

**MODEL BERMAIN PLASTISIN UNTUK MENGEMBANGKAN
MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B
DI RA AL HUDA MARELAN**

TESIS

OLEH

**ANIZAR
NPM. 171804113**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

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
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Model Bermain Plastisin Untuk mengembangkan Motorik Halus dan Kreatifitas anak Kelompok B di RA Al Huda Marelان

N a m a : Anizar

N I M : 171804113

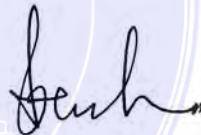
Menyetujui

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Amanah Surbakti, M.Psi

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**



Prof. Dr. Sri Mafayetty., MS., Kons.

Direktur



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

Teloh di uji pada Tanggal 19 Agustus 2020

Nama : Anizar

NPM : 171804113

Panitia Penguji Tesis :

Ketua : Prof. Dr.Sri Milfayetty, MS.Kons

Sekretaris : Dr. Nur Aisyah, SE, MM

Pembimbing I : Dr. Nur'aini, S.Psi, M.S

Pembimbing II : Dr.Amanah Surbakti, M.Psi

Penguji Tamu : Dr. Masganti, M.Ag.



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

PERNYATAAN

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

Medan, Maret 2021



ABSTRAK

ANIZAR. Model Bermain Plastisin Untuk Mengembangkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Kelompok B di RA AL Huda Marelan. Magister Psikologi Universitas Medan Area.2021

Masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik halus dan kreativitas anak usia 5-6 tahun, yang kurang berkembang di Raudhatul Athfal. Penelitian ini menghasilkan buku dengan model model perangkat dalam bermain plastidin untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development) yang dilaksanakan dalam empat tahap yang dinamakan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Dalam penelitian ini, buku yang disusun telah divalidasi oleh ahli dan kemudian dilakukan uji coba penggunaannya di RA Al Huda. Populasi penelitian adalah siswa kelompok RA yang terdiri dari . Besar sampel 10 orang anak yang diambil secara random yang dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan konvensional dan kelompok yang diberi perlakuan model bermain plastisin. Data dikumpulkan melalui lembar observasi untuk mengukur perkembangan motorik halus dan kreativitas anak. Pretes dan posttes digunakan untuk mengukur perubahan motorik halus dan kreativitas anak. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan buku panduan guru bermain plastisin dalam model pengembangan perangkat bermain plastisin dapat membantu perkembangan motorik halus anak dengan peningkatan dari sebelum dan sesudah perlakuan yakni untuk perkembangan karakter peduli lingkungan sebesar 45,7% meningkat setelah perlakuan menjadi 83,9% . Sedangkan untuk pengembangan buku panduan guru bermain plastisin dalam model pengembangan perangkat bermain plastisin dapat membantu perkembangan kreativitas anak yang ditunjukkan peningkatan dari sebelum dan sesudah perlakuan yakni untuk perkembangan kreativitas sebesar 27,3 % meningkat setelah perlakuan menjadi 75 % . Dengan adanya perbedaan antara perlakuan pada saat pretes dan posttes. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model perangkat pengembangan bermain plastisin dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak. Dengan demikian disarankan agar Model Bermain Plastisin sebagai alternative dalam mengembangkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak di Raudhatul Athfal

Kata kunci: Kreativitas, Motorik Halus, Perangkat Bermain Plastisin

ABSTRACT

ANIZAR. *Development of Plasticine Play Equipment for Fine Motoric and Creativity of Group B Children in RA AL Huda Marelan. Master Of Psychology . Medan Area University. 2021*

The problem in this research is the development of motor skills and creativity of children aged 5-6 years, which are less developed in Raudhatul Athfal. This research produced a book with a model of the device model in playing plastidine to improve fine motor skills and creativity of children aged 5-6 years in RA. The method used is research and development which is carried out in four stages called 4D (define, design, develop, disseminate). In this study, the books compiled were validated by experts and then tested their use in RA Al Huda. The research population was students of the RA group consisting of. The sample size was 10 children who were taken randomly and divided into two groups, namely the group that was given conventional treatment and the group that was given the plasticine playing model. Data were collected through observation sheets to measure fine motor development and children's creativity. Pretest and posttest were used to measure fine motor changes and children's creativity. From the results of this study it can be seen that the development of a teacher's guide book playing plasticine in the development model of playing plasticine playing devices can help the development of children's fine motor skills with an increase from before and after treatment, namely for the development of character care for the environment by 45.7%, increasing after treatment to 83.9. %. Whereas for the development of a teacher's guide book playing plasticine in the plasticine play tool development model can help the development of children's creativity which is shown an increase from before and after treatment, namely for the development of creativity by 27.3%, increasing after treatment to 75%. With the difference between the treatments at the pretest and posttest. This study concluded that the use of a plasticine play development tool model can improve children's fine motor skills and creativity. Thus it is suggested that the model of developing tools in playing plasticine as an alternative in developing fine motoric development and creativity of children in Raudhatul Athfal.

Keywords: Creativity, Fine Motoric, Plasticine Play Equipment

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Persetujuan	
Halaman Pengesahan	
Halaman Pernyataan	i
Ucapan Terima Kasih	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak	
<i>Abstract</i>	iv
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Diagram	vii
Daftar Lampiran.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Rumusan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Manfaat Penelitian	10
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	10
1.5.2. Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Kerangka Teori	12
2.1.1. Motorik Halus (Y1).....	12
2.1.2. Kreativitas (Y2)	21
2.1.3. Bermain Plastisin (X).....	37
2.2. Kerangka Konseptual.....	39
UNIVERSITAS MEDAN AREA	35

2.2.2. Hubungan Permainan Plastisin terhadap Kreativitas.....	
2.3. Pertanyaan Penelitian.....	
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1. Jenis Penelitian.....	43
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
3.3. Subjek dan Objek Penelitian.....	44
3.4. Prosedur Pengembangan.....	45
3.4.1. Tahap Pendefenisian	47
3.4.2. Tahap Perancangan	50
3.4.3. Tahap Pengembangan	52
3.4.4. Tahap Penyebaran.....	55
3.5. Metode dan Instrument Pengumpulan Data.....	56
3.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	56
3.5.2. Instrumen Pengumpulan Data.....	57
3.6. Teknik Analisis Data.....	59
3.6.1. Analisis Data Validasi Model.....	59
3.6.2. Analisis Data Kepraktisan Model.....	63
3.6.3. Analisis Data Keefektif Model	64
3.7. Penyusunan Buku Panduan Guru Bermain Plastisin	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1. Hasil Penelitian	69
4.1.1. Orientasi Kancan Penelitian.....	61
4.1.2. Persiapan Penelitian	72
4.1.3. Pelaksanaan Penelitian.....	
4.1.4. Deskripsi Hasil Pengembangan Buku Panduan.....	75
1) Deskripsi Hasil Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>).....	75
2) Deskripsi Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	83
3) Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	92
4) Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	121
5) Deskripsi Hasil Pretes dan Postes Penerapan Buku Panduan.....	122

4.2. Pembahasan Penelitian.....	124
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	
BAB V SIMPULAN , APLIKASI DAN SARAN.....	133
5.1. Simpulan	133
5.2. Implikasi	133
5.3. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	



Tabel	Halaman
3.1 Jadwal Penelitian.....	38
3.2 Desain Penelitian.....	48
3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	54
3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain.....	55
3.5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan.....	58
3.6 Komponen Keefektifan Buku Panduan.....	58
4.1 Jadwa Kegiatan Mengajar di RA Al Huda.....	63
4.2 Data Tenaga Kependidikan di RA Al Huda.....	63
4.3 Materi untuk pengembangan Motorik Halus.....	69
4.4 Materi untuk pengembangan Kreativitas.....	70
4.5 Spesifikasi Tujuan Bermain.....	72
4.6 Lembar Observasi pengembangan Motorik Halus.....	74
4.7 Lembar Observasi pengembangan Kreativita.....	75
4.8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	78
4.9 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	80
4.10 Saran Validasi Ahli Materi.....	82
4.11 Hasil Penilaian Ahli Media pada Produk	83
4.12 Presentase Hasil Penelitian Kreativitas Anak Usia Dini	85
4.13 Presentase Hasil Penelitian Kemampuan Motorik Halus Anak	87
4.14 Presentase Hasil Penelitian Kreativitas Anak Usia Dini	89
4.15 Presentase Hasil Penelitian Kemampuan Motorik Halus Anak	91

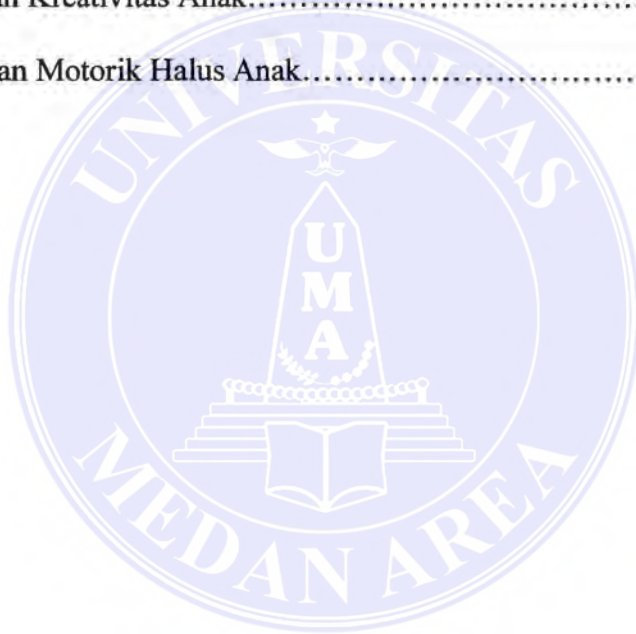
UNIVERSITAS MEDAN AREA **DAFTAR DIAGRAM**

© 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

Diagram	Halaman
3.1 Modifikasi Desain Pengembangan LKS Model	40
4.1 Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Materi	81
4.2 Perkembangan Kreativitas Anak	86
4.3. Perkembangan Motorik Halus Anak.....	88
4.4 Perkembangan Kreativitas Anak.....	90
4.5. Perkembangan Motorik Halus Anak.....	92



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal yang ditanamkan kepada anak diluar pendidikan keluarga. Perkembangan anak pada usia ini sangat pesat dan bertahap sesuai dengan tahapan usianya. Dimana anak usia dini adalah generasi penerus bangsa di pundak merekalah kelak kita akan menyerahkan peradaban yang telah kita bangun dan akan kita tinggalkan. Anak berusia 0-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut golden age (masa emas). Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi, sikap, keterampilan, dan kreativitas pada anak usia dini.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki tahap pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak. Anak diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, tentunya juga berlatih

Suyanto (2000:114) menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk perkembangan emosi, sosial dan fisik. Semua anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut Monto lalu (2008, p.1.19) mengatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai pengaruh yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala kegiatan, kepuasan, kreativitas dan imajinasinya.

