan, tahap terakhir dalam *kegiatan kreatif art play* ini adalah memanfaatkan media bermain. Kue ulang tahun yang telah dibuat akan dijadikan perlengkapan untuk merayakan pesta ulang tahun. Sebelum kegiatan pesta ulang tahun dimulai anak-anak tetap melalui tahap visualisasi kreatif, dalam **visualisasi kreatif** ini dibangun imajinasi bahwa kita akan merayakan pesta ulang tahun. Anak-anak bebas memilih aneka mainan apa yang mereka sukai.

Kemudian anak diminta bernyanyi di pesta ulang tahun yang mereka buat. Dalam

visualisasi aspek kemandirian yang distimulasi memiliki motivasi intrinsik yang tinggi. Langkah kedua adalah **menggambar**, anak diminta menggambarkan cerita pada saat merayakan pesta ulang tahun. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Selanjutnya setelah menggambar anak diminta untuk **bercerita**, menceritakan imajinasi mereka masing-masing. Aspek kemandirian yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah memiliki kepercayaan kepada diri sendiri. Setelah bercerita anak-anak diminta **memilih aneka mainan** yang mereka ingin gunakan saat merayakan pesta ulang tahun. Aspek kemandirian berupa memiliki kepercayaan kepada diri sendiri, kreatif dan inovatif, berani menentukan pilihannya sendiri dan konsep bilangan yakni kemampuan mengenal dan menulis angka dan kemampuan kuantitas. Setelah melakukan aneka persiapan anak-anak diminta memilih alat musik yang mereka sukai. Selanjutnya anak diajak untuk memainkan aneka alat musik yang mereka pilih sambil menari dan melakukan gerakan yang mereka sukai di pesta ulang tahun yang mereka buat.

3.3.5 Validasi Desain

Validasi desain meliputi penilaian terhadap model *creative art* dalam bermain clay untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak TK usia 4-5 tahun. Format validasi penilaian kesesuaian tujuan pengenalan konsep bilangan dengan kegiatan bermain clay dikemukakan pada tabel 3.4. sebagai berikut.

Tabel 3.4. Penilaian kesesuaian tujuan pengembangan konsep bilangan dengan kegiatan bermain clay

No	Komponen	Penilai I	Penilai II	Kriteria Penilaian
1	Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 4-5 ta			1. Tidak Baik : 0-25% 2. Kurang Baik : 26-50% 3. Cukup Baik : 51-75% 4. Baik : 76-100%
2	Kesesuaian materi untuk mencapai tujuan			
3	Keefektifan jenis tugas untuk mencapai tujuan			
4	Kebermanfaatan media untuk pelaksanaan tugas			
	Jumlah			
	Rata-Rata penilain			
	Kategori :			

Sedangkan pada tabel 3.5. dikemukakan format penilaian kesesuaian tujuan dengan pengembangan pengenalan konsep bilangan dengan model *creative art* dalam bermain clay.

Tabel 3.5. Penilaian kesesuaian tujuan pengembangan kemandirian dengan model *creative art* dalam bermain clay

No	Komponen	Penilai I	Penilai II	Kriteria Penilaian
1	Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 4-5 ta			1. Tidak Baik : 0-25% 2. Kurang Baik : 26-50% 3. Cukup Baik : 51-75% 4. Baik : 76-100%
2	Kesesuaian materi untuk mencapai tujuan			
3	Keefektifan jenis tugas untuk mencapai tujuan			
4	Kebermanfaatan media untuk pelaksanaan tugas			
	Jumlah			
	Rata-Rata penilai satu dan dua			
	Kategori :			

Format penilaian model *creative art* dengan bermain clay untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian dikemukakan pada tabel 3.6

Tabel 3.6. Penilaian model bermain clay untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian

No	Komponen	Rata-rata penilaian per sesi project dari penilai satu dan dua					
		1	2	3	4	5	6
1	Kesesuaian urutan tahapan dengan projek pengembangan kemampuan secara utuh						
2	Keruntutan langkah-langkah bermain						
3	Keterpaduan pengembangan konsep bilangan dan kemandirian						
4	Variasi penggunaan jenis bermain dalam creative art						
5	Kesesuaian tema project						
	Jumlah						
	Rata-Rata persesi						
	Rata-rata penilaian						

Kejelasan :

- 1. Tidak Baik : 0-25%
- 2. Kurang Baik : 26-50%
- 3. Cukup Baik : 51-75%
- 4. Baik : 76-100%

Berdasarkan umpan balik dari ahli dan respon serta penjelasan dari penyusun, dilakukan revisi terhadap model sebanyak tiga kali melalui proses testing, revisi, testing. Pada revisi ke tiga diperoleh konten model yang diharapkan.

