

**MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN *MOVEMENT*
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR DAN KERJASAMA ANAK DI TK AL – IHSAN**

TESIS

OLEH

**TENGGU RURIN GUSRA
NPM. 151804100**



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

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

UNIVERSITAS MEDAN AREA MAGISTER PSIKOLOGI

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Model *Creative Art* dalam Bermain *Movement* untuk
Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerjasama
Anak di TK Al - Ihsan

N a m a : Tengku Rurin Gusra

N P M : 151804100

Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons

Pembimbing II



Prof. Dr. Lahmuddin Lubis., M.Ed

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**



Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons

Direktur



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

Teloh diuji pada Tanggal 01 September 2018

N a m a : Tengku Rurin Gusra

N P M : 151804100



Panitia Penguji Tesis :

Ketua : Dr. Nur'aini., S.Psi., MS
Sekretaris : Nurmaida Irawani Siregar., S.Psi., M.Si
Pembimbing I : Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons
Pembimbing II : Prof. Dr. Lahmuddin Lubis., M.Ed
Penguji Tamu : Dr. M. Rajab Lubis., MS

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 oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, 01 September 2018

Yang menyatakan,



Tengku Rurin Gusra

ABSTRAK

TENGGU RURIN GUSRA. Model Seni Kreatif Dalam Gerakan Bermain Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Dan Kerjasama Anak.. 2018

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model seni kreatif dalam permainan gerak untuk mengembangkan motorik kasar dan kerjasama anak. Metode penelitian ini dilakukan (research and development) dengan melalui empat tahapan penelitian yaitu define, design, development, dan diseminasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Al-Ia'an tahun pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 24 anak. , peneliti mengambil 4 anak sebagai sampel acak, Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian adalah peningkatan kemampuan motorik kasar sebesar 88,4% dan peningkatan kemampuan kerjasama anak sebesar 89,4% setelah perlakuan yang digunakan model seni kreatif dalam permainan gerak Sedangkan peningkatan penggunaan metode konvensional hanya sebesar 74,2% dan kerjasama anak sebesar 74,4% Dapat disimpulkan penggunaan model seni kreatif dalam permainan gerak lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan kasar. perkembangan motorik dan kerjasama perkembangan anak dibandingkan dengan penggunaan model konvensional

Kata Kunci: Seni Kreatif, Permainan Gerak, Keterampilan Motorik Kasar Dan Kerjasama Anak

ABSTRACT

TENGGU RURIN GUSRA. *Creative Art Models In The Movement Play To Develop Gross Motor Skills and Child Cooperation.. 2018*

This research was aimed to find out the creative art models in the movement play to develop gross motor skills and child cooperation. This research method was conducted (research and development) with through four stages of research that define, design, development, and disseminate. The population of this research were student of group B in Kindergarten Al-Ihsan academic year 2017/2018 that consisted of 24 children, the researcher took 4 children as a random sample. Instrumen of collecting data was observation sheet of data analysis using t-test. The findings research was an increasing the gross motor skills were 88,4 % and 89,4% increasing in the ability of child cooperation after treatment that used by creative art models in movement play. While the increasing of conventional method using only was 74,2% and cooperation of children by 74,4%. It can be concluded the use creative art models in movement play was more effectively in improving the gross motor development and cooperation of children development compared with the use of conventional model

Key Word: Creative Art, In Movement Play, The Gross Motor Skills And Child Cooperation

Kerja sama dilaksanakan untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Siswa perlu lebih paham dan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham (Miftahul Huda, 2011:24-25)

Pengamatan di TK Al Ihsan menunjukkan fenomena bahwa kerja sama antar siswa masih belum berkembang. Anak masih lebih dominan bermain sendiri dan ada yang bermain bersama, namun tidak ada unsur kerja sama dalam proses bermain tersebut. Anak masih ingin sendiri, masih enggan untuk melibatkan dirinya kepada teman lainnya.

Penelitian yang berkenaan dengan kerja sama menunjukkan bahwa salah satu penyebab kerja sama anak masih belum berkembang adalah metode bermain yang digunakan kurang bervariasi. Pembagian tugas kepada anak seringkali bersifat individual. Proses pembelajaran tanpa adanya kegiatan bermain akan mengakibatkan anak cepat bosan dan jenuh di kelas sehingga diperlukan upaya yang baru untuk meningkatkan kerja sama anak agar lebih optimal (Ria Adistyasari, 2013:3). Pada kemampuan anak dalam berkomunikasi satu sama lain, sudah mulai mampu memilih teman untuk bermain serta mengurangi tingkah laku bermusuhan (Ali Nugraha, 2004:35)

David dkk berpendapat terdapat empat elemen dasar dalam belajar bekerja sama, yaitu saling ketergantungan yang menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama, adanya interaksi langsung diantara anak,

tiap-tiap anak memiliki tanggung jawab, kemampuan intrapersonal dan kelompok kecil yang dimiliki oleh setiap anak (Slamet Suyanto, 2005:149)

Dalam Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2003:28) indikator kerja sama adalah senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri), dapat melaksanakan tugas kelompok dan dapat memuji teman atau orang lain.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wahyu Hidayat (2014) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kerja sama pada anak kelompok TK A di TK ABA Ledok I Kulon Progo (Wahyu Hidayat, 2014). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan anak mengandung nilai-nilai pendidikan yang secara tidak langsung terlihat nyata, tetapi terlindungi dalam sebuah lambang. Nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun dan aspek-aspek kepribadian yang lain. Permainan anak dapat dioptimalkan untuk mengembangkan aspek kepribadian, khususnya kebersamaan dan kerja sama (Sukirman Dharmamulya, 2008:8).

Berdasarkan masalah-masalah yang timbul di TK, maka perlu dilaksanakan penelitian agar masalah tersebut dapat diperjelas dan ditemukan solusinya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak. Adapun judul penelitiannya adalah "*Model Creative Art Play Bermain Movement Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Di TK Al Ihsan*". Model ini dipilih karena lebih komprehensif dalam melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini adalah:

- a. kemampuan motorik kasar anak masih belum berkembang dengan p demikian juga perkembangan motorik halus belum berkembang,
- b. kemampuan kerja sama anak dalam bermain masih belum sesuai harapan,
- c. Selain itu, belum diterapkan stimulasi perkembangan yang komprehensif terhadap perkembangan anak TK.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Kemampuan motorik kasar anak di TK Al Ihsan, dan
- b. Kerja sama anak di TK Al Ihsan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Apakah model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di TK Al Ihsan?
- b. Apakah model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan kerja sama anak di TK Al Ihsan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di TK Al Ihsan.

- b. Untuk mengetahui model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan kerja sama anak di TK Al Ihsan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak melalui model *creative art* dalam bermain *movement*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dapat menjadikan acuan untuk lebih kreatif dalam memilih permainan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak di TK Al Ihsan.

- b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat diimplementasikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak melalui model *creative art* dalam bermain *movement* di TK Al Ihsan.

- c. Bagi Ketua Yayasan

Untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui kegiatan anak yang kreatif sehingga dapat dikategorikan sebagai PAUD yang berkualitas dan dapat dijadikan contoh bagi PAUD-PAUD lainnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motorik Kasar

2.1.1 Pengertian Motorik Kasar

Motorik merupakan kemampuan untuk melakukan koordinasi kerja syaraf motorik yang dilakukan oleh syaraf pusat untuk melakukan kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut terjadi karena syaraf yang sistematis.(Sunarto dan Hartono B.Agung, 1995:11). Kemampuan motorik merupakan perkembangan kontrol terhadap gerak jasmani (*body-movement*) lewat aktivitas yang dikoordinasi oleh pusat syaraf, syaraf dan otot-otot. Dalam kemampuan motorik, selain menampilkan keterampilan motorik, juga ada kesempatan untuk mempelajari perkembangan kemampuan motorik. Seperti contoh, cara seorang anak yang mengembangkan kemampuan untuk melompat, karakteristik apa yang terlihat untuk mengidentifikasi kekhususan tiap individu. Sehingga dapat diamati pada penguasaan kemampuan motorik ialah perkembangan kemampuan motorik (Hurlock, Magill dalam Sukintaka, 1978,1980:78,4)

Kemampuan fisik motorik secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Yang pada prakteknya merupakan dasar dari perkembangan lainnya. Hal ini dikemukakan oleh Catron dan Alen, bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak dalam mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain adalah bagian

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motorik Kasar	11
2.1.1 Pengertian Motorik Kasar.....	11
2.1.2 Ciri-ciri Kemampuan Motorik Kasar	13
2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar	15
2.1.4 Pentingnya Kemampuan Motorik Kasar Bagi Anak Usia Dini.....	16
2.2 Perkembangan Sosial	17

2.2.2	Pengertian Perkembangan Sosial	17
2.2.3	Ciri-ciri dan Pola Perilaku Dalam Perilaku Sosial	17
2.3	Kerja Sama	20
2.3.2	Pengertian Kerja Sama	20
2.3.3	Karakteristik Kerja Sama	21
2.3.4	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kerja Sama	23
2.3.5	Pentingnya Kerja Sama Bagi Anak Usia Dini	27
2.4	Bermain <i>Movement</i>	28
2.4.2	Pengertian Bermain Movement	28
2.4.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain	31
2.4.4	Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak	32
2.5	Model <i>Creative Art Play</i>	34
2.5.2	Model <i>Creative Art</i> dalam Bermain <i>Movement</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama	36
2.6	Kerangka Konsep	43
2.7	Hipotesis Penelitian	45

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Langkah-langkah Penelitian	47
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	48
3.3	Populasi, Sampel dan Sumber Data	48
3.4	Prosedur Pengembangan	49
3.5	Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data	62

3.6	Teknik Analisis Data	65
3.7	Penyusunan Buku Model Creative Art	74

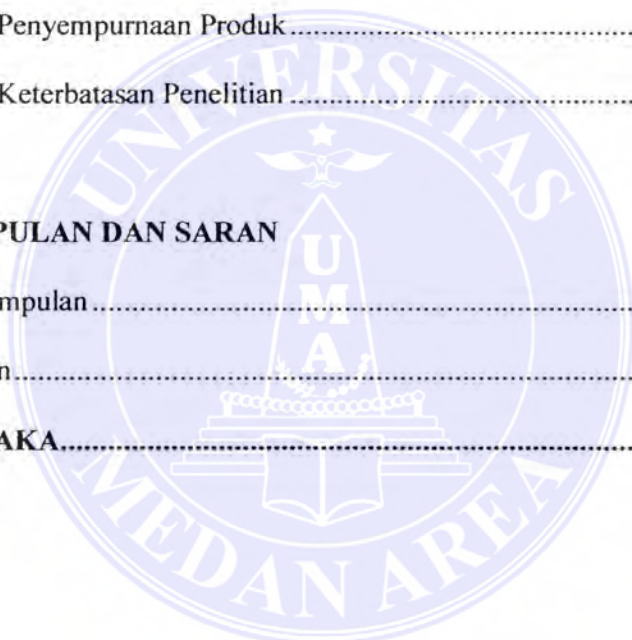
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	75
4.2	Persiapan Penelitian	79
4.3	Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest	129
4.4	Pembahasan Penelitian	135
4.5	Penyempurnaan Produk	100
4.6	Keterbatasan Penelitian	140

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	142
5.2	Saran	142

DAFTAR PUSTAKA	13
-----------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Analisis Materi Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama	54
Tabel 3.2.	Desain Penelitian	60
Tabel 3.3.	Lembar Observasi	63
Tabel 3.4	Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Oleh ahli Materi	66
Tabel 3.5	Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Oleh Ahli Desain Grafis	67
Tabel 3.6	Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Oleh Ahli Bahas	68
Tabel 3.7	Kisi-kisi Angket Kepraktisan	71
Tabel 3.8	Komponen Keefektifan Buku Panduan Guru	71
Tabel 3.9	Instrumen Penilaian Buku	79
Tabel 4.1	Materi Model <i>Creative Art</i> dalam Bermain <i>Movement</i> untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Anak	84
Tabel 4.2	Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama	87
Tabel 4.3	Format Tujuan, Materi, Tugas dan Media Motorik Kasar	92
Tabel 4.4	Format Tujuan, Materi, Tugas dan Media Kerja Sama	95
Tabel 4.5	Validasi Bahasa Buku Panduan Guru Pertemuan Ke 1	98
Tabel 4.6	Validasi Bahasa Buku Panduan Guru Pertemuan Ke 2	100
Tabel 4.7	Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru Pertemuan Ke 1 ...	101
Tabel 4.8	Validasi Desain Grafis Buku Panduan Guru Pertemuan Ke 2 ...	104
Tabel 4.9	Validasi Materi Buku Panduan Guru Pertemuan Ke 1	106