Dengan demikian, anak dapat menjadi lebih kreatif melalui kegiatan bermain Nugraha (2008:38) mengatakan bahwa pengembangan kreativitas pada anak pra-sekolah atau usia dini merupakan tujuan terpenting yang mesti diakomodasi kurikulum, karena anak yang kreatif akan mampu mengaplikasikan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya secara lebih luas, melalui berbagai gagasan, untuk kemampuan atau keterampilan, produk benda/sesuatu atau bentuk pertanyaan-pertanyaan. Susan (2012:203) Creativity is the process of generating ideas that are novel and bringing into existence product that is appropriate and of high quality. Kreativitas merupakan proses memunculkan ide-ide dan merealisasikannya dalam bentuk produk nyata yang berkesesuaian dan memiliki kualitas yang tinggi. Masa anak merupakan masa belajar yang potensial. Kurikulum untuk anak usia dini/RA harus benar-benar memenuhi kebutuhan anak dan sesuai dengan tahap perkembangan serta dirancang untuk membuat anak mengembangkan potensinya

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 secara utuh. Kreativitas anak dimungkinkan akan tumbuh dan berkembang 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.uma.ac.id) 29/8/24

baik apabila lingkungan keluarga, rumah maupun sekolah turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya. Lingkungan memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan kreativitas anak. Kreativitas seorang anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung.

Guru sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan anak didik dalam satuan pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses pembelajaran, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses pembelajaran itu di laksanakan, karena itu guru harus dapat membuatsuatu pembelajaran lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang di sampaikan akan membuat anak didik merasa senang dan merasa perlu mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini, Kartini, Sujarwo 201 Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Volume 1– Nomor 2, November 2014 cenderung berperan dominan dalam pembelajaran, guru mengarah anak untuk belajar sesuai dengan keinginannya dan lebih menyukai hasil anak sesuai dengan apa yang diperintahkannya sehingga anak tidak mempunyai kesempatan untuk memilih jenis kegiatan yang sesuai dengan minat anak. Hal tersebut akan mengakibatkan kreativitas anak tidak berkembang. Karena guru maupun orangtua masih

beranggapan bahwa kreativitas anak sebagai hal yang bias saja. Mereka lebih

menekankan kemampuan anak dari segi akademik. Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan.

Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar. Media pembelajaranpun memiliki peran yang penting dalam pengembangan kreativitas anak. Namun, sekarang ini media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak / RA yang dapat meningkatkan kreativitas anak masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan sebuah kertas kosong dimana seluruh anak diminta untuk menggambar, sebagian besar anak tampak bingung, apa yang akan digambar di kertas tersebut. Seharusnya anak TK/RA Kelompok B dengan usia 5- 6 tahun menurut menu pembelajaran anak usia dini, sudah mampu menciptakan berbagai desain/gambar (Kurikulum Menu Generik, 2006). Selain itu, Media pembelajaran yang disediakan tidak menarik atau kurang efektif dimana media pembelajarannya hanya terpaku pada lembar kegiatan siswa (LKS) atau bersifat tekstual, sehingga proses pembelajaran terlihat monoton dan membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas anak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah media plastisin . Swartz (2005:59) mengatakan bahwa plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas.

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

Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”. Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan. Ismail (2006:222) mengatakan bahwa media plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengannya anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Media plastisin merupakan bahan pokok untuk bermain anak usia dini selain itu, plastisin juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak. Kegiatan bermain plastisin ini dilakukan dengan cara membentuk, mewarnai dan mencampur warna sehingga menimbulkan bentuk. Media plastisin ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti angka, abjad, binatang dan lain-lain.

Pengembangan kreativitas anak sangat perlu dikembangkan kepada anak sejak dini agar anak matang ketika memasuki usia sekolah. Anak siap menghadapi permasalahan yang muncul. Setiap media permainan dapat difungsikan secara multiguna dan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak, selain itu plastisin juga dapat dimainkan dengan berbagai cara dan bentuk untuk melatih tidak nya motorik halus tetapi juga mengenal konsep warna, ukuran, dan bentuk pada anak sehingga muncul kreativitas anak. Media plastisin

UNIVERSITAS MEDAN AREA

juga dapat melatih daya pikir anak. Anak dapat mengeksplorasi dan mencari

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.uma.ac.id)29/8/24

informasi tentang segala sesuatu yang belum mereka ketahui. Ismail (2006 : 222) menyatakan bahwa plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengan nya anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Bermain dengan plastisin, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menemukan serta membuat gaya-gaya unik dari cara berekspresi masing-masing. Setiap hasil karya bermain dengan plastisin akan berbeda dari satu anak dan lainnya, sama halnya dengan perbedaan dalam penampilan maupun kepribadiannya masing-masing anak.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan penelitian yang relevan, hasil penelitian oleh Zahrah Universitas Alkhairaat (2011:56) tentang Penerapan Belajar Melalui Bermain dalam Meningkatkan Bermain PLastisin terhadap Motorik Halus dan Kreatifitas. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media plastisin di kelompok B di RA AL HUDA Marelán , perbedaan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media plastisin di kelompok B di RA AL HUDA Marelán.

Pengembangan perangkat bermain plastisin tiga dimensi menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Dengan cara ini diharapkan diperoleh suatu produk model bermain yang dilengkapi dengan buku pedoman pelaksanaan bermain di Taman Kanak-kanak bagi guru. Dengan produk ini guru dapat mengidentifikasi kebutuhan anak, kedua menetapkan tujuan dan materi belajar

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 untuk membuat rancangan kegiatan bermain, kemudian mengembangkan

rancangan kegiatan bermain dengan model bermain plastisin tiga dimensi secara holistik dan sekaligus media yang relevan serta evaluasi kegiatan bermain dan meningkatnya motorik halus dan kreativitas pada diri anak. Beranjak dengan pemikiran ini maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “ Modul Pengembangan Perangkat Bermain Plastisin Motorik Halus dan Kreativitas Anak Kelompok B di RA AL Huda Marelان.

1.2. Identifikasi Masalah

Fenomena yang ditemukan di Raudhatul Athfal (RA) Kecamatan Marelان adalah banyak anak-anak yang melakukan belajar secara konvensional, tidak pernah bermain plastisin. Bahkan ada anak yang tidak tahu apa itu plastisin dan cara bermainnya. Proses belajar yang konvensional dilakukan pada anak usia dini di Kecamatan Marelان, terjadi karena guru belum memahami bagaimana bermain plastisin.

Fenomena ini berkaitan dengan kondisi pengembangan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak. Penyebab utamanya adalah kesempatan yang diperoleh anak untuk menstimulasi perkembangan ini terbatas. Diduga hal ini dilatarbelakangi model bermain yang masih konvensional yang tidak dapat menstimulasi perkembangan anak secara sistematis dan menyeluruh. Sedangkan model bermain lainnya seperti creative art belum banyak digunakan di Raudhatul Athfal (RA) di kecamatan Marelان. Model bermain ini masih belum banyak dikenal dan dipahami guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa perlu dan sangat tertarik

UNIVERSITAS MEDAN AREA

untuk mengembangkan motorik halus dan kreativitas anak di Raudhatul Athfal

© 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.uma.ac.id)29/8/24

(RA) melalui perangkat bermain plastisin. Beranjak dari fenomena ini maka diidentifikasi sejumlah permasalahan di Raudhatul Athfal (RA) sebagai berikut :

1. Masih terdapat anak Raudhatul Athfal (RA) berusia 5-6 tahun yang belum berkembang motorik halusnya
2. Anak-anak tidak mendapat kesempatan yang cukup untuk mengembangkan motorik halusnya
3. Anak-anak juga mengalami hambatan dalam perkembangan kreativitas akibat kurangnya stimulasi perkembangan
4. Model perangkat bermain yang dapat menstimulasi perkembangan anak secara sistematis holistik belum diterapkan di Raudhatul Athfal (RA)
5. Perangkat plastisin tiga dimensi di Raudhatul Athfal (RA) sangat jarang digunakan, padahal sangat mudah sekali dilakukan oleh anak dan dapat menstimulasi perkembangan motorik halus dan kreativitas anak secara simultan.

Kondisi beragam masalah yang dihadapi sehubungan dengan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak pada Raudhatul Athfal (RA) maka masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan perangkat bermain plastisin untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pembatasan ini dimaksudkan agar lebih fokus dalam menggunakan waktu penelitian yang relatif terbatas.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

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

- 1) Bagaimana menyusun buku panduan guru bermain plastisin untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreatifitas anak di RA Al Huda Marelan ?
- 2) Sejauh mana keefektifan buku panduan guru bermain plastisin dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelompok B di Raudhatul Athfal (RA)?
- 3) Bagaimana kepraktisan buku panduan bermain plastisin untuk dapat membantu perkembangan motorik halus dan kreatifitas anak kelompok B di Raudhatul Athfal (RA) ?
- 4) Apakah model perangkat bermain plastisin dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan perkembangan anak usia 5-6 tahun di RA ?
- 5) Apakah buku panduan meningkatkan kreatifitas dan motorik halus dengan plastisin anak RA Al Huda Marelan ini layak untuk menjadi buku panduan yang efektif dan efisien ?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini antara lain :

- 1) Menguji keefektifan buku panduan guru bermain plastisin untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreatifitas anak kelompok B di RA Al Huda Marelan .
- 2) Menguji kepraktisan buku panduan guru bermain plastisin untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreatifitas anak kelompok B di RA Al Huda Marelan.

- 3) Untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru pengembangan bermain plastisin untuk meningkatkan kreatifitas dan motorik halus anak RA Al Huda Marelan.

1.5. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk mendukung perkembangan anak dalam bermain plastisin serta memberikan gambaran bagaimana perkembangan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini

- a. Dapat mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan psikologi khususnya yang berkaitan dengan psikologi pendidikan , perkembangan dan pendidikan anak usia dini.
- b. Memberikan informasi dan refrensi dibidang psikologi dan pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan model pembelajaran plastisin dalam pengembangan motorik halus dan kreatifitas melalui pendekatan bermain plastisin di RA Al Huda Marelan.
- c. Memberikan kontribusi dan khasanah keilmuan di bidang PAUD dalam meningkatkan motorik halus dan kreatifitas.