3.4 Metode Penelitian Tahap II

3.4.1 Disain Penelitian

Tahap ini merupakan penyebaran (*deseminate*) produk. Dilakukan tiga langkah kegiatan yaitu pertama tahap testing model dilakukan dengan eksperimen /kuasi. Kedua menyusun model menjadi sebuah buku/modul sehingga lebih jelas penggunaannya, kondisi yang diperlukan untuk penggunaannya, waktu yang diperlukan untuk melakukannya, materi yang sesuai dengan tema proyek. Tahap ketiga adalah tahap pengemasan sehingga layak menjadi sebuah produk yang siap untuk disebarluaskan. Untuk ini dapat dilakukan kolaborasi dengan ahli dibidang produk tersebut dan penyebarluasannya.

3.4.1.1 Tahap Testing

Melakukan testing terhadap modul yang sudah dikembangkan dengan menguji cobanya pada kelompok sasaran.

3.5.2.1 Tempat dan Waktu

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Al – Ihsan jalan Mengkara No. 10, Petisah Temgah, Medan Petisah, Kota Medan.

3.4.2 Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji Model

Rancangan yang digunakan untuk menguji model *creative art* dalam bermain clay untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun adalah quasi eksperimen. Model yang digunakan *Matching Pretest Post-test Group Design* dengan satu macam perlakuan. Dalam *Pretest dan Post-test Control Group Design* terdapat dua kelas

yang dipilih secara langsung kemudian diberi *pre test* untuk mengetahui keadaan

awal, untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2009: 113). Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model *creative art* dalam bermain clay, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode bermain konvensional. Setelah selesai perlakuan kedua kelas diberi *post test*. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.7 Disain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	O_1	X_1	O_2
	O_3	X_1	O_4
KK	O_1	X_2	O_2
	O_3	X_2	O_4

Keterangan:

KE = Kelompok Eksperiman

O_1 = pre test perkembangan konsep bilangan

O_2 = post test perkembangan konsep bilangan

O_3 = pre test kemandirian

O_4 = post test kemandirian

KK = Kelompok Kontrol

O_1 = pre test perkembangan konsep bilangan

O_2 = post test perkembangan konsep bilangan

O_3 = pre test kemandirian

O_4 = post test kemandirian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pencapaian perkembangan konsep bilangan dan kemandirian antara kelas yang menerapkan model *creative art* dalam bermain clay dengan yang menggunakan metode konvensional.

3.4.3 Populasi dan sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Al - Ihsan Ajaran 2016/2017 berjumlah 20 orang dan TK Al Amjad jalan Merpati No. 81 Medan berjumlah 20 orang. Sampel diambil secara acak terhadap enam kelompok belajar yang ditunggu guru secara bergantian. Berdasarkan teknik sampling ini diperoleh sampel sebesar empat orang anak berusia 4-5 tahun yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan. Jumlah dan karakteristik yang sama diperoleh juga dari Taman Kanak-Kanak Al Amjad 21. Sehingga total sampel adalah 8 orang. Empat orang untuk kelompok eksperimen dan 4 orang untuk kelompok kontrol.

3.4.4 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui observasi perkembangan anak dengan menggunakan format penilaian skala empat. Kategori 1 untuk keadaan perkembangan belum berkembang (BB), kategori 2 mulai berkembang (MB), kategori 3 berkembang sesuai harapan (BSH) dan kategori 4 berkembang sangat baik (BSB).

3.4.5 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian pengenalan konsep bilangan dan instrumen penilaian perkembangan kemandirian sebagai alat ukur perkembangan. Sedangkan untuk melihat efektivitas dan efisiensi proses bermain clay digunakan pedoman observasi kegiatan bermain. Alat ukur perkembangan konsep bilangan, perkembangan kemandirian dan pelaksanaan bermain clay