Tabel 4.10	Validasi Materi Buku Panduan Guru Pertemuan Ke 2	108
Tabel 4.11	Rangkuman Hasil Wawancara uji Coba Pertama oleh Guru 1 .	111
Tabel 4.12	Rangkuman Hasil Wawancara uji Coba Pertama oleh Guru 2 .	112
Tabel 4.13	Penilaian Model Bermain <i>Movement</i> untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Anak Oleh Guru	114
Tabel 4.14	Penilaian Model Bermain <i>Movement</i> untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Anak Oleh Guru	2115
Tabel 4.15	Rangkuman Hasil Wawancara Tahap II dan oleh Guru I	116
Tabel 4.16	Rangkuman Hasil Wawancara Tahap II dan oleh Guru 2	118
Tabel 4.17	Penilaian Model Bermain <i>Movement</i> untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Anak Oleh Guru	1120
Tabel 4.18	Penilaian Model Bermain <i>Movement</i> untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Anak Oleh Guru	2121
Tabel 4.19	Peningkatan Pengembangan Kerja Sama.....	123
Tabel 4.20	Hasil Pengujian Kemampuan Motorik Kasar.....	124
Tabel 4.21	Hasil Pengujian Perkembangan Kerja Sama	125
Tabel 4.22	Hasil Pengujian Kemampuan Motorik Kasar Post Test Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol	126
Tabel 4.23	Hasil Pengujian Pengembangan Kerja Sama Post Test Pada Kelompok Eksperimen dan Kotrol	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan Desain	50
Gambar 3.2	Desain Sederhana 4D.....	51
Gambar 3.3	Triangulasi Sumber.....	70
Gambar 4.1	Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelompok Eksperimen	129
Gambar 4.2	Kemampuan Kerja Sama Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelompok Eksperimen	130
Gambar 4.3	Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelompok Kontrol.....	131
Gambar 4.4	Kemampuan Kerja Sama Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelompok Kontrol	132



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang merupakan suatu dasar biologi atau mekanika-mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*). Perkembangan motorik ditentukan tiga unsur, yaitu saraf, otot dan otak. Ketiga unsur ini melaksanakan perannya masing-masing secara interaksi positif. Artinya unsur satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi satu sama lain untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna (Gallahue dari Zulkifli dalam Samsudin, 2008: 10-11).

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan gerak halus (Elizabeth B.Hurlock, 1978:159). Perkembangan inti dari motorik adalah kemampuan keseimbangan fisik, seperti koordinasi, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan (*proprioceptive*) dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (*tactile dan haptic*) (Amstrong dalam Khadijah, 2012:82).

Kemampuan fisik motorik secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Kedua jenis motorik ini menjadi perkembangan lainnya. Kemampuan motorik erat kaitannya dengan gerak anggota tubuh secara khusus menjadi bagian dari kegiatan bermain anak. Hasil pengamatan saya pada

UNIVERSITAS MEDAN AREA

10 lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, dijumpai lebih 30% anak yang mengalami keterlambatan motorik.

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

menggerakkan/merespon tubuhnya. Kemampuan motorik kasar masih belum mencapai tingkat pencapaian anak-anak seusianya pada umumnya.

Penyebab rendahnya motorik kasar anak adalah stimulasi yang kurang. Guru lebih terfokus pada aspek pengembangan kemampuan motorik halus, sementara perkembangan motorik kasar anak kurang mendapat perhatian. Guru TK lebih fokus menstimulasi perkembangan motorik halus maupun kognitif untuk menulis/membaca dan berhitung. Kondisi ini sesuai dengan harapan orangtua agar anak siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar (SD) (Helmi, 2015:4).

Pada usia 5-6 tahun anak memerlukan stimulasi untuk mampu berjalan dengan tumit, berjinjit, berlair, melompat, menuruni tangga dengan kaki bergantian, mengkoordinasikan gerakan saat memanjat dan menunjukkan kesadaran untuk menilai batas tingkah laku yang berbahaya dengan lebih baik, meskipun masih , membutuhkan pengawasan (Tadzkirotun Musfiroh, 2008:71). Tanda anak berkembang motorik kasar dapat melakukan gerakan di tempat, gerak berpindah tempat, gerakan tangan, kegiatan untuk kesehatan fisik dan kebersihan diri (Permendikbud No. 37 Tahun 2014).

Sementara menurut para ahli-seperti Bredekamp dan. Coople memaparkan balaca gerakan anak usia 5 sampai 6 tahun sudah mampu berjalan dengan tumit, berjinjit berlari, melompat, menuruni tangga dengan kaki bergantian, mengkoordinasikan gerakan saat memanjat dan menunjukkan kesadaran untuk menilai batas tingkah laku yang berbahaya dengan lebih baik, tetapi masih membutuhkan pengawasan dan di jatan atm-perlindungan diri dari aktivitas yang

UNIVERSITAS MEDAN AREA (Tadzkirotun Musfiroh, 2008:71)

© 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

Dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa dapat indikator motorik kasar anak usia 5 sampai 6 tahun dapat melakukan gerakan di tempat, gerak berpindah tempat, gerakan tangan, kegiatan untuk fisik dan kebersihan diri (Permendikbud No 137 Tahun 2014). Melihat tingkat pencapaian kemampuan motorik kasar menurut para ahli, Mennin Komar menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak di TK Al Ihsan masih belum maksimal. Masih perlu metode dan strategi dari guru untuk meningkatkan motorik kasar anak/ sehingga tercapai kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan indikator-indikator yang telah dipaparkan oleh para ahli.

Hasil studi awal yang dilakukan pada 10 lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar sekitar 30% anak di TK Al Ihsan masih belum maksimal. Oleh karena itu, masih diperlukan strategi guru untuk meningkatkan motorik kasar anak.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan di tempat lain oleh Ni Kadek Aris Rahmadani, tahun 2014 bahwa permainan tradisional Jawa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok B di TK Pertiwi Trenggalek (Ni Kadek Aris Rahmadani, 2014). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan pentah yang pernah dilakukan thacapat lain oleh Wahyu Hidayati, 11724015 Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Maret 2014 dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Lek Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

UNIVERSITAS MEDAN AREA melalui permainan tradisional pada anak kelompok A

di TK ABA Ledok Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014 Haul pessetian ini menunjukkan... -kondisi awal kemamp kerja k chanyak 14.28% Setelah "Wadakan tindakan pada siklost temampuan kerja sama anak mengalami peningkatan, yaitu sebanyak 52.38% Pada siklus kemampuan kerja sama anak meningkar sebanyak 80.95% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kerja sama anak berada pada kriteris baik atau meningkat. Berdasarkan analis dapat diketahui bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kerja sama pada anak kelompok A di TK ABA Ledok I Kulon Progo Wahyu Hidayati, 2014)

Penelitian terdahulu di atas memaparkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui bermain, Artkunto menyatakan bahwa dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindungi dalam sebuah lambang Bai-nilai tersebut

Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui bermain. Andriana (2011:145) kegiatan bermain dapat menimbulkan semua aspek kemampuan anak (Andriana, 2011:145). Saat bermain anak-anak mempelajari banyak hal penting. Seperti bermain bersama teman. Anak-anak akan lebih terasah rasa empatinya, mereka juga bisa mengatasi penolakan dan dominasi, serta bisa mengelola emosi.

Pada saat bermain bersama dibutuhkan pembinaan karakter, seperti kerja sama. Kerja sama merupakan suatu usaha bersama yang dilakukan secara bersama-sama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu (Soerjono Soekamto, W.J.S Purwadarminta, 2006, 1985:66,492)

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

Kerja sama dilaksanakan untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Siswa perlu lebih paham dan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham (Miftahul Huda, 2011:24-25)

Pengamatan di TK Al Ihsan menunjukkan fenomena bahwa kerja sama antar siswa masih belum berkembang. Anak masih lebih dominan bermain sendiri dan ada yang bermain bersama, namun tidak ada unsur kerja sama dalam proses bermain tersebut. Anak masih ingin sendiri, masih enggan untuk melibatkan dirinya kepada teman lainnya.

Penelitian yang berkenaan dengan kerja sama menunjukkan bahwa salah satu penyebab kerja sama anak masih belum berkembang adalah metode bermain yang digunakan kurang bervariasi. Pembagian tugas kepada anak seringkali bersifat individual. Proses pembelajaran tanpa adanya kegiatan bermain akan mengakibatkan anak cepat bosan dan jenuh di kelas sehingga diperlukan upaya yang baru untuk meningkatkan kerja sama anak agar lebih optimal (Ria Adistyasari, 2013:3). Pada kemampuan anak dalam berkomunikasi satu sama lain, sudah mulai mampu memilih teman untuk bermain serta mengurangi tingkah laku bermusuhan (Ali Nugraha, 2004:35)

David dkk berpendapat terdapat empat elemen dasar dalam belajar bekerja sama, yaitu saling ketergantungan yang menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama, adanya interaksi langsung diantara anak,

tiap-tiap anak memiliki tanggung jawab, kemampuan intrapersonal dan kelompok kecil yang dimiliki oleh setiap anak (Slamet Suyanto, 2005:149)

Dalam Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2003:28) indikator kerja sama adalah senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri), dapat melaksanakan tugas kelompok dan dapat memuji teman atau orang lain.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wahyu Hidayat (2014) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kerja sama pada anak kelompok TK A di TK ABA Ledok I Kulon Progo (Wahyu Hidayat, 2014). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan anak mengandung nilai-nilai pendidikan yang secara tidak langsung terlihat nyata, tetapi terlindungi dalam sebuah lambang. Nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun dan aspek-aspek kepribadian yang lain. Permainan anak dapat dioptimalkan untuk mengembangkan aspek kepribadian, khususnya kebersamaan dan kerja sama (Sukirman Dharmamulya, 2008:8).

Berdasarkan masalah-masalah yang timbul di TK, maka perlu dilaksanakan penelitian agar masalah tersebut dapat diperjelas dan ditemukan solusinya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak. Adapun judul penelitiannya adalah "*Model Creative Art Play Bermain Movement Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Di TK Al Ihsan*". Model ini dipilih karena lebih komprehensif dalam melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini adalah:

- a. kemampuan motorik kasar anak masih belum berkembang dengan p demikian juga perkembangan motorik halus belum berkembang,
- b. kemampuan kerja sama anak dalam bermain masih belum sesuai harapan,
- c. Selain itu, belum diterapkan stimulasi perkembangan yang komprehensif terhadap perkembangan anak TK.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Kemampuan motorik kasar anak di TK Al Ihsan, dan
- b. Kerja sama anak di TK Al Ihsan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Apakah model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di TK Al Ihsan?
- b. Apakah model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan kerja sama anak di TK Al Ihsan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di TK Al Ihsan.

- b. Untuk mengetahui model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan kerja sama anak di TK Al Ihsan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak melalui model *creative art* dalam bermain *movement*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dapat menjadikan acuan untuk lebih kreatif dalam memilih permainan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak di TK Al Ihsan.

- b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat diimplementasikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak melalui model *creative art* dalam bermain *movement* di TK Al Ihsan.