1.5.2. Manfaat Praktis

Setelah diadakan penelitian di RA Al Huda Marelan diharapkan secara

praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

© 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

1). Teoritis

- a. Pengembangan keilmuan tentang model peningkatan motorik halus anak khususnya penggunaan model bermain plastisin untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak di Raudhatul Athfal (RA)
- b. Menambah referensi bagi peneliti lain atau penelitian lanjutan, khususnya pada objek yang sama dan tempat yang berbeda.

2). Praktis

a. Bagi Anak

Membantu stimulasi peningkatan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak Raudhatul Athfal (RA) usia 5-6 tahun melalui model bermain plastisin

b. Bagi Guru

Memberi informasi dan inspirasi tentang model bermain plastisin untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak Raudhatul Athfal (RA) usia 5-6 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

c. Kepala Sekolah

Sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru perkembangan motorik halus dan kreativitas anak Raudhatul Athfal (RA) usia 5-6 tahun melalui plastisin.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Motorik Halus

A. Pengertian motorik halus

Perkembangan motorik halus anak usia dini ditekankan pada koordinasi gerakan motorik dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok – balok menjadi suatu bangunan. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak untuk meletakkan balok secara sempurna sehingga kadang-kadang meruntuhkan bangunan itu sendiri. Pada usia 5 atau 6 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasi gerakan mata dengan tangan, dan lengan. Menurut Hurlock (1978:156) pengendalian otot tangan, bahu dan pergelekan tangan meningkat dengan cepat selama masa kanak-kanak, dan pada umur 12 tahun anak hampir mencapai tingkat kesempurnaan seperti orang dewasa. Sebaliknya pengendalian otot jari tangan yang baik berkembang lebih lambat. Oleh sebab itu untuk mengimbangi lambannya perkembangan motorik halus tersebut perlu diberikan latihan-latihan yang sifatnya tidak membosankan anak.

Dari sumber lain di jelaskan bahwa kemampuan motorik halus adalah

kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot

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

Sujiono (2010:91) berpendapat, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental. Gerakan motorik halus apabila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat. Oleh karena itu kordinasi antara mata dengan tangan sudah semakin baik maka anak sudah mengurus diri sendiri dengan pengawasan orang yang lebih tua. Gerakan motorik halus yang terlihat di TK/RA, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat gigi, menyisir, memakai sepatu sendiri, mengancingkan pakaian,

UNIVERSITAS MEDAN AREA

serta makan sendiri dengan menggunakan sendok dan garpu (Sujiono, 2010: 114).

© 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

Masih menurut Sujiono (2010:115), menjelaskan bahwa motorik halus adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil pada tangan dan jari-jari. Gerakan motorik halus yang melibatkan otot-otot tangan dan jari-jari biasanya membutuhkan kecermatan tinggi, ketekunan dan koordinasi antara mata dan otak kecil. Menurut Sudono (2000:1) menjelaskan bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa paksaan menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi dan memberi rasa kesenangan sehingga mampu mengembangkan imajinasi dan anak mampu mengeksplorasi pada anak. Pemahaman tentang konsep-konsep secara alamiah dan akan mendukung segala aspek perkembangan anak.

Menurut Sudono (2000:5) perkembangan motorik adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi dengan otak dalam melakukan sesuatu kegiatan. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf otot, otak, dan spinal cord. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti ketrampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi seperti : melipat kertas, menggunting kertas,

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 mewarna, menyalurkan dua lembar kertas, menganyam kertas. Namun tidak semua

anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan ketrampilan fisik lain serta kematangan mental. Gerakan motorik halus anak sudah mulai berkembang pesat di usia kira-kira 3 (tiga) tahun, namundemikian kemampuan seorang anak untuk melakukan gerak motorik tertentu tidak akan sama dengan anak lain walaupun usia mereka sama.

Aspek motorik halus yang harus dicapai anak usia 4-6 tahun menurut Permendikbud tahun 2014 No. 137:

- a. Meronce
- b. Menggunting sesuai pola
- c. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri /kanan, dan lingkaran
- d. Menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
- e. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar.
- f. Menempel gambar dengan tepat.
- g. Mengekspresikan diri melalui gerakan secara rinci.

Bloom menyatakan bahwa rentangan penguasaan psikomotorik ditujukan oleh gerakan yang kaku sampai kepada gerakan yang lanjar dan luwes, kemudian ia mengklarifikasikan domain psikomotorik ke dalam lima kategori mulai dari tingkatan yang paling rendah sampai pada tingkatan yang paling tinggi sebagai berikut :

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

- a) Meniru (*imitation*), peniruan merupakan suatu keterampilan untuk menirukan sesuatu gerakan yang telah dilihat, didengar atau dialaminya. Kemampuan ini terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan, dimana ia mulai memberi respon serupa dengan yang diamatinya. Gerakan meniru ini akan mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf, karena peniruan gerakan umumnya dilakukan dalam bentuk global dan tidak sempurna. Contoh gerakan ini adalah menirukan gambar jadi tentang suatu gerakan dan menirukan langkah tari.
- b) Penggunaan konsep (*manipulation*), penggunaan konsep merupakan suatu keterampilan untuk memanipulasi dalam melakukan kegiatan (gerakan). Keterampilan manipulasi ini menekankan pada kemampuan mengikuti pengarah, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Jadi penampilan gerakan anak menurut petunjuk-petunjuk dan tidak hanya meniru tingkah laku saja.
- c) Ketelitian (*presition*), ketelitian merupakan suatu keterampilan yang berhubungan dengan kegiatan melakukan gerakan secara teliti dan benar.
- d) Perangkaian (*articulation*), perangkaian adalah suatu keterampilan untuk merangkaian bermacam-macam gerakan secara berkesinambungan. Gerakan artikulasi ini menekankan pada koordinasi suatu gerakan dengan membuat urutan tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal antar gerakan-gerakan yang berbeda.
- e) Kewajaran (*naturalization*), kewajaran adalah suatu keterampilan untuk melakukan gerakan seajara wajar. Misalnya memainkan bola dengan mahir,

pantomim dan sebagainya (Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak dan Sekolah Dasar 2007 : 29).

Dapat disimpulkan aspek perkembangan untuk anak usia dini membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran, membentuk, mengkoordinasi gerakan mata dan tangan, mengekspresikan diri, melakukan gerakan manipulatif, meronce, menggunting, menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, dan menempel gambar dengan cepat.

Faktor yang mempengaruhi motorik halus diantaranya (Hurlock, 1978:161):

1. Faktor Internal

- a. Faktor genetik, yaitu setiap individu memiliki cetak genetik yang berbeda yang dapat menunjang peningkatan perkembangan motorik seperti kecerdasan.
- b. Jenis Kelamin, umumnya sebelum melewati pubertas, pertumbuhan anak perempuan jauh lebih pesat daripada anak laki-laki. Hal ini akan berkurang perlahan mengikuti bertambahnya usia hingga pada akhirnya perbedaan ini hilang sama sekali.
- d. Faktor kesehatan pada periode prenatal. Periode prenatal yang baik seperti gizi makanan ibu yang selalu dicukupi dengan baik, ibu yang berada dalam kondisi sehat, ibu yang tidak mengalami keracunan makanan akan mendorong perkembangan kemampuan motorik anak lebih cepat.

- e. Faktor kesulitan dalam melahirkan. Proses kelahiran yang sulit seperti penggunaan bantuan vacuum pada saat proses melahirkan memberi resiko kerusakan otak pada bayi.
- f. Premature, kelahiran sebelum waktunya biasanya akan menyebabkan perkembangan motorik anak terlambat karena tingkat perkembangan motorik pada waktu lahir lebih buruk daripada anak yang lahir tepat pada waktunya.
- g. Kelainan. Seorang individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, sosial dan mental biasanya akan mengalami gangguan juga pada perkembangan motorik.

2. Faktor Eksternal

a. Kesehatan dan Gizi

Pada awal kehidupan bayi sejak lahir, kesehatan dan gizi baik perlu diperhatikan karena kedua hal tersebut dapat mempercepat perkembangan saraf motorik anak.

b. Stimulasi

Anak perlu diberikan ransangan, stimulasi, dorongan dan bimbingan serta kesempatan untuk mengerjakan dan menggerakkan seluruh anggota tubuhnya sehingga perkembangan motorik anak dapat berjalan dengan cepat.

c. Perlindungan

Perlindungan orangtua kepada anak yang terlalu berlebihan dapat mengganggu kebebasan anak dalam bergerak sehingga menghambat perkembangan motorik anak.

d. Status Sosial Ekonomi

Status ekonomi dapat ditunjukkan dari pendidikan dan pekerjaan orangtua. Pendidikan berperan penting dalam perkembangan anak. Tingkat pendidikan orangtua dapat mempengaruhi dalam mendidik anak agar mencapai tujuan dari tumbuh kembang anak.

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapat stimulus yang tepat. Pada setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya. Semakin banyak yang dilihat dan di dengar anak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti guru boleh memaksa si kecil. Tekanan, persaingan, penghargaan, hukuman, atau rasa takut dapat mengganggu usaha yang dilakukan si kecil.

Berikut perkembangan motorik halus anak berdasarkan tahap usianya:

a. Anak Usia 3 Tahun

1. Menuang air, pasir, atau biji-bijian kedalam tempat penampungan (mangkok atau ember).
2. Memasukkan benda kecil ke dalam botol (kerikil kecil, biji-bijian atau kertas yang dibuat kecil – kecil seperti bola)
3. Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku .

b. Anak Usia 4 Tahun

1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri / kanan, miring kiri/kanan,

2. Menjiplak bentuk
 3. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
 4. Menyelesaikan puzzle 4 keping
- c. Anak Usia 5 Tahun
1. Meniru bentuk
 2. Menempel gambar dengan tepat
 3. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail
 4. Menggunakan alat tulis dengan benar

Menurut Yulianti (2010:21) berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga mampu meningkatkan kemampuan motoriknya. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan perkembangan motorik halus merupakan kemampuan gerak yang baik pada anak dan sangat diperlukan dalam melakukan kegiatan ataupun kegiatan apa saja. Karena jika hal ini kurang dikembangkan terhadap anak-anak maka anak-anak akan menjadi tidak mandiri dan menjadi kurang percaya diri dalam lingkungan sosialnya. Bahkan perkembangan gerak motorik halus juga berpengaruh terhadap penyesuaian diri anak dalam pergaulan terutama dalam mengikuti kegiatan sekolah nantinya. Anak-anak yang canggung dalam gerakan motorik akan menghambat keikutsertaannya dalam permainan kelompok. Hal inilah yang akan menghambatnya dalam pergaulan, dan dapat menyebabkan anak tersebut merasa dikucilkan oleh teman sepermainannya.