Tabel 3.8 Lembar Observasi Kemampuan konsep bilangan dan Kemandirian anak

NO	Program pengembangan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
A.	Konsep Bilangan				
1.	Kemampuan berhitung				
1.1	Menyebutkan urutan bilangan 1 – 10				
2.	Kemampuan kuantitas				
2.1	Menyebutkan jumlah benda dalam satu kelompok dengan menyebutkan bilangan terakhir				
3.	Kemampuan koresponden satu - satu				
3.1	Menghubungkan satu benda dengan benda lainnya				
4.	Kemampuan perbandingan				
4.1	Mampu membandingkan benda lebih banyak dan sedikit				
5.	Kemampuan mengenal dan menulis angka				
5.1	Mampu menulis angka melalui benda di sekitarnya				
	Jumlah				
B.	Kemandirian				
1.	Memiliki kepercayaan kepada diri sendiri				
1.1	Memiliki keberanian untuk melakukan sesuatu				
1.2	Menentukan pilihan sesuai kehendaknya sendiri				
1.3	Bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkannya karena pilihannya				
2.	Memiliki motivasi instrinsik yang tinggi				
2.1	Mampu menggerakkan anak untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya				
3.	Mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri				
3.1	Dapat memilih mainan yang akan digunakannya pada saat bermain				
4.	Kreatif dan inovatif				
4.1	Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain				
4.2	Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu				
4.3	Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru				
	Jumlah				

Keterangan:

- BB : Kemampuan anak 0-25%
MB : Kemampuan anak 26-50 %
BSH : Kemampuan anak 51-75%
BSB : Kemampuan anak 76-100%

3.4.6 Teknik Analisis Data

Data perkembangan pengenalan konsep bilangan dan kemandirian diolah dengan deskripsi persentase. Demikian juga dengan data pelaksanaan proses bermain. Sedangkan untuk menguji hipotesis digunakan uji beda t-tes dalam statistik non parametrik. Uji – t yang digunakan adalah uji dua beda mean, karena data yang digunakan merupakan data kelompok eksperimen pretest dan posttest. Serta data antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada masing-masing pretest dan post test. Pengujian menggunakan bantuan komputer Program statistik SPSS versi 18,0 *for windows*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui signifikansinya adalah $p < 0,05$ (Hadi, 2000).

Hipotesis statistik adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata kemampuan konsep bilangan dan kemandirian anak dengan menggunakan model bermain clay

μ_2 : rata-rata kemampuan konsep bilangan dan kemandirian anak sebelum menggunakan model bermain clay

Document Accepted 29/8/24

© Halim Nugroho, dkk. (2024) Universitas Medan Area

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

Uji t sampel kecil dengan menggunakan rumus (Suharyadi,2015: 122) :

$$t = \frac{(\bar{X} - \mu)}{s / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

t = Nilai distribusi t

μ = Nilai Rata-rata Populasi

\bar{X} = Nilai rata-rata sampel

S = Standar deviasi sampel

n = Jumlah sampel

Pengujian Mean Hipotetik dan Mean Empirik digunakan Rumus sebagai berikut:

$$\mu = 1/2(i_{\max} + i_{\min}) \sum k$$

Keterangan

μ : Mean (rata-rata) hipotetik

i_{\max} : Skor maksimal item

i_{\min} : Skor minimal item

$\sum k$: jumlah item

3.5 Penyusunan Buku Bermain Clay

Kedua menyusun model bermain menjadi sebuah buku pedoman sehingga lebih jelas penggunaanya, kondisi yang diperlukan untuk penggunaannya, waktu yang diperlukan untuk melakukannya, materi yang sesuai dengan tema projek. dengan ahli dibidang produk tersebut dan penyebarluasannya.

3.5.1 Tahap Penyusunan Buku

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Sistematisasi Buku

Document Accepted 29/8/24

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

Cover : Membuat Pesta Ulang tahun (Projek Model *Creative Art Play*)

Pengantar, Daftar Isi, Bagian 1 : Latar belakang, Bagian 2 : Model Creative Art dalam Bermain Clay, Bagian 3 : Skenario Bermain Clay, Bagian 4 : Evaluasi Perkembangan pengenalan konsep bilangan dan Kemandirian Anak, Bagian 5 : Penutup, Daftar Pustaka, Lampiran 1 : Foto-foto, Lampiran 2 : Testimoni, b. Penilaian

b. Format Penilaian Buku

Buku yang telah disusun sebagai produk penelitian ini dinilai dengan menggunakan format berikut.