- c. Bagi Ketua Yayasan

Untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui kegiatan anak yang kreatif sehingga dapat dikategorikan sebagai PAUD yang berkualitas dan dapat dijadikan contoh bagi PAUD-PAUD lainnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motorik Kasar

2.1.1 Pengertian Motorik Kasar

Motorik merupakan kemampuan untuk melakukan koordinasi kerja syaraf motorik yang dilakukan oleh syaraf pusat untuk melakukan kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut terjadi karena syaraf yang sistematis.(Sunarto dan Hartono B.Agung, 1995:11). Kemampuan motorik merupakan perkembangan kontrol terhadap gerak jasmani (*body-movement*) lewat aktivitas yang dikoordinasi oleh pusat syaraf, syaraf dan otot-otot. Dalam kemampuan motorik, selain menampilkan keterampilan motorik, juga ada kesempatan untuk mempelajari perkembangan kemampuan motorik. Seperti contoh, cara seorang anak yang mengembangkan kemampuan untuk melompat, karakteristik apa yang terlihat untuk mengidentifikasi kekhususan tiap individu. Sehingga dapat diamati pada penguasaan kemampuan motorik ialah perkembangan kemampuan motorik (Hurlock, Magill dalam Sukintaka, 1978,1980:78,4)

Kemampuan fisik motorik secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Yang pada prakteknya merupakan dasar dari perkembangan lainnya. Hal ini dikemukakan oleh Catron dan Alen, bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak dalam mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain adalah bagian

dari fungsi kognitif selanjutnya. Oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak (Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani, 2009:63)

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, gaya gerakanya sudah berbeda. Tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat, sehingga keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks (Laura E.Berk dalam Suyadi, 2009:115).

Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan usia balita, yaitu diawali dengan kemampuan berjalan, lari, lompat, lalu melempar. Modal dasar untuk perkembangan ini ada tiga dan berkaitan dengan sensori utama, yaitu keseimbangan (*vestibuler*), rasa sendi (*propriosepti*), dan raba (*taktil*). (Novan Ardy Wiryani, 2013:62).

Kemampuan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usia (*age appropriateness*). Orang tua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anal. Jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya dilakukan. Misalnya, seorang anak usia 6 bulan belum siap untuk duduk sendiri, orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk di sebuah kursi. (Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, 2010:132).

Berdasarkan beberapa pengertian motorik menurut para ahli dapat dikemukakan bahwa motorik adalah kemampuan terhadap gerak jasmani yang lewat aktivitas yang koordinasi oleh pusat syaraf, syaraf, dan otot-otot secara sistematis. Motorik dibagi menjadi dua, yakni motorik halus adalah gerak anggota

tubuh menggunakan otot-otot halus. Sementara motorik kasar merupakan gerak anggota tubuh menggunakan otot-otot kasar atau keras.

2.1.2 Ciri-ciri Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar berdasarkan kategori memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (Anita Yus, 2011:13-14)

a) Kategori Preschool

- Anak dapat menggunakan sepeda roda tiga
- Berjalan dengan tangan berayun
- Berlari dengan seimbang dan dapat berhenti secara tiba-tiba
- Mengayuh sepeda dengan cepat

Menurut Syamsu Yusuf (2001:123) bahwa kemampuan motorik anak usia 3 sampai 6 tahun ditandai oleh:

a) Usia 3-4 tahun

1) Kemampuan motorik kasar

- Naik dan turun tangga
- Meloncat dengan dua kaki
- Melempar bola
- Kesadaran gerak lokomotor dan non lokomotor (Gabbard, Le Balne dan Lowy dalam Sukintaka, 2004:41)

2) Kemampuan motorik halus

- Menggunakan krayon

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

- Meniru bentuk (meniru gerakan orang lain)

b) Usia 5-6 tahun

1) Kemampuan motorik kasar

- Melompat
- Mengendarai sepeda anak
- Menangkap bola
- Bermain olahraga

2) Kemampuan motorik halus

- Menggunakan pensil
- Menggambar
- Memotong dengan gunting
- Menulis huruf cetak

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar

Hurlock (1980:148) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan fisik dan motorik seseorang sebagai berikut:

a. Bentuk tubuh

Anak yang memiliki tubuh ektomorfik, yang tubuhnya panjang dan langsing dapat diharapkan tidak seberat anak mesomorfik yang mempunyai tubuh lebih berat. Anak yang mesomorfik tumbuh lebih cepat daripada anak yang ektomorfik atau endomorfik dan lebih cepat menjadi pubertas.

b. Kesehatan dan Gizi

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

Semakin baik kesehatan dan gizi, anak cenderung semakin besar dari usia ke usia dibandingkan dengan anak yang kesehatan dan gizinya buruk. Anak yang diberi imunisasi terhadap penyakit selama awal masa kanak-kanak tumbuh lebih besar daripada anak yang tidak diberi imunisasi.

2.1.2 Ciri-Ciri Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Anita Yus (2011:13-14) ciri-ciri perkembangan motorik kasar berdasarkan kategori, yaitu:

Kategori	Perkembangan fisik	Motorik kasar
Bayi/infant	<ul style="list-style-type: none"> - Pertumbuhan terjadi secara cepat - Waktu tidur lebih banyak - Mulai tumbuh gigi 	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai menggerakkan dan mengangkat kepala - Dapat berguling/tengkurap - Mulai duduk sendiri - Dapat berdiri sendiri
Toddler	<ul style="list-style-type: none"> - Gigi bertambah - Dapat mengendalikan keinginan utk BAB/BAK 	<ul style="list-style-type: none"> - Berjalاندengan lancar - Berlari meskipun masih kaku - Anak tangga - Menangkap bola dengan dua tangan - Lompat
Preschool	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan fisik melambat - Selera makan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan sepeda roda tiga - Berjalan dengan tangan berayun - Berlari dengan seimbang dan dapat berhenti secara tiba-tiba - Mengayuh sepeda dengan cepat

	jam, lalu terbangun dan dengan cepat dapat tertidur lagi	- Menangkap dan melempar bola dengan cepat
--	--	--

Menurut Syamsu Yusuf (2001:123) bahwa kemampuan motorik anak usia 3 sampai 6 tahun ditandai oleh:

Usia	Kemampuan motorik kasar	Kemampuan motorik halus
Usia 3-4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naik dan turun tangga 2. Meloncat dengan dua kaki 3. Melempar bola 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan krayon 2. Menggunakan benda/alat 3. Meniru bentuk (meniru gerakan orang lain)
Usia 5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melompat 2. Mengendarai sepeda anak 3. Menangkap bola 4. Bermain olahraga 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan pensil 2. Menggambar 3. Memotong dengan gunting 4. Menulis huruf cetak

Gabbard, Le Balne dan Lowy mengutarakan tahapan kerja motorik (Sukintaka, 2004:41)

Terminal	Tahapan gerak	Aktivitas karakteristik
0-2 tahun, masa kanak-kanak	Gerak tak sempurna	Berguling, duduk, merayap, merangkak, berdiri, berjalan, dan memegang

2-7 tahun, masa anak-anak awal	Gerak dasar, dan pemahaman efisiensi	Kesadaran gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulasi
8-12 tahun, masa anak-anak	Khusus (khas)	Penghalusan keterampilan dan penyadaran gerak, menggunakan gerak dasar, dalam tari, permainan/olahraga, senam, dan kegiatan olahraga air
12-dewasa, masa remaja dan masa dewasa	Spesialisasi	Bersifat kompetisi dan rekreasi

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa ciri-ciri perkembangan motorik kasar untuk usia 5-6 tahun, yaitu berjalan dan berlari dengan lincah, melompat dan meloncat, melempar dan menangkap bola, berayun, dan bermain olahraga.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Hurlock (1980:148) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi

perkembangan fisik dan motorik seseorang 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. *Bentuk tubuh*

Anak yang memiliki tubuh ektomorfik, yang tubuhnya panjang dan langsing, dapat diharapkan tidak seberat anak mesomorfik yang mempunyai tubuh lebih berat. Anak yang mesomorfik tumbuh lebih cepat daripada anak yang ektomorfik atau endomorfik, dan lebih cepat menjadi pubertas.

b. *Kesehatan dan Gizi*

Semakin baik kesehatan dan gizi, anak cenderung semakin besar dari usia ke usia dibandingkan dengan anak yang kesehatan dan gizinya buruk. Anak yang diberi imunisasi terhadap penyakit selama awal masa kanak-kanak tumbuh lebih besar daripada anak yang tidak diberi imunisasi.

c. *Ketegangan Emosional*

Anak yang tenang tumbuh lebih cepat daripada anak yang mengalami gangguan emosionalnya, meskipun gangguan emosional lebih banyak mempengaruhi berat daripada tinggi.

2.1.4 Pentingnya Perkembangan Motorik Kasar Bagi Anak Usia Dini

Pertumbuhan fisik anak diharapkan dapat terjadi secara optimal karena secara langsung akan mempengaruhi perilaku anak dalam kesehariannya. Pertumbuhan fisik anak akan menentukan ketrampilannya dalam bergerak. Apabila memiliki hambatan tertentu, seperti tubuhnya terlalu gemuk atau malas dan lemas bergerak, anak akan sulit mengikuti permainan yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya. (Bambang Sujiono, dkk,2008:1.5)

Secara fisik, anak usia 4-6 tahun makin berkembang, sesuai dengan bertambah matangnya perkembangan otak yang mengatur sistem saraf otak yang memungkinkan anak menjadi lincah dan aktif bergerak. Dengan meningkatnya kemampuan adanya perkembangan dari gerakan motorik kasar ke arah gerakan motorik halus yang memerlukan kecermatan dan kontrol yang lebih baik. (Gunarsadalam Rita Eka Izzaty, 2005:53).

2.2 Perkembangan Sosial

2.2.1 Pengertian Perkembangan Sosial

Secara potensial, manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial yang memperoleh kemampuan perilaku baik yang sesuai dengan tuntunan sosial, menjadi orang yang mampu bermasyarakat. (Plato, Hurlock dalam Yahya Yudrik, 2013 : 447)

Perkembangan sosial merupakan proses pembentukan pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan masyarakat untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. (Bruno dalam Muhibbin Syah, 2014 : 74 & Ahmad Susanto, 2012 : 40)

2.2.2 Ciri-ciri dan Pola Perilaku Dalam Perkembangan Sosial

Caroll Seefeld dan Barbara A. Wasik (2008 : 71-72) mengemukakan beberapa karakteristik perkembangan sosial anak, yaitu:

- a) Dapat mengatur emosi dan mengungkapkan perasaan dengan cara yang bisa diterima secara sosial
- b) Anak mampu memisahkan perasaan dengan tindakan mereka
- c) Menghayati perilaku sosial yang pantas
- d) Kekerasan emosi dan ledakan fisik mulai berkurang karena anak telah mampu mengungkapkan perasaan melalui kata-kata
- e) Dapat melucu atau membuat lelucon

Hurlock (1980:118) mengatakan ada beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak-kanak, yaitu sebagai berikut:

a) *Meniru*

Agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi.

b) *Persaingan*

Keinginan untuk menngungguli dari mengalahkan orang-orang lain sudah tampak pada usia empat tahun. Ini dimulai di rumah dan kemudian berkembang dalam bermain dengan anak di luar rumah.

c) *Kerja Sama*

Pada akhir tahun ketiga kooperatif dan kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain.

d) *Simpati*

Karena simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun. Semakin banyak kontak bermain, semakin dapat simpati akan berkembang.

e) *Empati*

Seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang-orang lain tetapi di samping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Relatif hanya sedikit anak yang dapat melakukan hal ini sampai awal masa kanak-kanak berakhir.

f) *Dukungan Sosial*

Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada persetujuan orang-orang dewasa. Anak beranggapan bahwa perilaku nakal dan perilaku mengganggu merupakan cara untuk memperoleh dukungan dari teman-teman sebaya.

g) *Membagi*

Anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial adalah dengan membagi miliknya terutama mainan untuk anak-anak lain. Lambat laun sifat mementingkan diri sendiri berubah menjadi sifat murah hati.

h) Perilaku akrab

Anak yang ada pada waktu bayi memperoleh kepuasan dari hubungan yang hangat, erat, dan personal dengan orang lain berangsur-angsur memberikan kasih sayang kepada orang di luar rumah, seperti guru, teman atau benda mati.

2.3 Kerja Sama

2.3.1 Pengertian Kerja Sama

Kerjasama merupakan suatu usaha bersama yang dilakukan secara bersama-sama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu (Soerjono Soekanto, W.J.S Purwadarminta, 2006, 1985 : 66,492)

Howard Gardner (dalam Hanifa, 2008: 2) mendefinisikan kerja sama berartipeka terhadap perasaan, keinginan, dan ketakutannya sendiri. Selain itu anak juga menyadari kelebihan dan kelemahan diri serta mampu menyusun perencanaan (*plan*) dan tujuan (*goal*). Biasanya anak cerdas diri memiliki kesadaran atas kemampuan diri dan cerdas intrapersonal.