2.1.2. Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan dalam mencari pemecahan masalah. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang ada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Dapat mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Dapat berupa produk seni, produk ilmiah, maupun produk-produk yang lain.

Menurut Munandar (2012:6) bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Sumanto (2005:24) bahwa kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli / original. Sedangkan menurut Nursisto (1999:37) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berhayal. Misalnya anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik.

Aspek-aspek dalam kreatifitas

Adapun aspek-aspek dalam kreativitas (Munandar, 2012 : 45) sebagai berikut :

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yaitu unik inilah diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya dan jangan mengharapkan semua melakukan yang menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong

Untuk mewujudkan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal), yang berupa apresiasi, dukungan pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan lain-lainnya dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jadi bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga, disekolah maupun didalam masyarakat harus ada penghargaan atau dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu, banyak orangtua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian

UNIVERSITAS MEDAN AREA
prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking tinggi di dalam kelas.

© 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

Mengambil les piano atau melukis tidak begitu penting atau diprioritaskan meskipun anak menunjukkan bakat dan minat terhadap bidang tersebut, karena kekhawatiran dapat menurunkan “rangking” di dalam kelas.

Demikian pada beberapa guru meskipun menyadari pentingnya pengembangan kreativitas, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan kelas-kelas dengan jumlah anak yang banyak, maka tidak ada waktu kreatif memperkaya hidup anak dan tidak sampai merugikan prestasi akademik, justru sebaliknya karena anak merasa senang dan puas bahwa bakat dan minatnya dapat dikembangkan, ia menjadi lebih semangat untuk belajar. Dorongan internal dan eksternal sama-sama diperlukan, dan pendidik harus berupaya dapat memupuk dan meningkatkan dorongan eksternal dan dorongan internal anak; namun pendidik perlu berhati-hati pula jangan sampai dengan eksternal yang berlebihan atau tidak pada tempatnya justru dapat melemahkan dorongan internal (minat dan kebutuhan anak)

c. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan yang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya prosuk-produk kreatif yang bermakna. Misalnya dalam

UNIVERSITAS MEDAN AREA
lomba lukis, orang tua karena anak ingin menjadi pemenang terus mengawasi upaya
© 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

anak, memberikan instruksi atau contoh, sehingga mengurangi spontanitas dan kegembiraan anak untuk berkreasi.

Produk kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis penugasan atau pekerjaan yang monoton, tidak menunjang pengembangan kreativitas anak. Hendaknya orang tua dan guru menyadari bahwa waktu luang digunakan seyogianya untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati anak dan tidak belajar semata-mata atau melakukan kegiatan yang pasif apalagi destruktif.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan menemu kenali bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif anak. Dan dengan dorongan (motivasi internal dan motivasi eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif dengan menyediakan waktu dan sarana prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produk-produk kreativitas anak dan remaja dipastikan akan timbul. Yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Dari penjelasan para ahli mengenai kreativitas, dikemukakan bahwa

UNIVERSITAS MEDAN AREA

kreativitas adalah suatu kemampuan mental untuk memecahkan masalah.

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.uma.ac.id)29/8/24

Kreativitas dapat diungkapkan melalui indikator : 1) kemampuan memberi gagasan, 2) kemampuan membuat produk, 3) kemampuan menyampaikan penemuan.

Menurut Feldman (2012:18) sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut:

1. Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.
2. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
3. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.

Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Menurut Moustakis (dalam Munandar, 2012 : 18), menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Menurut Munandar (2012:16) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemenelemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Menurut Nursisto (1999:6-7) bahwa kemampuan belajar siswa jadi lebih baik

jika kemampuan Kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa

memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan. Hal ini sejalan dengan ungkapan Getzels dalam Nursisto (1999:34-35) yang mengemukakan dalam achievement test, siswa yang memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreatif tinggi . Ibarat pepatah tiada rotan akar pun jadi, maksudnya tiada IQ tinggi tapi punya kreativitas tinggi akan sama manfaatnya. Menurut Renzulli dalam Munandar (2012:4) bahwa kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang.

Munandar (2012:31) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam – macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

- d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu
- e. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia

Menurut Nursisto (1999:109) bahwa berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan taman kanak-kanak.

Menurut teori Wallas dalam Munandar (1999:59) yang dikemukakan, yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi. Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data / informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar. Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses lainnya yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau

gagasan baru. Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

Kreativitas perlu dicari/ dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi akan kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan kreativitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkreaitivitas. Guru yang waspada pada karakteristik anak didik yang menunjukkan potensi kreatif dapat mengakui perbedaan individu dalam masa kanak-kanak dan pemeliharaan perkembangan dari kreativitas melalui tingkat dalam semua daerah perkembangan. Oleh karena itu dukungan guru untuk memahami segala aspek perkembangan anak hendaknya dapat memunculkan/ menggali potensi anak yang masih tersembunyi, dan mengembangkan yang sudah muncul dalam bermain sampai anak merasa senang melakukan semua kegiatan.

Sumanto (2005:60) mengemukakan bahwa anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan berfikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan / tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Sementara Sund dalam Nursisto (1999:110) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan ciri – ciri

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

yang dimiliki terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi, ciri –ciri tersebut, antara lain:

- a. Mempunyai hasrat ingin mengetahui
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c. Panjang akal
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- e. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit
- f. Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas
- g. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak

Menurut Guilford dalam Munandar (1999:12) membagi ciri anak yang dapat mendukung kreativitas kedalam dua bagian yaitu: ciri bakat (*aptitude Trait*) dan ciri non bakat (*non-aptitude Trait*). Ciri-ciri yang berupa bakat/ aptitude trait pada kreativitas (sikap kreatif) seperti kelancaran, kelenturan, keluwesan/ fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berfikir, ciri–ciri bakat/ aptitude sikap kreatif perlu dikembangkan sejak dini sebagai potensi kreatif yang dimiliki seorang anak agar dapat berkembang optimal. Selain ciri bakat/ aptitude, sikap kreatif perlu didukung oleh kematangan pribadi. Beberapa karakteristik pribadi yang sudah teruji dalam penelitian/ kajian ilmiah, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas adalah rasa ciri non aptitude antara lain: percaya diri, keuletan/ daya juang yang tinggi, apresiasi estetik, serta kemandirian.

Menurut Indrijati (2017:99) bahwa kreativitas bukanlah sesuatu yang mandiri

atau bermain sendiri, atau bukanlah semata – mata kelebihan yang dimiliki

seseorang, lebih dari itu kreativitas merupakan bagian dari buah usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Kreativitas salah satu sumber dari keberbakatan. Keberbakatan mempunyai persamaan dengan genius karena keduanya biasanya berkaitan dengan kualitas intelektual, namun keberbakatan seperti halnya talent belum tentu terwujud dalam suatu karya unggul yang mendapat pengakuan universal. Jadi tidak semua anak berbakat merupakan anak genius, sedangkan anak yang cerdas lebih mengandung pengertian sebagai anak yang memiliki intelegensi dan kecerdasan yang tinggi.

Dari kajian ilmiah tersebut pendidik sedikinya dapat melihat kreativitas anak didik sedini mungkin agar dapat dikembangkan dengan bimbingan dan penyuluhan sesuai dengan kreativitas anak didik masing-masing. Jika tidak dikembangkan maka kreativitas yang ada bisa jadi hilang dan anak didik menjadi biasa saja, karena kreativitas terhambat dan tidak terwujud. Menurut Romy dalam Santoso (2009:9) beberapa waktu terakhir, sedang dikembangkan pendekatan Beyond Centers and Circles Time (BCCT) atau pendekatan Centra dan Lingkaran dalam proses mendidik anak usia dini yang dalam pendidikan TK/RA dikenal dengan Area. Lewat pendekatan ini anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing sesuai dengan potensi dan minat masing-masing.

Telah banyak teori-teori yang mengungkapkan tentang kreativitas atau pembentukan kepribadian kreatif. Berikut merupakan teori-teori yang melandasi

UNIVERSITAS MEDAN AREA
tentang kreativitas yang di jabarkan oleh Munandar (2012: 44-60) :

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.uma.ac.id)29/8/24

1. Teori Psikoanalisis

Secara umum, teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya mulai di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari kondisi trauma yang pernah dialami.

2. Teori Humanistik

Teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Beberapa tokoh dalam aliran humanistik percaya bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup. Salah satu tokoh teori humanistik ini adalah Carl Rogers yang mengemukakan kondisi internal dari pribadi kreatif yaitu:

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman.
- b. Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang.
- c. Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

3. Teori Csikzentmihalyi

Csikzentmihalyi menegaskan bahwa ciri pertama dalam memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah predisposisi genetik atau kecenderungan tentang asal mula. Seseorang yang sistem sensorisnya peka terhadap warna dan cahaya lebih mudah menjadi pelukis, sedangkan seseorang yang mempunyai kepekaan terhadap nada, lebih mudah mengembangkan bakat dalam musik. Selain itu, yang terpenting adalah minat pada usia dini untuk ranah tertentu. Minat itulah yang

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

menjadikan mereka terlibat secara mendalam terhadap ranah tersebut, sehingga menjadikan pribadi yang kreatif dan unggul.

Dalam perkembangan manusia pada masa kanak-kanak, perlu ditumbuhkan rasa percaya diri agar anak dapat mencapai hasil yang maksimal, menumbuhkan self confidence dapat dilakukan dengan menghindari cemooh atau kritik yang tidak perlu yang mungkin dapat mengurangi semangat anak untuk mencoba kreativitasnya (Poerwanti, 2002:96). Cemooh atau kritik yang tidak perlu, lama-kelamaan membuat anak merasa terkekang dan tidak bebas untuk mengekspresikan dirinya, hal ini akan sangat berpengaruh terhadap hidupnya. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling baik untuk mempelajari ketrampilan tertentu, karena menurut Menurut Hurlock (1980:111), ada tiga alasan yang mendasarinya yakni:

- a. Anak senang mengulang-ulang apa yang mereka dapat, sehingga dengan senang hati mau mengulang suatu aktivitas sampai terampil.
- b. Anak-anak cenderung bersifat pemberani, sehingga tidak terhambat rasa takut apabila mengalami sakit atau diejek seperti yang ditakuti oleh anak yang lebih besar.
- c. Anak mudah dan cepat belajar, karena tubuh mereka masih lentur dan ketrampilan yang dimiliki baru sedikit, sehingga ketrampilan yang baru dikuasai tidak mengganggu ketrampilan yang sudah dikuasai.