Tabel 3.9 Insrtrumen Penilaian Buku

Katagori	Kriteria
Kelompok	TK A
Cover	
Tinjauan Perkembangan	1. Menggambarkan keseluruhan isi materi perkembangan 2. Menggambarkan peran dan keterkaitan seluruh isi buku 3. Menguraikan manfaat penggunaan model bagi perkembangan anak
	JUMLAH
INDIVIDU KOMPONEN MODUL	
Pendahuluan	1. Menggambarkan isi keseluruhan buku 2. Terdapat tujuan umum dan tujuan khusus perkembangan 3. Menjelaskan strategi mempelajari buku
URAIAN CONTOH DAN	
Substansi	1. Kesesuaian materi (keluasan, kedalaman, dan kerincian) 2. Kecukupan contoh dan ilustrasi
Penyajian	1. Gaya tulisan dialogis dan komunikatif 2. Bahasa indonesia baku dan mudah dipahami
UNIVERSITAS MEDAN AREA	3. Pengalaman bermain yang mengasikkan

Document Accepted 29/8/24

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Kecukupan fisik buku	Jumlah halaman minimal
Daftar pustaka	Relevan dengan isi
	Penyusunan sesuai dengan ketentuan dalam pedoman penulisan modul

3.5.2 Tahap Penyebar Luasan

Penyebarluasan buku ini dalam bentuk sosialisasi dilakukan pada guru-guru TK Al Ihsan Jalan Mengkara No.10. Sedangkan dalam bentuk buku akan dilaksanakan kemudian. Buku ini direncanakan akan diusulkan untuk mendapatkan ISBN.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

- 5.1.1 Model *creative art* dalam bermain *clay* dapat digunakan untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan anak Taman Kanak-Kanak berusia 4-5 Tahun.
- 5.1.2 Model *creative art* dalam bermain *clay* dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak berusia 4-5 Tahun .
- 5.1.3. Model *creative art* dalam bermain *clay* dapat meningkatkan perkembangan konsep biangan dan kemandirian anak TK usia 4-5 tahun teruji melalui penelitian.

5.2. Saran

5.2.1 Bagi anak

Disarankan untuk membantu stimulasi perkembangan konsep bilangan dan kemandiran anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun dapat digunakan model *creative art* dalam bermain *clay*.

5.2.2 Bagi guru

Disarankan hasil penelitian ini dapat memberi informasi dan inspirasi tentang penggunaan model *creative art* dalam bermain *clay* untuk meningkatkan perkembangan konsep bilangan dan kemandirian anak

Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

1.5.4 Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru menstimulasi perkembangan konsep bilangan dan kemandirian anak Taman Kanak-Kanak usia 5 - 6 tahun melalui bermain clay dengan model *creative art*.

1.5.3 Bagi Peneliti

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang model *creative art* dalam bermain *clay* meningkatkan konsep bilangan dan kemandirian.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Olfy. 2015. *Mengenal Clay Dan Manfaatnya*. Diakses pada tanggal 24 Februari 2017 dari <http://bunderancilik.com/2015/01/02/mengenal-clay/>.
- Arbya. 2011. *Kemandirian Psikologis Anak*. Jakarta : Depdikbud.
- Asrori. 2008. *Perkembangan Kemandirian Anak*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Bachrudin. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Coupley, JV. 2001. *The Young Child and Mathematics*. Washington DC : National For The Children the Education of Young Children.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung di Tcman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Gea, A. 2002. *Relasi dengan diri sendiri*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Geldard, Kathrin & David Geldard. 2001. *Working with Children in Groups Handbook for Counsellors, Educators and Community Workers*, United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- Milfayetty, Sri. 2016. *Creative Art Play dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan*. Playscope.
- Montola!u, dkk. 2014. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Munandar Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 3, Jakarta: Rineka Cipta.

- Nugraha dan Dwiwana. 2008. *Dasar – dasar Matematika Dan Sains*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Padiyana. 2007. *Pembentukan Kemandirian Anak*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Parker, Deboar K. 2006. *Menumbuhkan Kemandirian Dan Harga Diri Anak*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Permendiknas No. 58. 2010. *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Menejem Pendidikan Dasar & Menengah Direktorat Pembinaan TK & SD.
- Qodrat. 2009. *Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Hikayat Publishing.
- Sofia Hartati. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Solihatul. 2011. *Pribadi yang Mandiri*. Jakarta : Depdikbud.
- Sriningsih, N .2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta :

Syarum, Dkk. 2007. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka

Media

Tadkiroatun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah*

Kecerdasan. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat

Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga

Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Wijayanti, Trivena Dyah. 2014. *Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan*

Melalui Permainan Tanah Liat Pada Siswa Kelompok A Taman Kanak –

Kanak Pelangi Nusantara Salatiga. Universitas Kristen Satya Wicana.

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Ar-Ruzz

Media

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Mengelola dan mengembangkan kecerdasan sosial*

dan emosi anak usia dini.. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media

Yusuf, Syamsu. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT.

Remaja Rosdakarya.