Kerja sama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa, yaitu, ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Hal ini berarti dalam kerja sama, siswa yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham. (Miftahul Huda, 2011: 24-25). Siswa yang sama-sama bekerja dalam kelompok

ternyata sangat berpengaruh pada tingkah laku atau kegiatan masing-masing secara individual. Dengan adanya kerjasama dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis (Isjoni, 2009:36)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kerja sama merupakan suatu usaha yang dilakukan bersama-sama untuk menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

2.3.2 Karakteristik Kerja Sama

Lawrence dan Hurlock (Nugraha, 2005: 128-129) memaparkan bahwa karakteristik kerjasama yang diharapkan dapat dimiliki oleh seorang anak usia TK adalah sebagai berikut :

a. Memiliki keterampilan bercakap-cakap/komunikasi yang baik.

Komunikasi adalah pertukaran pemikiran dan perasaan. Pertukaran ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk bahasa, yaitu gerakan tubuh, ekspresi wajah, secara lisan atau lewat bahasa tulisan.

b. Menjalin persahabatan dengan temanteman sepermainannya.

Kebersamaan dalam melakukan aktivitas sangat diperlukan dalam pergaulan. Tolong menolong antar sesama akan membuat seseorang merasa nyaman. Emosi seseorang akan sedikit terganggu ketika ada teman membuat masalah dan ini akan mengakibatkan aktivitas seseorang terganggu. Untuk mengatasi emosi ini biasanya sejak anak berusia 2 tahun

sedikit demi sedikit telah berkembang kemampuan dengan

mencaritemanyang bisa diajak berbagi rasa. Anak akan merasa nyaman bila temannya ada bersamanya, begitupun sebaliknya.

c. *Memiliki Sense of Humor*

Anak yang memiliki rasa humor biasanya lebih disukai oleh teman-temannya. *Sense of humor* akan membantu anak mengembangkan kreativitas, berpikir divergen, imajinatif, menumbuhkan kepercayaan diri, memperluas pertemanan, serta terhindar dari stres. Pengembangan *sense of humor* ini sangat erat kaitannya dengan cara berpikir fleksibel. *Sense of humor* tidak dapat berkembang bila cara berpikir seseorang serius, tegang, dan kaku.

d. *Berperan serta dan dapat bekerjasama dalam satu kelompok*

Biasanya seorang anak akan melihat situasi kegiatan yang sedang berlangsung. Bila kegiatan itu menarik hatinya maka tanpa rasa malu anak akan langsung larut pada kegiatan tersebut tanpa melihat teman atau bukan, yang penting dia bisa mengekspresikan keinginannya. Dengan demikian, guru harus peka terhadap kegiatan yang akan diberikan pada anak dan kegiatan tersebut harus memiliki daya tarik sehingga anak merasa tertarik dengan permainan tersebut dan senang bergabung serta bekerjasama dalam kelompoknya.

e. *Memiliki tatakrama*

Sifat positif yang dimiliki orang dewasa khususnya dalam tata krama sangat membantu anak untuk berperilaku baik, sopan, dan hormat pada sesamanya.

Oleh karena itu kita harus bias memanfaatkan sifat tersebut.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Muda (2009:2) bahwa kerja sama memiliki ciri antara lain:

- a. Mempunyai banyak teman
- b. Suka bersosialisasi di sekolah atau di lingkungan tempat tinggalnya
- c. Banyak terlibat dalam kegiatan kelompok di luar jam sekolah
- d. Berperan sebagai penengah ketika terjadi konflik antar temannya
- e. Berempati besar terhadap perasaan atau penderitaan orang lain
- f. Sangat menikmati pekerjaan mengajari orang lain
- g. Berbakat menjadi pemimpin dan berprestasi dalam mata pelajaran ilmu sosial

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kerjasama pada anak usia dini, yaitu terampil dalam berkomunikasi, mempunyai banyak teman, senang bekerja sama dengan berkelompok, mempunyai sikap empati yang tinggi terhadap teman, dan memiliki tata krama.

2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kerja Sama

Faktor-faktor mempengaruhi kerja sama anak (Syakira, 2009:76) terdapat 2 (dua) faktor yang mempengaruhi kerjasama anak dalam kehidupan sehari-hari, yakni faktor internal dan faktor internal.

a. Faktor Internal

Tingkah laku manusia adalah corak kegiatan yang sangat dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam dirinya. Faktor-faktor internal yang dimaksud antara lain

jenis ras/keturunan, jenis kelamin, sifat fisik, kepribadian, bakat, dan intelegensia.

Faktor-faktor tersebut akan dijelaskan secara lebih rinci seperti di bawah ini.

- *Jenis Ras/ Keturunan*

Setiap ras yang ada di dunia memperlihatkan tingkah laku yang khas. Tingkah laku khas ini berbeda pada setiap ras, karena memiliki ciri-ciri tersendiri. Dengan demikian secara tidak langsung dalam berperilaku sehari-hari ras sering memperlihatkan perilaku kerjasama yang begitu akrab dibandingkan dengan kerjasama yang dibentuk dari ras yang berbeda.

- *Jenis Kelamin*

Perbedaan kerjasama berdasarkan jenis kelamin antara lain dalam bentuk keakraban dalam melakukan kegiatan sehari-hari, dan pembagian tugas pekerjaan. Perbedaan ini bisa dimungkinkan karena faktor hormonal, struktur fisik maupun norma pembagian tugas. Wanita seringkali berperilaku berdasarkan perasaan, sedangkan orang laki-laki cenderung berperilaku atau bertindak atas pertimbangan rasional. Sehingga seorang pria dan wanita kurang terbentuk kerjasama yang baik dalam belajar karena perbedaan jenis kelamin tersebut.

- *Sifat Fisik*

Kretschmer Sheldon membuat tipologi perilaku seseorang berdasarkan tipe fisiknya. Misalnya, orang yang pendek, bulat, gendut, wajah berlemak adalah tipe piknis. Orang dengan ciri demikian dikatakan senang bergaul, humoris, ramah dan banyak teman. Siswa yang memiliki tipe piknis lebih mudah bergaul, diajak bekerjasama serta mudah beradaptasi dengan situasi baru dalam kegiatan

- *Kepribadian*

Kepribadian adalah segala corak kebiasaan manusia yang terhimpun dalam dirinya yang digunakan untuk bereaksi serta menyesuaikan diri terhadap segala rangsang baik yang datang dari dalam dirinya maupun dari lingkungannya, sehingga corak dan kebiasaan itu merupakan suatu kesatuan fungsional yang khas untuk manusia itu. Dari pengertian tersebut, kepribadian seseorang jelas sangat berpengaruh terhadap perilaku sehari-harinya khususnya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

- *Intelegensia*

Intelegensia adalah keseluruhan kemampuan individu untuk berpikir dan bertindak secara terarah dan efektif. Bertitik tolak dari pengertian tersebut, tingkah laku individu sangat dipengaruhi oleh intelegensia. Tingkah laku yang dipengaruhi oleh intelegensia adalah tingkah laku intelegen di mana seseorang dapat bertindak secara cepat, tepat, dan mudah terutama dalam mengambil keputusan

- *Bakat*

Bakat adalah suatu kondisi pada seseorang yang memungkinkannya dengan suatu latihan khusus mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus, misalnya berupa kemampuan memainkan musik, melukis, olah raga, dan sebagainya

b. Faktor Eksternal

- *Pendidikan*

Inti dari kegiatan pendidikan adalah proses belajar mengajar. Hasil dari proses belajar mengajar adalah seperangkat perubahan perilaku. Dengan demikian pendidikan sangat besar pengaruhnya terhadap perilaku seseorang. Seseorang yang berpendidikan tinggi akan berbeda perilakunya dengan orang yang berpendidikan rendah.

- *Agama*

Agama akan menjadikan individu bertingkah laku sesuai dengan norma dan nilai yang diajarkan oleh agama yang diyakininya.

- *Kebudayaan*

Kebudayaan diartikan sebagai kesenian, adat istiadat atau peradaban manusia. Tingkah laku seseorang dalam kebudayaan tertentu akan berbeda dengan orang yang hidup pada kebudayaan lainnya. Kerjasama akan terjalin lebih baik dan terkoordinir bila dilakukan oleh individu-individu yang memiliki latar belakang kebudayaan yang sama. Hal ini terjadi karena adanya kesepahaman budaya seperti bahasa.

- *Lingkungan*

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh untuk mengubah sifat dan perilaku individu karena lingkungan itu dapat merupakan lawan atau tantangan bagi individu untuk mengatasinya. Individu terus berusaha memecahkan lingkungan sehingga menjadi jinak dan dapat dikuasainya.

- *Sosial Ekonomi*

Status sosial ekonomi seseorang akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi perilaku seseorang.

2.3.4 Pentingnya Kerja Sama Bagi Anak Usia Dini

Kemampuan bekerja sama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial (Hurlock, 1978:262). Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan suatu hal bersama-sama, semakin cepat anak belajar melakukannya dengan cara bekerja sama. Kemampuan bekerja sama penting untuk dilatihkan sejak dini, karena pada proses bekerja sama, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti bagaimana anak bisaberbagi, tanggung jawab, saling membantu, dan berinteraksi dalam menyelesaikan tugas bersama dengan kelompoknya. Untuk dapat menyelesaikan tugas bersama dengan kelompoknya, maka beberapa sikap yang diantaranya meliputi adanya saling berinteraksi, saling membantu dan tanggung jawab.

Untuk menumbuhkan perilaku kerja sama dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti mengenalkan permainan yang bersifat kerja sama, mengenalkan kasih sayang, mengenalkan sikap gotong royong, mengajarkan anak untuk berbagi, mendorong anak untuk membantu, dan mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain. (Tadzkirotun Musfiroh, 2007:20-22)

2.4 Bermain *Movement*

2.4.1 Pengertian Bermain *Movement*

Bettelheim menjelaskan bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar. (Elizabeth B. Hurlock, 1994:320).

Brooks, J.B dan D.M Elliot, bermain (*play*) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. (Retno Soendari dan Wismiarti, 2010:2).

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan suka rela dan menggunakan aktifitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi dan fikiran. Dengan berbagai jenis permainan yang dilakukan anak dengan kegiatan fisik, komunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam. (Ellah Siti Chailidah, 2005:124). Hampir semua hubungan sosial dengan teman sebaya terjadi dalam aktivitas bermain. Dan bermain biasanya dilakukan oleh anak-anak itu merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki tujuan. Jika ada anak yang tidak mau bermain, itu menunjukkan adanya suatu kelainan dalam diri anak tersebut. Mengabaikan kenyataan ini, apalagi mengingkari, jelas bertentangan dengan kebutuhan perkembangan jiwa anak. (Hetherington dan Parke, Depdikbud dalam Solehuddin, 2000 : 87)

Di Taman Kanak-Kanak kegiatan bermain dapat meningkatkan upaya perkembangan motorik anak. Pengalaman pergerakan sangat mendasar bagi perkembangan semua manusia pada semua tahap perkembangan. Melalui

pengalaman Sherborne dalam mengajar dan mengamati gerakan (*movement*) manusia, dan belajar melalui *trial and error*, bahwa semua anak memiliki dua kebutuhan dasar, mereka perlu merasa betah di tubuh mereka sendiri, dan karenanya mendapatkan keuntungan penguasaan, dan mereka harus bisa membentuk hubungan. (Sherborne,1990:12)

Gerakan Pengembangan Sherborne adalah sebuah metode yang menstimulasi perkembangan emosional sosial dan kognitif bola pada anak-anak sekaligus membantu pengembangan kemampuan fisik dan hubungan positif dengan orang lain melalui pengalaman bersama. Pendekatan ini memberi kesempatan kepada anak-anak untuk mengenal tubuh mereka sendiri, memberi mereka kesempatan rasa kekuatan dan efisiensi, dan karena itu rasa aman. Itulah sebabnya mengapa pengembangan kepercayaan, bawaaan diri kita dan orang lain, dan ekspresi diri yang kreatif adalah tema mendasar dalam jenis gerakan ini (Sherborne, 1990:14).