Menurut Hurlock (1999: 6) kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia

dini karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat

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

membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain sangat baik untuk melatih dan mengembangkan ketrampilan motorik halus dan ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Karena tanpa disadari bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak.

Menurut Tedjasaputra (2001:114) melalui bermain anak mengenal dunianya, seni rupa, tari, dan drama merupakan kegiatan bermain bagi anak untuk lebih mengenal dunianya dan dirinya sekaligus. Anak dapat mengekspresikan dirinya melalui kegiatan seni rupa, seperti menggambar, mewarnai, membuat bentuk dari plastisin atau tanah liat, dan membuat prakarya lainnya. Membiarkan mereka untuk mengerjakannya sendiri merupakan hal yang sangat menyenangkan karena dapat merangsang anak untuk lebih kreatif.

Dalam mengungkapkan ekspresinya, terkadang anak melakukan tindakan-tindakan yang tidak di mengerti oleh orang dewasa, berikut merupakan cara yang paling umum digunakan anak untuk mengekspresikan kreativitas pada berbagai usia menurut Hurlock (1999: 12-22):

1. Animisme

Animisme adalah kecenderungan untuk menganggap benda mati sebagai benda hidup. Anak kecil memiliki pengetahuan dan pengalaman hidup yang minim untuk mampu membedakan antara hal-hal yang mempunyai sifat hidup atau tidak. Mereka menganggap bahwa karena mereka merasa dan bertindak dengan cara

tertentu dalam berbagai situasi, maka segala sesuatu bertindak demikian pula.

ecenderungan anak untuk memandang segala sesuatu sebagai makhluk hidup seperti dirinya seringkali diperkuat orang tuanya, mereka membacakan cerita atau mendorong anak untuk melihat buku komik, siaran televisi, mainan, hewan dan segala macam yang menyerupai manusia.

2. Bermain Drama

Bermain drama sering disebut “permainan pura-pura”, permainan ini kehilangan daya tariknya kurang lebih pada saat anak masuk sekolah, bila kemampuan penalaran dan pengalaman menjadikan anak mampu membedakan antara kenyataan dan khayalan, mereka kehilangan minat pada permainan pura-pura dan mengalihkan dorongan kreatifnya ke kegiatan lainnya, biasanya permainan yang konstruktif.

3. Permainan Konstruktif

Dengan bertambahnya usia, mereka kemudian menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalan. Dua jenis permainan konstruktif yang paling umum dan populer adalah membuat benda dan menggambar. Pada permainan konstruktif awal, anak-anak membuat benda dari tanah, pasir, tanah liat, cat, kertas dan lem.

4. Teman Imajiner

Teman imajiner adalah orang, hewan, atau benda yang di ciptakan dalam khayalannya untuk memainkan peran seorang teman. Anak yang pemalu atau pernah mengalami pengalaman sosial dini yang tidak menyenangkan mungkin lebih menyukai teman imajiner dari teman sesungguhnya. Kebanyakan teman imajiner adalah manusia, terutama anak-anak dari usia dan jenis kelamin yang sama. Mereka

mempunyai nama yang dipilih anak dan karakteristik kepribadian yang disukai sering yang ingin dimilikinya sendiri. Teman imajiner dapat dan mau melakukan apa saja yang diinginkan anak itu, ini tentu saja menambah kesenangan yang diperoleh anak itu dari teman imajiner.

5. Melamun

Seperti halnya semua permainan, melamun merupakan kegiatan yang dilakukan karena memberi kesenangan. Melamun merupakan bentuk permainan mental, dan biasanya di sebut “khayalan” untuk membedakannya dari ekspresi imajinasi yang lebih terkendali, Blazer dalam Hurluck (1999: 17) menulis : “khayalan merupakan pelarian atau mekanisme definisi yang memberikan hiburan atau pelepasan semu dari kenyataan yang tidak memuaskan atau kepuasan imajiner dari keinginan yang memuaskan sebenarnya terhambat karena larangan”.

6. Dusta Putih

Suatu ekspresi kreativitas yang umum di kalangan anak-anak kecil adalah menceritakan “dusta putih” white lies, yan sering disebut “dongeng berlebihan” tall tales. Dusta putih adalah kebohongan yang diceritakan seorang anak yang sebenarnya merasa yakin bahwa hal itu benar. Tidak bertujuan untuk menipu orang lain dan tidak ada niat untuk melakukan hal itu, anak yang menceritakan dusta putih merasa yakin tentang kebenaran hal-hal yang dikatakannya, karena hal itu tampak sangat jelas dan realistis, sehingga dianggapnya benar. Dusta putih sangat berbeda dengan berbohong, karena pada dasarnya dusta putih digunakan untuk menonjolkan diri, dan berbohong digunakan untuk melindungi diri.

7. UNIVERSITAS MEDAN AREA

Humor mempunyai dua aspek, yaitu: kemampuan untuk mempersepsikan kelucuan dan melucu. Kedua aspek ini dapat menunjang penerimaan sosial, karena hal itu membantu menciptakan kesan bahwa anak itu cukup menyenangkan dalam pergaulan dan sportif.

8. Bercerita

Pada mulanya bercerita sifatnya reproduktif. Anak menceritakan hal-hal yang telah mereka dengar dari radio atau televisi atau yang diceritakan padanya, kelak cerita mereka akan jadi kreatif. Beberapa anak menghibur teman sebayanya atau adiknya dengan bercerita. Apabila pendengar menunjukkan reaksi senang terhadap ceritanya, maka anak akan terdorong untuk bercerita dan kelak mencatatnya sebagai kesenangan atau hobi.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan yang dikombinasikan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya, akhirnya menjadi karya baru yang berguna. Kreativitas anak-anak sangat berbeda dengan kreativitas orang dewasa. Kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti sebagai seorang individu telah memiliki kemampuan seni dan memiliki bakat. Akan tetapi, kreativitas anak usia dini berarti dapat memberikan gagasan yang unik dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi yang tidak dibatasi oleh frame-frame apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas. Kreativitas AUD juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir

2.1.3. Bermain Plastisin

Plastisin adalah semacam lilin mainan yang dapat dibentuk sesuka hati oleh anak-anak. Bermain plastisin dapat meningkatkan daya imajinasi anak, mengasah kemampuan analisisnya, hingga melatih problem solving sejak dini. Plastisin disebut juga sebagai plastisin clay karena bentuknya elastis dan memiliki kesamaan seperti clay asli atau sering disebut tanah liat yaitu mudah dibentuk dan dapat mengeras apabila di angin-anginkan. Clay untuk arti yang sebenarnya adalah tanah liat, disini mengambil istilah tersebut hanya karena adonannya saja yang mirip tanah liat, tetapi bahan sesungguhnya terbuat dari tepung kue (Monica Harjanti, 2007:4). Clay secara umum adalah benda lunak alami maupun buatan yang dapat dibentuk karena mempunyai sifat yang elatis dan dapat mengeras apabila di angin-anginkan atau di bakar. Jenis clay bermacam-macam yaitu plastisin malam, paper clay, clay roti, polymer clay, jumping clay, gypsum, clay asli atau tanah liat. Plastisin termasuk dalam macam dan jenis clay.

Plastisin memiliki struktur yang sangat liat dan elastis, sehingga sangat mudah dibentuk menjadi bentuk yang diinginkan. Hanya dengan dianginanginkan dan mengeringkannya, plastisin yang sudah dibentuk lama kelamaan akan mengeras. Menurut BB Clay Designs, dalam Zaman (2009:27) plastisin adalah lilin/malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan. Menurut kelompok belajar BB Clay Design arti kata clay adalah tanah liat. Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik.

Menurut Zaman (2009:27) dengan bermain plastisin ini, anak belajar meremas.

© 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

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

Pandangan Jean Piaget dan Lev Vigotsky (pandangan konstruktivis) dalam Zaman (2009:36) memiliki asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak mengkonstruksi/membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangun sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan. Misalkan dengan cara bermain plastisin. Menurut Moedjiono (1992:35) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

Langkah-langkah bermain plastisin sebagai permulaan guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan pada anak didik misalkan gelas dan piring, kemudian guru membuat gelas dan piring dengan plastisin tanah liat sesuai dengan contoh yang ada, kemudian anak diajarkan untuk membuat yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain sesuka anak. Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat

UNIVERSITAS MEDAN AREA

anak agar kreatif mereka dapat berkembang. Sebaiknya belajar lilin/ plastisin dari

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.uma.ac.id)29/8/24

tanah liat dilakukan di lantai daripada di bangku/ meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat, dapat duduk dengan nyaman dan dapat menikmati bermain plastisin tanah liat sesuai khayalan anak. Untuk mengatasi kotornya tanah liat anak menggunakan celemek plastik dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.

2.2. Kerangka Konseptual

Sudono (2000:5) perkembangan motorik adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi dengan otak dalam melakukan sesuatu kegiatan. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf otot, otak, dan spinal cord. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti ketrampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Motorik halus dapat diungkapkan sebagai berikut : 1) Gerakan mata dan tangan , 2) Gerakan jari jemari dan tangan, 3) Koordinasi gerakan mata dan tangan.

Fielman (2012 : 18) sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki cirri sebagai berikut : Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada

Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak. Kreativitas dapat diungkapkan sebagai berikut : 1) Membuat gagasan, 2) Kombinasi prodek, 3) Memperbaharui sesuatu menjadi baru.

Motorik halus dan kreatifitas anak dapat ditingkatkan melalui bermain plastisin. Bermain plastisin adalah bermain yang di lakukan anak dengan cara meremas, memilin, memipihkan, dan merasakan teksturnya, banyak aspek yang bisa di kembangkan dalam bermain plastisin . diantaranya adalah motorik halus dan kreatifitas anak . Motorik halus dapat distimulasi melalui bermain plastisin. Di mana anak menggunakan tangan, untuk merasakan tekstur sehingga kemampuan syaraf anak akan lebih meningkat . ketika anak bermain plastisin tadi , disinilah akan muncul kreatifitas .

Melalui bermain plastisin dapat membantu mengembangkan kreativitas anak karena dengan bermain plastisin anak akan mempunyai inisiatif, mempunyai kebebasan dalam berpikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dan berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan. Dengan demikian diharapkan dengan melakukan kegiatan bermain plastisin akan meningkatkan kreativitas anak, mengingat kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru sebagai penerapan dalam pemecahan masalah serta pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam.

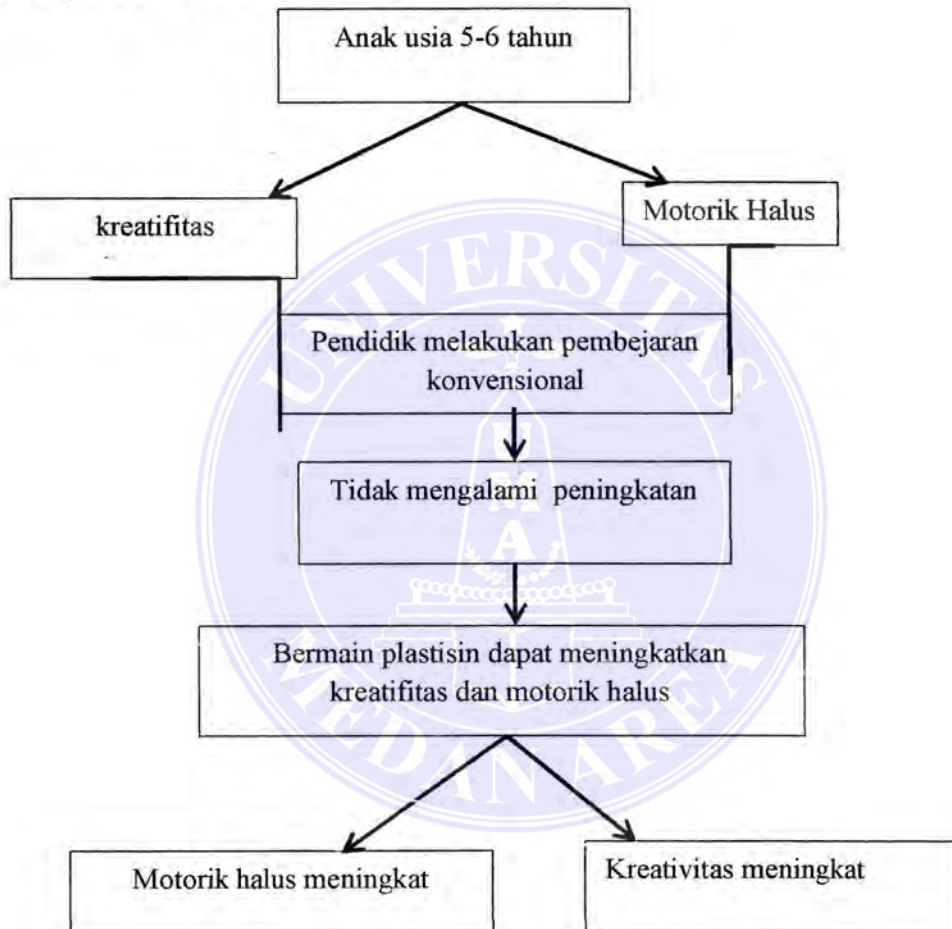
Document Accepted 29/8/24

© 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.uma.ac.id)29/8/24

dan dengan orang lain. Selain itu di dalam bermain plastisin proses pembelajaran akan lebih menyenangkan karena anak akan bermain secara individu maupun secara bekerjasama. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan dalam bagan berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka berfikir

2.3. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model bermain plastisin dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan

UNIVERSITAS MEDAN AREA
 6 tahun di Raudhatul athfal (RA).

2. Model bermain plastisin dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal (RA).
3. Rancangan buku panduan model bermain plastisin untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreatifitas anak RA layak untuk dibuat menjadi buku panduan yang efektif dan efisien.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan atau penelitian berbasis pengembangan (Research-Based Development) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk memecahkan masalah praktis (Adisasmita, 2010:12). Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna.

Jenis penelitian penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D) menurut Sugiyono (2014: 407) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2011:164) “penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk lama yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.” Penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D (*Four D*). Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semeel, dan Melvyn I. Semmel. Menurut Hamdan (2011:24) model pengembangan ini terdiri atas empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*dissaminate*).

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

Sugiyono (2014:412) juga mengungkapkan bahwa dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, dan lain-lain.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Yayasan RA Al Huda Marelان, yang beralamat di Jalan Marelان V Lingkungan 17 pasar II Barat nomor 21 A, Kelurahan Rengas Pulau Kecamatan Medan Marelان Kota Medan. Adapun kelas yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian di kelas kelompok B RA Al Huda Marelان.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Uji coba yang dilakukan di RA tersebut dengan pertimbangan, a) Keterbukaan Yayasan dan Kepala Sekolah juga guru untuk menerima inovasi pembelajaran, b) Model pembelajaran yang dilakukan belum pernah dikembangkan di lokasi yang menjadi objek peneliti.

3.3. Subjek dan Objek Penelitian

Yang dimaksud subyek penelitian, adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembumbutan sebagai sasaran. RA Al Huda Marelان merupakan salah satu sekolah yang berada di Marelان yang memiliki kelas yang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

terdiri atas Kelompok A dan Kelompok B. Dari kedua kelompok tersebut, peneliti

© 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

mengambil Kelompok B sebagai subyek penelitian berdasarkan hasil observasi pendahuluan. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan maka anak Kelompok B RA Al Huda Marelana yang memenuhi kriteria sebanyak 30 anak untuk dijadikan sebagai subjek penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian. Adapun objek dalam penelitian ini adalah pengembangan buku panduan guru bermain plastisin untuk membantu meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak usia dini.

3.4. Prosedur Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017 : 407). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Yang merupakan perpanjangan dari Define, Design, Development dan Dissemination (Thiagarajan dalam Sugiyono, 2017 : 37). Define (pendefinisian) berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang akan dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. Design (perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Development (pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Dissemination

Document Accepted 29/8/24

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

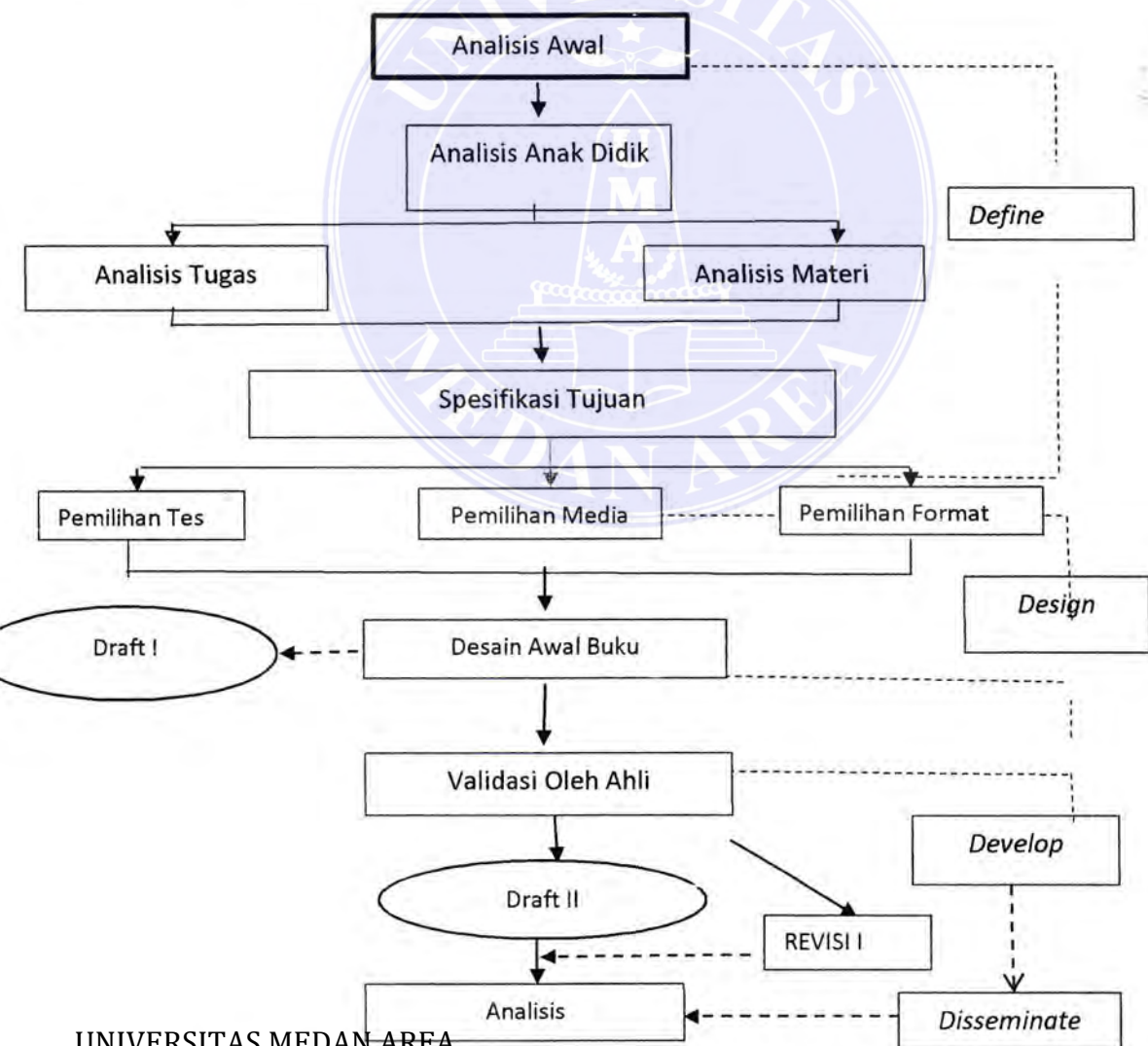
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

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

(diseminasi), berisi kegiatan menyebarkan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

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

disusun langkah-langkah sebagai berikut :



UNIVERSITAS MEDAN AREA

Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Thiagarajan dengan Diseminasi

© Hak Cipta Dit 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.uma.ac.id)29/8/24

Adapun penjelasan pada tahapan penelitian dalam Model 4D yang diadaptasi dari Thiagarajan, dijelaskan sebagai berikut:

3.4.1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagarajan (Online), menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap define yaitu: analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a) *Front and analysis*

Pada tahap ini, guru melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

b) *Learner analysis*

Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dsb.

c) *Task analysis*

Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.

d) *Concept analysis*

Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

e) *Specifying instructional objectives*

Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional.

Menurut Mulyatiningsih (Online) dalam konteks pengembangan bahan ajar (modul, buku, LKS), tahap pendefinisian dilakukan dengan cara: 1) Analisis kurikulum, 2) Analisis karakteristik peserta didik, 3) Analisis materi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Analisis kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan bahan ajarnya.