Menurut Zimmer dalam Herbert Zoglowek, Maria Aleksandrovich (<https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/10632/article.pdf?sequence=3>)

metode pengembangan psikomotor sesuai dengan empat isu utama:

1. *Introductory fun.*

Kesenangan harus memastikan antusiasme anak aktivitas psikomotorik. Anak-anak harus memiliki kesempatan untuk bergerak bebas, untuk mengeksplorasi kepentingan mereka sendiri dan untuk mencoba benda dan bahan. *Game* ini tidak memerlukan peralatan khusus dan harus

diimplementasikan dalam waktu singkat.

2. *Kesenangan dengan pengalaman gerak dan aktivitas fisik.*

Taman bermain menyediakan lokasi yang efektif bagi anak - anak untuk terbiasa dengan peralatan dan bahan. Di sini mereka membutuhkan lebih banyak waktu dan peralatan. Permainannya lebih kompleks. Mereka mengaktifkan fantasi anak-anak, memungkinkan kemungkinan untuk mengidentifikasi dengan berbagai peran dan menempati berbagai posisi. Ini juga memungkinkan lebih jauh perluasan imajinasi anak-anak.

3. *Bersenang-senanglah bersama.*

Kegiatan juga harus dipromosikan dalam kelompok, dan Dengan demikian kembangkan hubungan sosial antar anak. Untuk bekerja, misalnya, dengan aturan dan tugas sederhana di dalam kelompok, suatu kondisi yang membutuhkan kerja sama. Aturannya harus jelas dan mudah dipahami, sehingga bisa jadi digunakan dan diinternalisasi oleh semua anak, dengan berbagai tingkat pemahaman.

4. *Istirahat*

Setiap kursus atau fase dalam playgroup harus diikuti dengan santai olahraga. Ini akan memungkinkan anak merasakan, melihat dan memahami efek menguntungkan dari latihan.

2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain

Menurut E. Hurlock (1991) faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak, yaitu:

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

b. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan dramatik, konstruksi, dan membaca termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga ketimbang berbagai jenis permainan lain.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang.

c. *Status sosial ekonomi*

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih menyukai kegiatan yang mahal, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal.

d. *Jumlah waktu bebas*

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga.

e. *Peralatan bermain*

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya

2.4.3 Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak

E. Hurlock (1991) mengemukakan pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah:

a. *Perkembangan fisik*

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya.

b. *Dorongan berkomunikasi*

Anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

c. *Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam*

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

d. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain sering kali dapat dipenuhi dengan bermain.

e. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

f. Rangsangan bagi kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya kesituasi di luar dunia bermain.

g. Perkembangan wawasan diri

Bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

b. Belajar bermasyarakat

Bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

c. Standar moral

Anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain

dalam kelompok bermain.

d. *Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin*

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Mereka segera menyadari bahwa, mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

e. *Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan*

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati dan sportif.

2.5 Model Creative Art Play

Creative Art adalah satu model bermain yang dikembangkan di *Academy of Play and Child Psychotherapy (APAC)*. Model bermain ini memandang anak secara holistik. Artinya bermain ditujukan untuk mengembangkan fisik motorik, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memahami sesuatu, membina hubungan sosial, melatih emosi, moral dan spiritual, kreativitas dan melindungi diri sendiri secara simultan dan menyeluruh. Sesuai dengan pandangan ini maka model ini menggunakan berbagai jenis bermain secara terpadu. Meskipun demikian setiap jenis bermain memiliki tujuan tertentu. Beberapa jenis bermain yang digunakan dalam *creative art play* adalah sebagai berikut : 1) visualisasi kreatif bertujuan untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir, 2) bercerita bertujuan untuk mengembangkan moral dan spiritual, 3) drama tujuannya untuk membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri, 4) seni untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman estetis, 5) musik untuk

berkomunikasi, 6) tari dan gerak untuk mengembangkan fisik motorik dan 7) pasir untuk pengendalian emosi. (Milfa, 2016).

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penerapan model ini adalah: 1) Membina hubungan dengan kehangatan dan persahabatan sehingga pendekatan terhadap anak dapat terjalin. 2) Menerima anak apa adanya, 3) Membangun suatu perasaan yang permisif supaya anak bebas mengungkapkan perasaannya secara penuh, 4) Mengenali perasaan yang ditunjukkan anak dan merefleksikan perasaan itu kembali kepada anak dengan sedemikian rupa sehingga anak mendapatkan pengertian akan perilakunya, 5) Menghormati kemampuan anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri dan memberikan kesempatan untuk melakukannya. Tanggung jawab untuk membuat pilihan-pilihan dan mengadakan perubahan adalah hak anak, 6) Tidak terdoda untuk mengarahkan tindakan anak-anak yang memimpin. (Axline 1974 dalam Milfa, 2016).

Model *creative art play* sangat memperhatikan kemajuan perkembangan anak secara individual. Oleh karena itu dalam menggunakan model ini tidak disarankan anak dalam jumlah besar. Jika akan dilakukan dalam kelompok sebaiknya untuk anak berusia di bawah sembilan tahun jumlah anggota kelompoknya berkisar 4 sampai 6 orang. (Kathyn and David Geldard, 2001:55). Karena kalau terlalu sedikit kemungkinan tidak terjadi interaksi dan kalau terlalu besar akan sulit mengendalikannya. Pelaksanaan model ini dalam bentuk kegiatan terprogram akan lebih baik untuk tercapainya tujuan bermain. Model bermain ini dapat dilakukan sebagai sebuah projek dengan tema tertentu. Jika dilakukan di

dalam kelompok perlu memperhatikan proses *forming, storming dan norming, mouring dan closur yang akan berlangsung* dalam kelompok tersebut. (Kathyn and David Geldard, 2001:65). Penyusunan program dilakukan dalam tahapan: 1) membuat beberapa asumsi tentang kelompok sasaran, 2) Mengidentifikasi topik dan tema, 3) Membuat tahapan bermain sesuai dengan proses kelompok dan 4) memuat tanda permulaan dan akhir dalam kelompok.

2.5.1 Model *Creative Art* dalam Bermain *Movement* untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar dan Kerja Sama

Berbagai tema dapat dipilih untuk menstimulasi perkembangan. Pada penelitian ini tema yang dikembangkan adalah Berkunjung ke Peternakan. Kegiatan ini dilakukan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kerjasama. Aspek perkembangan motorik kasar yang distimulasi adalah kemampuan bergerak dengan seimbang, lentur dan lincah, kemampuan melompat, melempar dan menangkap bola, melakukan kegiatan kebersihan diri, melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala, dan melakukan permainan fisik. Dan perkembangan kerjasama yang di stimulasi adalah kemampuan interaksi langsung para anak dalam satu kelompok, melaksanakan tugas kelompok, kemampuan intrapersonal, rasa percaya diri dan tanggung jawab, membuat karya bersama teman dan senang bermain dengan teman.

Pada penelitian ini materi bermain dirancang sebanyak enam kali pertemuan. Tahapan bermainnya disusun 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

TAHAP PERTAMA

Pengenalan *movement*, untuk mengetahui apa itu *movement*, dapat melakukan *movement* dengan bebas, mengetahui macam-macam *movement*, melakukan *movement* sesuai contoh, mengekspresikan diri terhadap *movement*. Kegiatan ini dikukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi kerja sama. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan “ *Anak-anak kita akan menuju sebuah peternakan. Untuk menuju ke sana, kita melalui taman bunga yang indah. Taman itu dipenuhi bunga-bunga yang subur, pohon-pohon yang rindang. Di tengah perjalanan melewati taman itu, kita menemukan sungai dengan air yang jernih. Bagaimana kita akan menyebrangi sungai agar kita sampai di peternakan?. Ternyata, ada beberapa batu yang besar dan tersusun rapi untuk kita lalui agar kita dapat menyebrangi sungai. Ayo, kita lewati batu-batu tersebut dengan cara melompat agar sampai di seberang sungai sana. Kita melompati batu-batu tersebut dengan hati-hati agar tidak jatuh ke sungai, hingga akhirnya kita sampai di seberang sungai. Setelah sampai di seberang sungai, kita terus berjalan menuju perkebunan. Karena kita sudah sampai di perkebunan, mari kita buka mata perlahan-lahan* “.Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu **menggambar**, dalam menggambar kemampuan motorik yang distimulasi adalah membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. Anak diminta menggambar benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **menceritakan**, dalam bercerita perkembangan yang

distimulasi adalah kemampuan kerjasama berupa mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman satu kelompok. Satu persatu anak diminta bercerita tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat adalah **bermain movement**, saat bermain *movement* aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek kerja sama berupa berinteraksi dan bekerja sama dengan teman satu kelompok, dan motorik kasar yakni meniru gerakan berjalan maju, mundur, ke samping kanan dan kiri, berjalan berputar bersama teman, berjalan zig-zag mengikuti garis. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP DUA

Gerakan bebas, kegiatan ini adalah melakukan gerakan bebas. Tujuan melakukan gerakan bebas ialah menstimulasi anak bergerak seimbang, lentur dan lincah, mengkoordinasi tangan, kaki dan kepala, bergerak sesuai contoh, berinteraksi dan bekerja sama dengan teman, percaya diri, dan senang bermain dengan teman. Tahap ini juga diawali dengan **visualisasi kreatif**, dimana anak diajak untuk membayangkan perjalanan menuju peternakan. Perkembangan yang distimulasi pada tahap ini adalah aspek kerja sama mengembangkan rasa senang dalam bekerja sama dengan teman dan percaya diri. Langkah kedua adalah **menggambar**, dalam menggambar aspek yang distimulasi adalah bagian dari motorik kasar(tangan) yaitu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran anak. Kemudian langkah ketiga adalah **menceritakan gambar**, Dalam mengisi menceritakan aspek yang distimulasi adalah mampu berinteraksi dengan teman. Selanjutnya anak bebas bermain *movement* dengan gerakan berlari bebas sesuai keinginan anak,

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Document Accepted 29/8/24

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

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

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

berlari berputar, berlari sambil melompati batu, melompat maju dan mundur secara bergantian bersama temanserta diiringi musik perkusi, seperti bunyi sendok, bunyi pasir dalam botol, bunyi gelas kaca, bunyi batok kelapa, dan sebagainya. Kemampuan motorik kasar yang distimulasi adalah kemampuan berjalan dengan berbagai variasi, dan kerja sama yang di stimulasi adalah kemampuan percaya diri dan intrapersonal.

TAHAP TIGA

Langkah ketiga adalah melempar dan menangkap bola, menendang bola ke depan dan ke belakang. Dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan bergerak melempar, menangkap, dan menendang bola ke depan dan ke belakanag. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta membayangkan taman indah yang mereka lalui menuju peternakan. Dalam tahap ini aspek kerja sama yang distimulasi adalah melaksanakan tugas kelompok. Setelah visualisasi anak diminta menggambarkan hasil visualisasinya. Kemampuan yang distimulasi tahap ini adalah kemampuan motorik membuat garis dan koordinasi mata dan tangan. Langkah selanjutnya adalah anak diminta **bercerita**, anak diminta menceritakan taman yang akan mereka buat. Aspek kerjasama yang distimulasi dalam tahap ini adalah kemampuan berinteraksi dengan teman satu kelompok. Selanjutnya setelah bercerita anak-anak diajak untuk **bermain movement dengan menggunakan media bola** secara individual, dalam bermain *movement* dengan bola aspek motorik kasar yang distimulasi adalah melempar dan menangkap bola tepat pada sasaran, bersama teman menendang bola ke depan dan ke belakang tepat pada

sasaran bersama teman secara bergantian. Aspek kerja sama yang distimulasi pada kegiatan ini adalah kemampuan bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok dan kemampuan berinteraksi dengan tema satu kelompok.

TAHAP EMPAT

Kegiatan tahap keempat adalah bermain peran “menanam jagung”. Tujuan kegiatan ini adalah anak mampu mengembangkan kemampuan gerak kasar dan gerak halus, mengkoordinasi gerak tangan, kaki dan kepala, berinteraksi dengan anggota kelompok dan bertanggung jawab atas tugas tiap-tiap kelompok. Tahap ini dimulai dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta menutup mata, dan membayangkan bagaimana anak-anak menanam jagung sesuai dengan yang mereka sukai. Aspek kerjasama yang dikembangkan dalam kegiatan melakukan interaksi dengan teman dan percaya diri. Selanjutnya anak diminta menggambarkan hasil visualisasi. Tahap selanjutnya adalah **bercerita**, anak diminta menceritakan bentuk apa yang akan mereka buat dengan *movement* dan bermain peran. Aspek kerjasama yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan intrapersonal dan membuat hasil karya bersama teman. Setelah bercerita anak-anak di ajak bermain *movement* secara bersama-sama. Anak-anak diminta **bermain peran menanam jagung lalu meniru gerak dan lagu menanam jagung**. Aspek motorik kasar anak yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan menggunakan tangan dengan otot halus, koordinasi tangan, kaki dan kepala, serta kemampuan melakukan kegiatan kebersihan. Pengembangan ini tampak saat anak bermain *movement* gerak dan lagu. Kemudian

anak kerjasama yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan

menyelesaikan tugas secara berkelompok dan berinteraksi dengan teman sekelompok.

TAHAP LIMA

Tahap kelima dari kegiatan ini adalah bermain *movement* dengan meniru gerakan “animal dance” bebek dan ayam. Tujuan kegiatan ini adalah anak mampu, mengkoordinasi gerak tangan, kaki dan kepala, berinteraksi dengan anggota kelompok dan menyelesaikan tugas bersama. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, anak diminta membayangkan bagaimana mereka bermain *movement* di peternakan. Mereka menirukan gerakan dan suara bebek dan ayam. Aspek kerjasama yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah berinteraksi dengan teman sekelompok. Selanjutnya anak-anak diminta menggambar. Setelah menggambar anak-anak di ajak **bercerita**, anak-anak menceritakan bagaimana mereka bermain *movement* dan *puppet* hewan. Kegiatan ini menstimulasi kemampuan anak percaya diri dan bertanggung jawab. Setelah bercerita anak-anak diminta *role play* dengan *puppet* dan *movement*. Ketika terdengar aba-aba suara binatang bebek, maka anak yang berperan sebagai bebek meniru gerakan bebek secara berkelompok. Aspek motorik yang distimulasi adalah kemampuan anak melakukan mengkoordinasi tangan, kaki dan kepala, melakukan gerakan bebas. Dan aspek kerjasama yang dikembangkan antara lain adalah kemampuan menyelesaikan masalah, tidak bergantung pada orang lain, dan inisiatif.

TAHAP ENAM

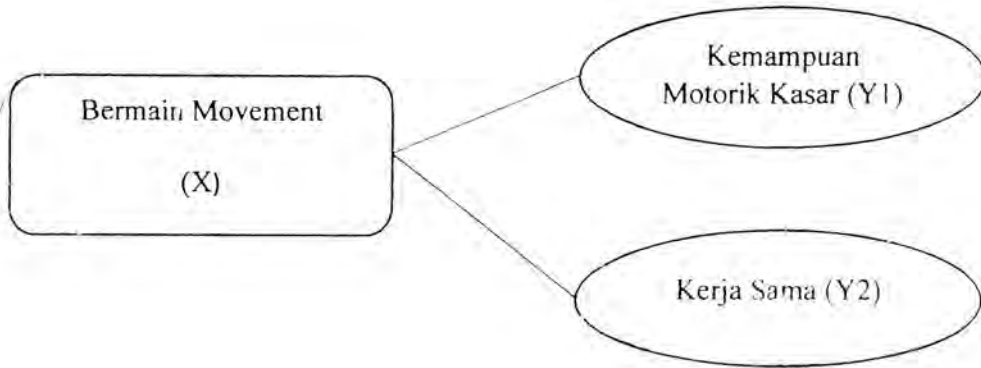
Selanjutnya setelah seluruh rangkaian kegiatan berkunjung ke peternakan selesai dengan anak-anak, tahap terakhir dalam kegiatan *creative art play* ini

adalah memanfaatkan media bermain. Peternakan yang dikunjungi akan dijadikan wahana karyawisata. Sebelum kegiatan karyawisata dimulai anak-anak tetap melalui tahap visualisasi kreatif, dalam visualisasi kreatif ini dibangun imajinasi bahwa anak akan bereksplorasi. Anak-anak bebas memilih aneka gerakan apa yang mereka sukai. Kemudian anak diminta bernyanyi di peternakan yang mereka buat. Dalam visualisasi aspek kerja sama yang distimulasi mengembangkan intrapersonal. Langkah kedua adalah menggambar, anak diminta menggambarkan cerita apa saat karyawisata. dalam menggambar kemampuan motorik yang distimulasi adalah membuat garis, koordinasi tangan dan mata. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Selanjutnya setelah menggambar anak diminta untuk bercerita, menceritakan imajinasi mereka masing-masing. Aspek kerja sama yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan intrapersonal. Setelah bercerita anak-anak diminta memilih aneka mainan yang mereka ingin gunakan saat karyawisata. Aspek motorik yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah koordinasi mata dan tangan serta kemampuan mengontrol tangan yang menggunakan otot halus yakni saat mengambil dan memegang aneka mainan yang dan kemampuan mengontrol kaki yang menggunakan otot kasar yaitu ketika menggunakan aneka mainan yang diambil sebelumnya akan mereka gunakan saat karyawisata. Aspek kerja sama yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan intrapersonal, berkomunikasi dengan teman, menghargai waktu dan bertanggung jawab. Setelah melakukan aneka persiapan anak-anak diminta melakukan gerak dan lagu. Dalam

melakukan gerak dan lagu ini dengan berkelompok. Aspek motorik yang distimulasi juga koordinasi tangan, kaki, bergerak dengan seimbang, lentur dan lincah. Untuk aspek kerja sama yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah rasa percaya diri, mampu berkomunikasi sesama teman, dan menyelesaikan tugas kelompok. Selanjutnya anak diajak untuk melakukan senam "animal dance", meniru gerakan bebek dan ayam di kawasan peternakan, mereka memilih gerakan yang mereka sukai. Dalam kegiatan ini selain aspek motorik kasar dan kerja sama juga distimulasi. Bagaimana anak melakukan gerakan yang mereka sukai. Aspek motorik kasar yang distimulasi adalah bergerak dan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala. Aspek kerja sama yang distimulasi antara lain bekerja sama dengan teman kelompok dan membuat karya. Kegiatan selanjutnya, anak diajak bermain games "pak nelayan", anak dibagi beberapa kelompok. Lalu, salah satu anak menjadi pak nelayannya. Aspek motorik kasar yang distimulasi adalah bergerak dan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala, dan melakukan permainan fisik. Aspek kerja sama yang distimulasi antara lain bekerja sama dengan teman kelompok dan kemampuan intrapersonal.

2.6 Kerangka Konsep

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar (Y_1) dan kerja sama (Y_2), sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain *movement* (X).



Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, gaya geraknya sudah berbeda. Tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat, sehingga keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks. (Laura E. Berk dalam Suyadi, 2009:115)

Kerja sama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa, yaitu, ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Hal ini berarti dalam kerja sama, siswa yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham. (Miftahul Huda, 2011: 24-25)

Hampir semua hubungan sosial dengan teman sebaya terjadi dalam aktivitas bermain. Dan bermain biasanya dilakukan oleh anak-anak itu merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki tujuan. Jika ada anak yang tidak mau bermain, itu menunjukkan adanya suatu kelainan dalam diri anak tersebut. Mengabaikan kenyataan ini, apalagi mengingkari, jelas bertentangan dengan kebutuhan

perkembangan jiwa anak. (Hetherington dan Parke, Depdikbud dalam Solehuddin, 2000 : 87)

Kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak dapat ditingkatkan melalui bermain *movement*. Hal ini sangat berkaitan karena kemampuan motorik kasar dapat distimulasi melalui bermain *movement* yang mana anak mampu menggunakan alat motorik mereka dalam bermain *movement*, seperti berjalan di tempat, melompat, meloncat, berlari, berayun, merangkak, melempar dan menendang bola dan sebagainya. Lalu, dari beberapa gerakan tersebut anak dapat menciptakan gerak sesuai irama musik, melakukan gerakan lentur dalam permainan fisik (misal, petak umpet, kucing dan tikus). Kerjasama anak juga dapat dilihat dari proses anak dalam bermain *movement*, anak melakukan gerakan bersama teman, bekerja sama melakukan gerakan yang serupa.

Dalam bermain *movement* kegiatan menggerakkan anggota tubuh berhubungan dengan kerjasama sebagai perkembangan sosial anak, sehingga membangun kemampuan motorik dan karakter kerjasama anak.

Berdasarkan uraian di atas perkembangan motorik kasar dan kerja sama anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain *movement*.

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran yang diuraikan sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Model *Creative Art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak di TK Al Ihsan”.

Ada peningkatan penggunaan model *creative art* dalam bermain *movement* terhadap kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak. Semakin sering diberi perlakuan dengan model *creative art* dalam bermain *movement*, maka semakin baik dan meningkat kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak.



BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:407). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D (*Four D*). Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semeel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan ini terdiri atas empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*dissaminate*) (Hamdani, 2011:24).

Penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan seteliti mungkin dan produk akhir akan dievaluasi. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan. Dengan demikian yang akan menjadi produk dalam penelitian ini adalah buku panduan guru yang valid dan efektif. Pengembangan buku panduan guru tersebut berupa yakni pengembangan buku panduan guru model *creative art* dalam bermain *movement* untuk mengembangkan kemampuan dan kerja sama anak kelompok B di TK.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada tahap I penelitian dilaksanakan di Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area, beralamat di Jl. Setia Budi Nomor 78 B Medan. Waktu penelitian Oktober 2017.

Pada tahap II penelitian dilaksanakan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Jalan Taruma No. 54-A dengan waktu penelitian 12 Februari sampai 17 Februari 2018. Dan TK Al Ihsan Jalan Mengkara No. 10 Medan dengan waktu penelitian 26 Februari sampai 3 Maret 2018.