2) Analisis karakteristik peserta didik

Seperti layaknya seorang guru akan mengajar, guru harus mengenali

penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dsb. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya: apabila tingkat pendidikan peserta didik masih rendah, maka penulisan bahan ajar harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Apabila minat baca peserta didik masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah dengan ilustrasi gambar yang menarik supaya peserta didik termotivasi untuk membacanya.

3) Analisis materi

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

4) Merumuskan tujuan

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

3.4.2. Tahap Perancangan (*Design*)

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

1. Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif. Penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal.

2. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang

dasar. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran di kelas.

3. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran.

4. Rancangan awal (*initial design*)

Menurut Thiagarajan, dkk (online), "*initial design is the presenting of the essential instruction through appropriate media and in a suitable sequence.*" Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktek kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktek mengajar.

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat modul atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup

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

kecil. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk (model, buku ajar, dsb) tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh teman sejawat seperti dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi teman sejawat tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

3.4.3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

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

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul atau buku ajar tersebut

UNIVERSITAS MEDAN AREA

benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas

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.uma.ac.id)29/8/24

modul atau buku ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan.

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (*develop*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Validasi model oleh ahli/pakar.

Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama, pakar evaluasi hasil belajar. Adapun validator yang menjadi Tim validasi untuk memvalidasi buku panduan guru ini adalah :

1. Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty, dari Pasca Sarjana UMA
2. Ibu Wiwik Puspitasari, M.Pd dari Pasca sarjana Unimed
3. Ibu Doni Hardiani Siregar, M.Psi.dari Pasca Sarjana UMA

b. Uji Coba Pengembangan

Pada setiap uji coba akan dicatat data yang diperlukan. Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi. Fase ini untuk melihat peningkatan kreativitas dan motorik halus Anak, serta melihat keefektifan buku panduan guru yang dikembangkan yang akan diukur dari berkembang atau tidaknya motorik halus dan kreativitas anak.

Implementasi model pada wilayah yang lebih luas. Selama proses implementasi tersebut, diuji efektivitas model dan perangkat model yang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

dikembangkan. Pengujian efektivitas dapat dilakukan dengan eksperimen atau

© 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.uma.ac.id)29/8/24

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Cara pengujian melalui eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil belajar pada kelompok pengguna model dan kelompok yang tidak menggunakan model. Apabila hasil belajar kelompok pengguna model lebih bagus dari kelompok yang tidak menggunakan model maka dapat dinyatakan model tersebut efektif. Cara pengujian efektivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengukur kompetensi sebelum dan sesudah pembelajaran. Apabila kompetensi sesudah pembelajaran lebih baik dari sebelumnya, maka model pembelajaran yang dikembangkan juga dinyatakan efektif.

Rancangan uji coba yang digunakan menggunakan metode Eksperimen jenis *pretes-postes group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberikan untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

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

Keterangan:

KE = Kelompok Ekspreiment

O₁ = Pre tes Perkembangan Kreativitas Anak

UNIVERSITAS MEDAN AREA Pengembangan Kreativitas Anak

© 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

O₃ = Pre tes Perkembangan Motorik Halus

O₄ = Post tes Perkembangan Motorik Halus

KK = Kelompok Kontrol

O₁ = Pre tes Perkembangan Kreativitas Anak

O₂ = Post tes Perkembangan Kreativitas Anak

O₃ = Pre tes Perkembangan Motorik Halus

O₄ = Post tes Perkembangan Motorik Halus

Hasil uji coba pertama (I) digunakan sebagai acuan untuk menganalisis dan merevisi buku panduan guru yang dikembangkan apakah telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk digunakan oleh guru dalam meningkatkan Kreativitas dan Motorik halus Anak. Sedangkan uji coba kedua (II), dianalisis terhadap hasil pengembangan yang dilakukan hingga memperoleh kesimpulan bahwa buku panduan guru yang dikembangkan efektif digunakan oleh guru sebagai buku panduan dalam meningkatkan kreativitas dan motorik halus Anak. Pada akhir uji coba akan diperoleh buku panduan guru Final. Pelaksanaan uji coba yang berulang kali akan memberikan hasil uji coba produk yang lebih baik dan memberikan hasil yang meyakinkan.

3.4.4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Thiagarajan (Online), membagi tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi

UNIVERSITAS MEDAN AREA
dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk
© 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

mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (diffusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

3.5. Metode dan Instrument Pengumpulan Data

3.5.1. Metode Pengumpulan Data

Tahap awal penelitian dilakukan untuk mengembangkan model. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan produk, alat dan model. Metode adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standard untuk memperoleh

© 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

data yang diperlukan. Pada penelitian pengembangan ini teknik pengembangan data menggunakan observasi dan penyebaran angket. Hadi (dalam Sugiyono, 2011: 203) mengemukakan bahwa observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan dimana peneliti hanya melakukan pengamatan saja. Dengan metode observasi ini diharapkan dapat mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini metode observasi dilakukan pada saat bermain Plastisin dengan sampel Kelompok B RA Al Huda Marelان. Observasi ini menggunakan angket untuk mengukur kelayakan dari modul yang telah dikembangkan berupa *checklist*. Angket terdiri dari aspek isi, aspek kualitas, dan aspek bahasa. Angket diberikan kepada ahli media dan ahli materi.

3.5.2. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berbentuk lembar observasi *checklist*. Lembar observasi *checklist* digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih lembar observasi *checklist* adalah jumlah subjek yang banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan waktu singkat. lembar observasi *checklist* yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. lembar observasi *checklist* disusun dengan menggunakan skala Likert, yaitu dengan menyusun lembar observasi *checklist* dalam bentuk pertanyaan dan diikuti oleh lima respon yang menunjukkan tingkatan

(Arikunto, 2016:180). Faktor yang digunakan dalam lembar observasi *checklist*

berupa kualitas model pembelajaran yang sudah direvisi atau hasil uji coba skala kecil yang di lakukan sebelumnya, serta komentar dan saran umum jika ada.

Alat bantu yang digunakan berupa daftar lembar observasi *checklist* bermain plastisin anak yang menilai kelentukan jari jemari, kelentukan pergelangan tangan, koordinasi mata dengan tangan serta perkembangan kreativitas dengan menilai kemampuan berpikir lancar, orisinal, mengelaborasi, berfikir fleksibel, berfikir imajinatif dan menghasilkan karya. Rentangan evaluasi mulai dari “Belum berkembang (BB)” sampai dengan “Berkembang sangat baik (BSB)” dengan cara memberi tanda “√ ” pada kolom yang tersedia dengan makna penskoran sebagai berikut:

- 1: Belum Berkembang (BB)
- 2: Mulai Berkembang (MB)
- 3: Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4: Berkembang Sangat Baik (BSB)

Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung persentase bermain plastisin adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Dimana:

- NP : Nilai dalam persen
 n : Nilai yang diperoleh
 N : Jumlah seluruh data
 100 : konstanta

Dengan Kriteria:

80 – 100	= Berkembang Sangat Baik
70-79	= Berkembang Sesuai Harapan
60-69	= Mulai Berkembang
40-59	= Belum Berkembang

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Teknis analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.6.1. Analisis Data Validasi Buku Panduan Guru Bermain Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Motorik Halus Anak

Teknik yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi kualitas bermain plastisin untuk pengembangan kreativitas dan motorik halus anak adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan melihat penilaian kelayakan pengembangan bermain plastisin untuk pengembangan kreativitas dan motorik halus anak dari hasil telaah. Kualitas kelayakan pengembangan bermain plastisin yang dikembangkan dilihat dari penilaian para validator tim ahli terhadap pengembangan bermain plastisin tersebut. Validator tim ahli akan menjawab pertanyaan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada skor skala 1-5.

Adapun format validasi penilaian kelayakan pengembangan bermain plastisin untuk pengembangan kreativitas dan motorik halus anak dapat dilihat sebagai berikut :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Tabel 3.3. Kisi-kisi penilaian validasi buku panduan oleh ahli materi

No	Aspek Penilaian	Deskriptor
1.	Isi/Materi	Penyajian materi dalam bahan ajar tersusun secara sistematis
		Materi dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Materi dalam bahan ajar dapat meningkatkan penguasaan kosakata baku
2.	Penyajian	Penampilan bahan ajar secara keseluruhan menarik
		Penggunaan gambar dalam bahan ajar
		Kegiatan pembelajaran merangsang kemampuan berpikir kritis
		Contoh-contoh dalam bahan ajar dapat dipahami siswa
		Jenis kegiatan dalam bahan ajar dapat meningkatkan penguasaan kosakata baku
		Pedoman penggunaan bahan ajar tersampaikan dengan jelas
		Bahan ajar membantu siswa dalam berlatih memahami bacaan dan berlatih menuliskan kalimat dengan kata-kata yang sesuai dengan konteks nya
Bahan ajar dapat melatih siswa untuk menambah jumlah perbendaharaan kata		
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah di pahami
		Kata dan kalimat yang digunakan sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)

Tabel 3.4 Kisi-kisi penilaian validasi buku panduan oleh ahli desain grafis

No	Aspek Penilaian	Deskriptor
Kelayakan Isi/Materi		
1.	Kesesuaian	Kelengkapan materi
		Keluasan materi
2.	Keakuratan	Kedalaman materi
3.	Kemuktahiran	Keakuratan konsep
		Keakuratan istilah
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan bahasa anak
Kelayakan Bahasa		
1.	Keakuratan	Keakuratan struktur kalimat
		Keefektifan kalimat
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap kosakata baku
3.	Kesesuaian kaidah bahasa	Ketetapan tata bahasa
		Ketepatan ejaan
4.	Kesesuaian perkembangan peserta didik	Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik
		Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional
		Lembar pengembangan penguasaan kosakata baku
Kelayakan Kegrafikan		
1.	Ukuran Buku	Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO
		Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku
2.	Desain Depan Cover Buku	Tampilan unsur tata letak pada cover depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (<i>unity</i>)
		Tampilan tata letak unsur pada kaver depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis
Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi		

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

		Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi buku
		Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional
		Memiliki kekontrasan yang baik
		Judul buku menjadi pusat pandang
		Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang
		Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku
		Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf
		Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi
3.	Desain Isi Buku	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku
		Spasi antar paragraph jelas dan tidak ada widow atau orphan
		Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) konsisten
		Bidang cetak dan margin proporsional dengan ukuran buku
		Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional
		Margin antara dua halaman berdampingan proporsional
		Judul buku
		Sub judul bab
		Angka halaman/folios
		Penempatan ilustrasi
		Keterangan gambar (caption) dan sumber
		Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman
		Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku
		Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf
		Tidak menggunakan jenis huruf/dekoratif
		Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all caption, small</i>) tidak berlebihan
		Ukuran dan jenis huruf sesuai dengan tingkat pendidikan