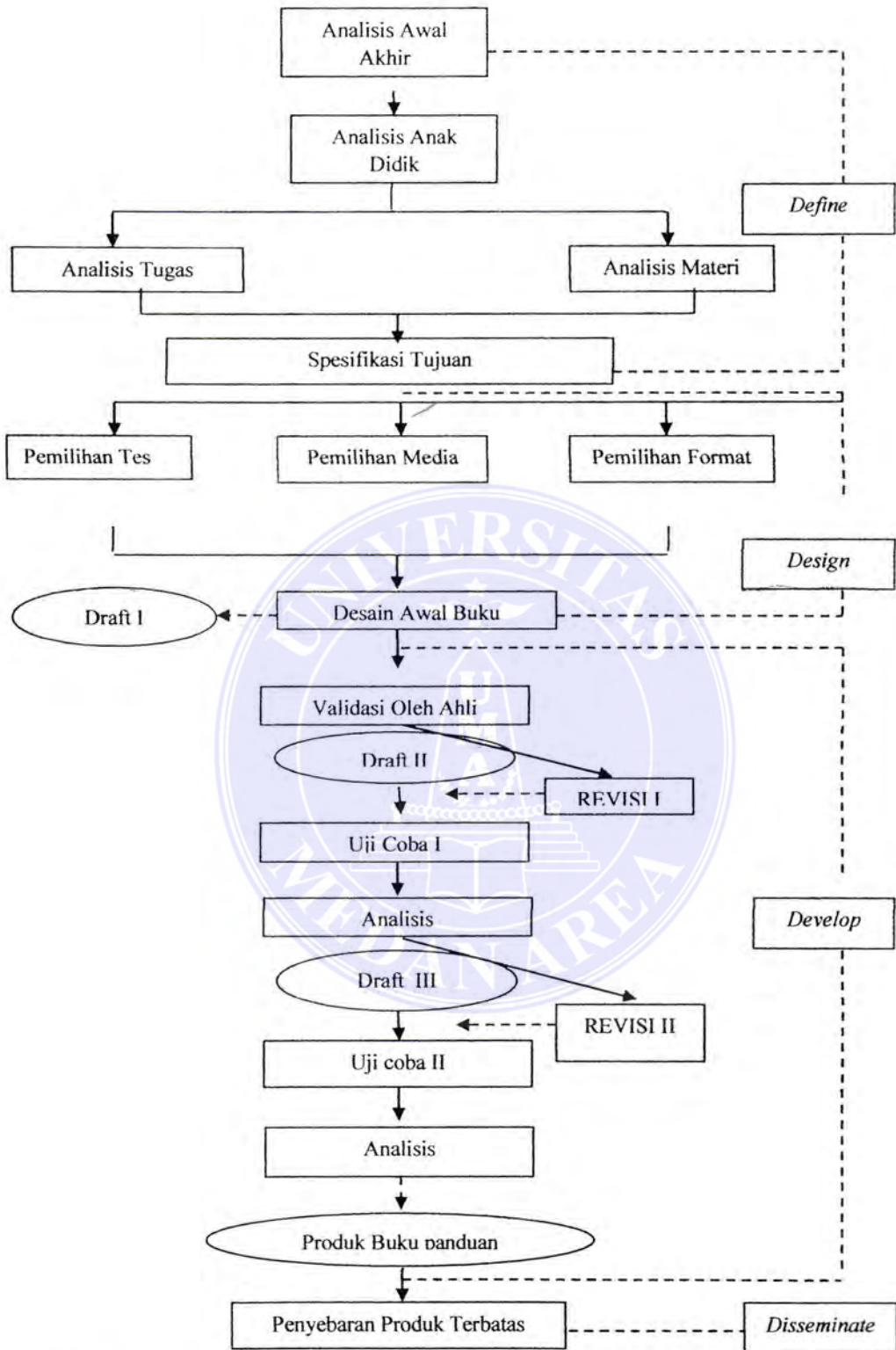
3.3 Populasi, sampel dan sumber data

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Al Ihsan Tahun Ajaran 2017/2018 berjumlah 26 orang dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 24 Jalan Taruma No. 54-A, Kelurahan Petisah Tengah Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan berjumlah 25 orang. Sampel diambil purposif terhadap model *creative art* dalam bermain *movement* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak TK usia 5-6 tahun. Berdasarkan teknik sampling ini diperoleh sampel sebesar empat orang anak berusia 5-6 tahun yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan. Jumlah dan karakteristik yang sama diperoleh juga dari TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 24. Sehingga total sampel adalah 8 orang. Empat orang untuk kelompok eksperimen dan 4 orang untuk kelompok kontrol.

3.4.1 Prosedur Pengembangan

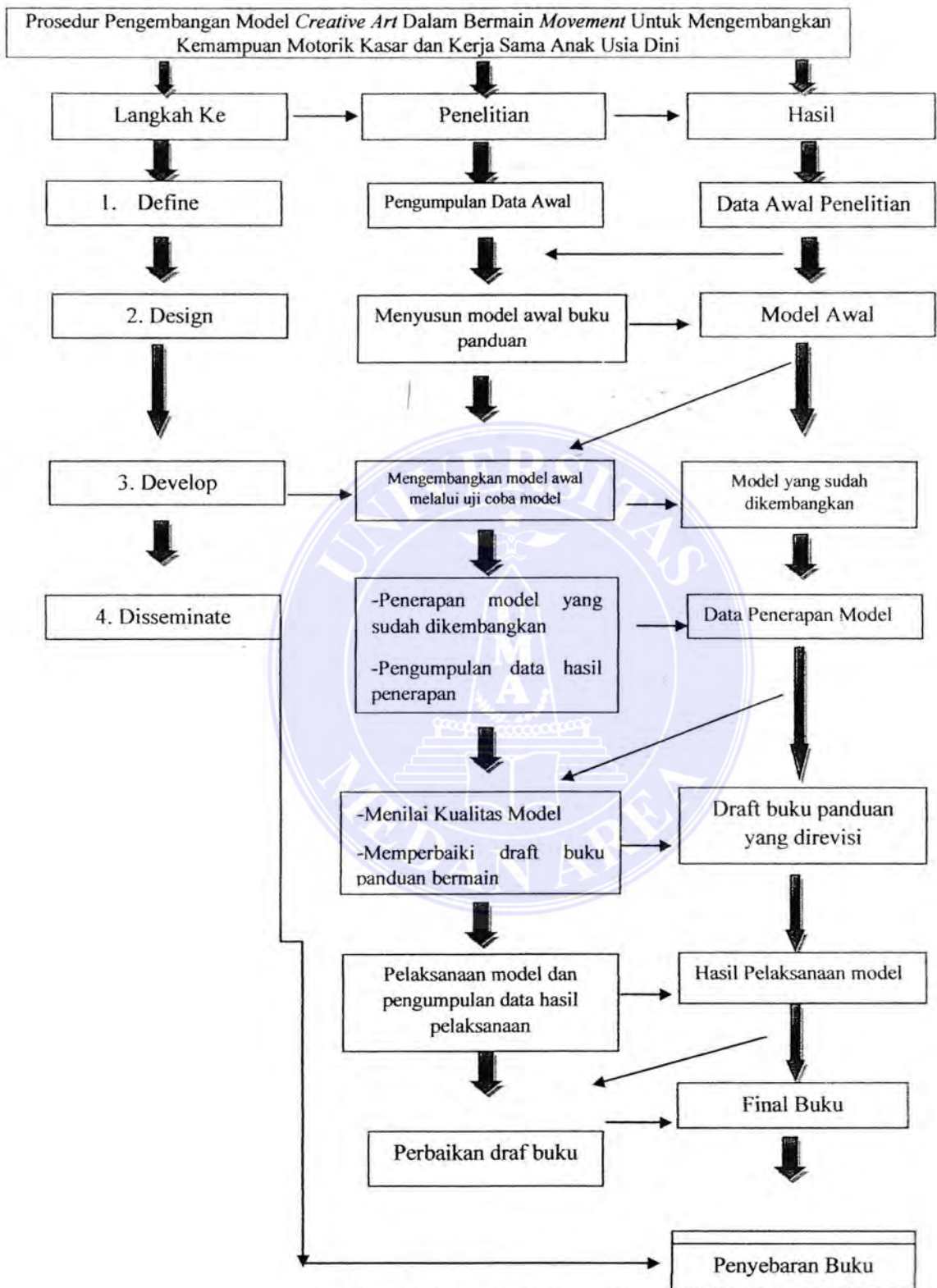
Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan diadaptasi dari model pengembangan Thiagarajan. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*). Pengembangan model ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan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





Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Thiagarajan dengan Desain 4D

(Trianto, 2011:189)



Gambar 3.2 Desan Sederhana 4D

Tahapan penelitian dalam model 4D yang diadaptasi dari Thiagarajan, dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu

a) Analisis Awal-Akhir

Hasil analisis terhadap pelaksanaan kemampuan motorik kasar anak selama ini di TK dilakukan dengan model bermain konvensional. Cenderung dilaksanakan bagian demi bagian, tidak sistematis dan tidak holistik. Kegiatannya lebih berorientasi pada unjuk kerja anak dan kurang memperhatikan proses kemajuan perkembangan motorik kasar anak. Prosesnya lebih banyak akademik dibanding bermain. Akibatnya pengembangan motorik kasar anak tidak berlangsung simultan sehingga ada bagian dari perkembangan tersebut yang terlewatkan. Demikian juga dengan pengembangan kerjasama. Fokus perhatian pengembangannya cenderung hanya pada unjuk kerja anak. Sehingga kerja sama anak terutama dalam menentukan pilihan sendiri dan imajinatif kurang mendapat perhatian. Demikian juga sikap penemuan ide baru anak kurang mendapat perhatian guru. Melihat kondisi pengembangan motorik kasar dan kerja sama anak yang belum terlaksana secara simultan, sistemik dan holistik ini maka perlu ditemukan konsep dan teori yang dapat mengakomodasi kebutuhan. Ditemukan model bermain *creative art play* yang diperkirakan sesuai untuk keperluan yang dimaksud. Model ini dilakukan secara bermain, melibatkan pengembangan

kemampuan anak secara simultan, pelaksanaannya sistemik melalui tahapan-tahapan pelaksanaan, holistik karena tidak hanya fokus pada kemampuan motorik kasar saja melainkan dapat dilakukan secara menyeluruh dan terkait dengan fokus perkembangan anak lainnya. Dalam hal ini adalah kerja sama anak.

b) Analisis Anak Didik

Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang perlu dikembangkan adalah kemampuan bergerak dengan seimbang, lentur dan lincah, kemampuan melompat, melempar dan menangkap bola, melakukan kebersihan diri, melakukan koordinasi gerakan tangan kaki dan kepala, dan melakukan permainan fisik. Sedangkan untuk kemampuan kerja samanya, meliputi kemampuan interaksi langsung para anak dalam satu kelompok, melaksanakan tugas kelompok, kemampuan intrapersonal, rasa percaya diri dan tanggung jawab, membuat karya bersama teman, dan senang bermain bersama teman. Hasil analisis lebih lanjut tentang anak-anak usia 5-6 tahun yang menjadi subyek penelitian ini berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke atas sehingga diperkirakan perawatan anak secara fisik relatif baik. Taraf inteligensi pada rata-rata normal ke atas sehingga perkembangan kemampuan untuk menangkap instruksi cukup. Anak-anak yang menjadi subyek penelitian ini juga sudah memiliki pengalaman bermain sendiri, bermain berkelompok dan pengalaman bermain dalam kelompok bermain yang ditunggu guru. Berdasarkan karakteristik anak ini maka model *creative art play* dalam bermain *movement* sesuai untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak.

c) **Analisis materi**

Materi yang diperlukan untuk tujuan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak usia 5-6 tahun dikemukakan sebagai berikut :

Tabel 3.1. Analisis Materi Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja sama

No	Tujuan Perkembangan	Materi
A	Motorik Kasar	
1	Kemampuan bergerak dengan seimbang, lentur dan lincah	Bergerak berjalan dan berlari
2	Kemampuan melompat dengan dua kaki	Melakukan gerakan melompat
3	Melempar dan Menangkap bola	Bermain Bola
4	Melakukan kegiatan kebersihan diri	Memelihara kebersihan tempat
5	Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala	Berimajinasi tentang gerakan binatang
6	Melakukan permainan fisik	Bermain bersama
B	Kerja sama	
1	Kemampuan interaksi langsung para anak dalam satu kelompok	Bergerak berjalan serentak bersama teman
2	Dapat melaksanakan tugas kelompok	Melakukan gerakan melompat bersama-sama
3	Kemampuan intrapersonal (merefleksi diri)	Bermain Bola bersama teman secara berkelompok
4	Rasa percaya diri dan tanggung jawab	Memelihara kebersihan tempat bersama-sama
5	Membuat Karya bersama teman	Berimajinasi tentang gerakan binatang
6	Senang bermain dengan teman	Bermain bersama

d) Analisis Tugas

Kemampuan motorik kasar anak yang di stimulasi dalam kegiatan bermain *movement* terlihat saat anak dengan bebas menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak, sesuai yang mereka inginkan. Dari unjuk kerja yang mereka buat terlihat beberapa aspek kerja sama yang mereka munculkan. Dalam kegiatan ini sebelum anak bermain *movement* terlebih dahulu anak diajak berimajinasi melalui visualisasi kreatif untuk membangun persepsi awal tujuan kegiatan bermain anak. Kemudian anak menggambarkan hasil visualisasinya. Kegiatan ini juga menstimulasi kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan gerakan. Gambar yang mereka buat adalah perwujudan kerja sama anak tersebut. Setelah dua tahap awal dilalui anak-anak diminta menceritakan gambar yang mereka buat. Dalam tahap ini distimulasi kemampuan kerja sama anak dalam berkomunikasi dengan temannya ketika menggambar dan rasa percaya diri menceritakan makna gambar tersebut. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah bermain. Model bermain *movement* ini memberi peluang anak menggunakan beraneka ragam jenis mainan yang relevan digunakan untuk proyek berkunjung ke peternakan yang menjadi tema. Permainan dan jenis alat bermain ini merupakan bagian dari *creative art play* seperti: cat warna/spidol untuk menggambar/mewarnai, bercerita dengan *puppet* dan figuran, topeng untuk dramatisasi/*role play*, musik untuk gerak dan tari, dan *game*.

d) Spesifikasi tujuan bermain

Pencapaian yang diperoleh setelah melakukan model *creative art play* dalam bermain *movement* adalah melakukan gerak yakni kemampuan anak

bergerak seperti berjalan maju ke depan, mundur ke belakang, melompat, meloncat, berlari, berayun, bergantung, merangkak, melempar dan menangkap bola, dan menendang bola. Kemampuan ini dilihat pada saat anak bermain *movement* dengan menggunakan anggota tubuh mereka. Kemudian gerak dan lagu yakni kemampuan anak menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak meniru gerakan yang dicontohkan guru/media (video) . Indikator selanjutnya yang dikembangkan adalah kemampuan mengkoordinasikan gerakan dengan irama musik dan syair lagu yakni kemampuan menciptakan gerakan yang sesuai dengan syair lagu dan sesuai dengan irama musik. Aspek selanjutnya yang distimulasi dalam kegiatan bermain ini adalah pengembangan kerja sama.