	Lebar susunan teks
	Spasi antara baris susunan teks normal
	Spasi antara huruf (keming) normal
	Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional
	Tidak terdapat alur putih dalam susunan teks
	Tanda pemotongan kata (hyphenation)
	Garis, raster tegas dan jelas

Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung persentase validasi ti ahli adalah sebagai berikut :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

- NP : Nilai dalam persen
n : Nilai yang diperoleh
N : Jumlah seluruh data
100 : konstanta

Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan kevalidan panduan guru bermain plastisin adalah sebagai berikut:

- $3 \leq RTP \leq 4$ Valid (Layak)
 $2 \leq RTP \leq 3$ Cukup Valid (Cukup Layak)
 $1 \leq RTP \leq 2$ Tidak Valid (Tidak Layak)

3.6.2. Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru Bermain Plastisin Untuk Meningkatkan Kretativitas Dan Motorik Halus Anak

Cara menganalisis kepraktisan buku panduan guru yaitu dengan memberikan buku panduan guru kepada validator untuk divalidasi. Buku dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa buku panduan guru tersebut dapat digunakan dengan

UNIVERSITAS SAMBANGAN AREA Cara memberikan penilaian kepraktisan pada buku

tentang penilaian buku panduan guru secara umum kepada validator bersamaan dengan lembar validasi buku panduan guru bermain plastisin untuk meningkatkan kretativitas dan motorik halus anak.

Peneliti mewancara guru untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan buku panduan guru bermain plastisin. Peneliti menggunakan tehnik triangulasi yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada.

Adapun kisi-kisi Angket kepraktisan terdapat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan

No	Komponen
1	Bagaimanakah modul pengembangan bermain plastisin tersebut?
2	Apakah dengan adanya buku modul ini dapat membantu Bapak/Ibu dalam proses pembelajaran pada materi dengan menggunakan bermain plastisin ?
3	Menurut Bapak/Ibu apakah dengan adanya pengembangan ini anak-anak lebih tertarik terhadap materi?
4	Menurut Bapak/Ibu bagaimana isi modul yang saya buat?
5	Menurut Bapak/ Ibu dengan adanya pengembangan model bermain plastisin anak-anak akan lebih memahami materi?

3.6.3. Analisis Data Keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Kretativitas dan Motorik Halus Anak

Analisis data keefektifan bermain plastisin dalam membantu meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak bertujuan untuk mengambil keputusan apakah perlu dilakukan uji coba selanjutnya dalam tahap pengembangan bermain plastisin.

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk melihat keefktifan buku panduan guru yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Komponen Keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Plastisin

No	Komponen
1	Kesesuaian urutan tahapan dengan projek pengembangan kemampuan secara utuh
2	Keruntutan langkah-langkah bermain
3	Keterpaduan pengembangan aspek perkembangan Kreativitas dan motorik halus
4	Variasi penggunaan jenis bermain plastisin
5	Kesesuaian tema projek

Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung persentase validasi ti ahli adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP : Nilai dalam persen
 n : Nilai yang diperoleh
 N : Jumlah seluruh data
 100 : konstanta

Dengan Kriteria:

- 90 ≤ RTP ≤ 100 = Sangat Baik
 70 ≤ RTP ≤ 89 = Baik
 50 ≤ RTP ≤ 69 = Cukup Baik
 25 ≤ RTP ≤ 49 = Tidak Baik

3.7. Penyusunan Buku Panduan Guru Bermain Plastisin Untuk Meningkatkan Kretativitas Dan Motorik Halus Anak

Setiap penelitian pengembangan harus selalu menghasilkan produk. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan kebijakan, program, media pembelajaran, buku ajar, model manajemen, model pembelajaran, model uji kompetensi, maka produk dan panduan juga harus ditunjukkan dilampirkan (Sugiyono, 2017 : 518).

Berikut sistematika penyusunan produk hasil penelitian dan pengembangan

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

KEGIATAN 1 BERMAIN PLASTISIN

- A. Pengantar
- B. Bermain Plastisin
- C. Alat dan bahan Bermain Plastisin
- D. Tujuan Dan Manfaat Bermain Plastisin
- E. Rangkuman

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

KEGIATAN 2 PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS

- A. Pengantar
- B. Pengertian Motorik Halus
- C. Faktor2- faktor yang mempengaruhi Motorik Halus
- D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus
- E. Rangkuman

KEGIATAN 3 PERKEMBANGAN KREATIVITAS

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

KEGIATAN 4 SKENARIO BERMAIN PLASTISIN

- A. Pengantar
- B. Alat dan Bahan Bermain Plastisin
- C. Skenario Bermain Plastisin Tiga Dimensi Menggunakan Plastisin

Sesi pertama : Bermain Plastisin 3 Dimensi Binatang Laut

Sesi kedua : Membuat kura- kura

Sesi ketiga : Membuat Bintang Laut

Sesi keempat : Membuat Ikan

Sesi keenam : kunjungan ke Galeri Seni Kapal Laut

LEMBAR EVALUASI SISWA BERMAIN PLASTISIN 3 DIMENSI

HASIL PENELITIAN

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA



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

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Validasi buku panduan guru bermain plastisin untuk meningkatkan motorik halus dan kreatifitas valid digunakan untuk anak RA kelompok B.
2. Buku panduan guru bermain plastisin untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas yang dikembangkan efektif dan praktis digunakan di RA, hal ini dapat dilihat dari berkembangnya motorik halus dan kreativitas anak setelah guru menggunakan buku panduan guru bermain plastisin
3. Kemampuan motorik halus dan kreativitas anak diajarkan dengan buku panduan guru lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan motorik.
4. Model perangkat bermain plastisin untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul athfal (RA) dapat tersusun dengan spesifikasi, sintaks, sistem sosial, prinsip-prinsip reaksi yang dituangkan dalam buku panduan pelaksanaan berikut lembar evaluasi perkembangan.
5. Penerapan perangkat bermain plastisin dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal (RA).

6. Penerapan perangkat bermain plastisin dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal (RA)
7. Penerapan perangkat bermain plastisin dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal (RA).

B. IMPLIKASI

Perkembangan motorik halus dan kreativitas adalah sebuah kegiatan yang sangat penting diketahui oleh anak. Untuk mengembangkan motoric halus dan kreatifitas ini , guru perlu memberikan bimbingan secara rutin dan terarah. Untuk itu guru memerlukan beberapa buku yang terkait dengan buku panduan yang berisi aspek perkembangan dan kebutuhan anak, adanya model pembelajaran baru menarik sekaligus dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreatifitas anak.

Salah satu kegiatan yang sangat mendukung motorik halus dan kreatifitas adalah bermain plastisin. Dengan adanya buku panduan guru yang sesuai dengan perkembangan siswa perlu adanya analisis kebutuhan anak. Analisis ini dimulai dari analisis awal akhir, analisis peserta didik, disamping itu, guru yang dikehendaki harus mampu mendesain kegitan belajar sambil bermain yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Guru juga harus memiliki karakter menguasai kegiatan-kegiatan belajar

UNIVERSITAS MEDAN AREA

sambil bermain yang merangsang aspek perkembangan anak, mulai dari

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.uma.ac.id)29/8/24

perkembangan anak hingga menganalisis aspek perkembangan anak yang belum berkembang.

Adapun implikasi pengembangan buku panduan bermain plastisin untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreatifitas anak sebagai berikut :

- a. Dengan mengaplikasi buku panduan guru bermain plastisin untuk mengembangkan motoric halus dan kreatifitas anak, diharapkan aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan usianya, khusus untuk perkembangan motorik halus seperti: membuat bentuk pipih , bulat memanjang, dan membulatkan adonan sesuai dengan berbagai media dan kegiatan.
- b. Dengan mengaplikasikan buku panduan bermail plastisin untuk mengembangkan motorik halus dan kreatifitas anak, diharapkan dapat menghasilkan menggunakan berbagai macam pendekatan untuk mengatasi masalah, menciptakan atau menghasilkan gagasan atau pemikiran baru, mengembangkan dan menguraikan gagsan secara terperinci, berfikir imajinatif, dan menghasilkan karya.
- c. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan dan acuan bagi para guru untuk membenahi proses pembelajaran yang selama ini dilakukan di sekolah khususnya di RA Al Huda yang masih menekankan proses pembelajaran membaca, menulis dan berhitung pada anak dan mengabaikan aspek-aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak usia dini.

C. SARAN

1. Disarankan kepada Guru dapat menggunakan kegiatan perangkat bermain plastisin dalam pembelajaran karena dapat merangsang kreativitas dan perkembangan motorik halus dengan lebih baik dan anak dapat secara aktif bermain sehingga secara tidak langsung tidak hanya karakter peduli lingkungan anak saja yang mendapatkan stimulasi dengan baik, namun juga kemampuan berimajinasi dan kreativitas mereka.
2. Disarankan kepada Orangtua sebaiknya agar membantu perkembangan motorik halus dan perkembangan kreativitas di rumah dengan cara melakukan kegiatan yang ada di buku panduan buku panduan perangkat bermain plastisin untuk mengembangkan motorik halus dan kreativitas
3. Disarankan kepada Peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode-metode dan kegiatan yang lebih menarik agar dapat meningkatkan kemampuan perkembangan motorik dan kretaicvitas anak serta dapat memperbaiki kinerja pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Adisasmita, Raharjo. 2010. *Pembangunan Kota Optimum, Efisiensi dan Mandiri*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ali, M. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: CV Angkasa.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emanuel, Andi Wahyu Rahardjo. 2011. *Petunjuk Praktis Metode Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Feldman, RS. 2012. *Pengantar Psikologi: Understanding Psychology Edisi 10*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- , 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- , 1999. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Indrijati, Herdina. 2017. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Usia Dini*. Yogyakarta: Kencana.
- Moedjiono dan Hasibuan, JJ. 1992. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munandar, SC Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursisto. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya

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

- Poerwanti, Endang. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Santoso, Tanadi. 2009. *Seni dan Kreativitas Manusia Tiada Batas*. Jakarta: Duta Press.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Nuraini Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Idektif.
- Sukmadinata, N S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak: Pengenalan dengan Matematika, Sains, Seni, Bahasa dan Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Hikayat.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Penerbit Grasindo.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks.
- Zaman, Badru dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.