Kegiatan pada langkah ini adalah melakukan penjabaran indikator pencapaian kemampuan motorik kasar dan kerja sama ke dalam indikator yang lebih spesifik, yang disesuaikan dengan analisis hasil perkembangan dan analisis tugas yang dilakukan sebelumnya.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil dari tahapan ini adalah buku panduan guru yang telah dirancang sesuai dengan format perancangan, sehingga diperoleh desain awal buku panduan guru untuk tema rekreasi melalui model *creative art* dalam bermain *movement*. Kegiatan pada tahap ini terdiri dari penyusunan instrumen, pemilihan media, pemilihan format dan desain awal buku panduan guru. Hasil dari setiap kegiatan pada tahap awal perancangan di deskripsikan sebagai berikut:

a. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang disusun dalam penelitian ini adalah non tes yaitu lembar observasi bermain *movement* untuk melihat kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak. Pada awal kegiatan bermain, guru mengisi lembar observasi anak untuk melihat anak yang belum berkembang motorik kasar dan kerja samanya dan di akhir kegiatan bermain *movement* guru mengisi lembar observasi anak untuk melihat anak yang sudah berkembang motorik kasar dan kerja samanya.

Hal tersebut dilakukan untuk melihat perbandingan hasil perkembangan anak sebelum dan sesudah bermain dengan menggunakan buku panduan guru model *creative art* dalam bermain *movement*. Non tes yang disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan indikator yang di ukur.

b. Pemilihan Media

Kegiatan pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang tepat model *creative art* dalam bermain *movement*. Media yang digunakan adalah alat-alat yang diperlukan seperti bola, cat, tanah liat (*clay*), topeng, *puppet*, karton, bola dan musik/lagu.

c. Pemilihan Format

Hasil pemilihan format dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan guru di sekolah yang menjadi objek penelitian. Untuk format instrumen yang digunakan yang berupa lembar evaluasi anak, mengacu pada indikator masing-masing untuk mengukur kemampuan anak. Keseluruhan buku panduan guru

dirancang dan disesuaikan dengan dalam model *creative art* bermain *movement* agar menjadi satu kesatuan yang diharapkan penerapannya berdampak pada kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak kelompok B di TK Al Ihsan.

d. Desain Awal Buku panduan guru

Pada tahap ini dihasilkan rancangan awal berupa buku panduan guru model *creative art* dalam bermain *movement* untuk pedoman guru yang terdiri dari skenario bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk 6 tahap, pedoman observasi, dan pedoman evaluasi siswa.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan di lapangan. Tahap ini diawali dengan proses validasi desain awal buku panduan guru oleh tim ahli yang dilanjutkan dengan melakukan uji coba. Revisi dari ahli dan nilai validasi yang diperoleh dijadikan sebagai sumber acuan revisi buku panduan guru yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

a. Validasi Ahli/Praktisi

Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: isi, penyajian dan bahasa. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran direvisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi. Hasil rancangan awal yang telah dianalisis

kesahihannya merupakan produk yang siap untuk diuji coba pada kelas yang menjadi subjek penelitian.

Setelah desain awal buku panduan guru selesai dirancang (*Draft I*), kemudian dilakukan tahap validasi. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi buku panduan guru dan diskusi sampai diperoleh buku panduan guru yang valid dan efektif untuk digunakan. Lembar validasi diisi oleh validator yang menjadi tim validasi pengembangan buku panduan guru. Validator tim ahli akan menjawab pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada skor skala 1-4. Penilaian terdiri dari 4 katagori yaitu : sangat buruk (nilai 1), kurang baik (nilai 2), baik (nilai 3), dan sangat baik (nilai 4).

Pada tahap ini validator juga harus menuliskan saran dan komentarnya pada lembar validasi. Berdasarkan masukan dari para validator, rancangan buku panduan guru model *creative art* dalam bermain *movement* yang telah disusun direvisi agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi valid dan efektif dan memiliki kualitas yang baik untuk diterapkan. Adapun validator yang menjadi tim validasi untuk memvalidasi buku panduan guru ini adalah:

1. Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty., dari Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Ibu Dra. Indra Mulya, M.Pd dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia.
3. Bapak Bukhori, S.Pd dari Fakultas Seni dan Desain
4. Ibu Ardi Susanti, S.Pd dari Pengawas TK Kecamatan Medan Petisah

b. Uji Coba Pengembangan

Pada setiap tahap uji coba akan dicatat data yang diperlukan. Fase ini untuk melihat pengembangan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak serta untuk melihat keefektifan buku panduan guru yang dikembangkan yang dikur dari berkembang atau tidaknya motorik kasar dan kerja sama anak.

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

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
	O ₃	X	O ₄
Kelompok Kontrol	O ₁		O ₂
	O ₃		O ₄

Keterangan :

KE = Kelompok Eksperimen

O₁ = pre test kemampuan motorik kasar

O₂ = post test kemampuan motorik kasar

O₃ = pre test kerja sama

O₄ = post test kerja sama

KK = Kelompok Kontrol

O_1 = pre test kemampuan motorik kasar

O_2 = post test kemampuan motorik kasar

O_3 = pre test kerja sama

O_4 = post test kerja sama

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 sebagai buku panduan guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak. Sedangkan untuk 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 guru untuk mengembangkan motorik kasar dan kerja sama 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.

4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran yaitu mensosialisasikan produk yang telah layak untuk digunakan guru-guru di TK Al Ihsan dan TK 'Aisyiyah 24 Medan Petisah. Untuk penyebaran buku ke lembaga sejenis akan dilaksanakan kemudian. Pada tahap ini buku panduan guru model *creative art* dalam bermain *movement* untuk

mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak kelompok B (*draft final*) dikemas dan disebarakan sebagai media yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

3.5 Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, sedangkan instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan data lebih mudah dan sistematis (Arikunto, 2005:100). Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Nazir, 2005:174). Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi berperan serta dan observasi non partisipan (Sugiyono, 2011:204). Dalam observasi berperan serta, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sumber data penelitian. Sedangkan observasi non partisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat saja. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan dimana peneliti hanya melakukan pengamatan saja. Dengan metode observasi ini diharapkan dapat mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini metode observasi dilakukan pada saat bermain *movement* dengan sampel anak Kelompok B TK Al Ihsan dan Kelompok B TK 'Aisyiyah 24 Medan Petisah. Observasi ini menggunakan instrumen berupa

checklist untuk dapat mengetahui seberapa jauh kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak dalam bermain *movement*.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan

Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian kemampuan motorik kasar dan instrumen penilaian kemampuan kerja sama sebagai alat ukur perkembangan. Sedangkan untuk melihat efektivitas dan efisiensi proses bermain *movement* digunakan pedoman observasi kegiatan bermain. Alat ukur kemampuan motorik kasar, perkembangan kerja sama dan pelaksanaan bermain *movement* terlampir.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja sama

Anak

No	Program Kemampuan Motorik Kasar	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Motorik Kasar				
1	Kemampuan bergerak dengan seimbang, lentur dan lincah				
2	Kemampuan melompat dengan dua kaki				
3	Melempar dan menangkap bola				
4	Melakukan kegiatan kebersihan diri				
5	Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala				
6	Melakukan permainan fisik				
	Kerja sama				

1	Kemampuan interaksi langsung para anak dalam satu kelompok				
2	Dapat melaksanakan tugas kelompok				
3	Kemampuan intrapersonal (merefleksi diri)				
4	Rasa percaya diri dan tanggung jawab				
5	Membuat Karya bersama teman				
6	Senang bermain dengan teman				

Keterangan:

BB (Belum Berkembang)

MB (Mulai Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

BSB (Berkembang Sangat Baik)

Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung presentase skor model *creative art* dalam bermain *movement* adalah sebagai berikut:

$$Ps = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2011:141})$$

Keterangan:

PS = Presentase Skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Dengan kriteria :

$81,26 \leq \text{skor} \leq 100$ = sangat baik

$62,51 \leq \text{skor} \leq 81,25 = \text{baik}$

$43,76 \leq \text{skor} \leq 62,50 = \text{cukup baik}$

$25,00 \leq \text{skor} \leq 43,75 = \text{tidak baik}$

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Tujuan validasi data dalam penelitian ini adalah menjawab kevalidan, kepraktisan dan keefektifan buku panduan guru yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.6.1 Analisis Data Validasi Buku panduan guru Model *Creative Art* Dalam Bermain *Movement* Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Anak

Teknik yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi kualitas model *creative art* dalam bermain *movement* untuk kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan melihat penilaian kelayakan pengembangan model *creative art* dalam bermain *movement* untuk kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak dari hasil telaah. Kualitas kelayakan pengembangan model *creative art* dalam bermain *movement* yang dikembangkan dilihat dari penilaian para validator tim ahli terhadap pengembangan model *creative art* dalam bermain *movement* tersebut. Validator tim ahli akan menjawab pertanyaan dengan memberkan tanda ceklis (√) pada skor skala 1-4.

Adapun format validasi untuk model *creative art* dalam bermain *movement* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Buku panduan guru Oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian
Desain Penyajian	1. Kejelasan judul
	2. Kejelasan penyajian petunjuk bermain
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan bermain
	4. Kemudahan dalam memahami materi
	5. Kualitas pendahuluan
Penyajian Buku Panduan Guru	6. Ketepatan cakupan isi materi
	7. Penyampaian materi menarik dan logis
	8. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi
	9. Kesesuaian gambar dalam penjelasan materi
	10. Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa
	11. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa
Penyajian Isi Buku Panduan	12. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses bermain
	13. Kualitas penyajian materi
	14. Keterlibatan dan peran siswa dalam proses bermain
	15. Konsistensi sistematika penyajian
	16. Keruntutan sajian
	17. Keseimbangan sajian materi
	18. Pengantar sub
	19. Pengantar bab
	20. Rangkuman
	21. Daftar pustaka
	22. Interaktif partisipasif
	23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan bermain
	24. Mendorong berpikir kreatif
	25. Ketertautan dan keterpaduan makna dalam bab

(Sumber: *Jurnal Mitra Sains*, Arda: 2015)

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Buku panduan guru Oleh Ahli Desain**Grafis**

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian
Ukuran Buku	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku
Desain Depan Buku	3. Tampilan unsur tata letak pada kaver depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (<i>unity</i>)
	4. Tampilan tata letak unsur pada kaver depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis
	5. Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi buku
Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian
	7. Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional
	8. Memiliki kekontrasan yang baik
	9. Judul buku menjadi pusat pandang
	10. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang
	11. Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku
	12. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf
	13. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi
Desain Isi Buku	14. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku
	15. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku
	16. Spasi antar paragraph jelas dan tidak ada widow atau orphan
	17. Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) konsisten
	18. Bidang cetak dan marjin proporsional

Aspek Penilaian	dengan ukuran buku
	19. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional
	20. Marjin antara dua halaman berdampingan proporsional
	21. Judul buku
	22. Sub judul bab
	23. Angka halaman/folios
	24. Penempatan ilustrasi
	25. Keterangan gambar (caption) dan sumber
	26. Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman
	27. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku
	28. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf
	29. Tidak menggunakan jenis huruf/dekoratif
	30. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan
	31. Ukuran dan jenis huruf sesuai dengan tingkat pendidikan
	32. Lebar susunan teks
	Butir Indikator Penilaian
	33. Spasi antara baris susunan teks normal
	34. Spasi antara huruf normal
	35. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional
	36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks
	37. Tanda pemotongan kata (hyphenation)
	38. Garis, raster tegas dan jelas

(Sumber : BSNP 2017)

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Buku panduan guru Oleh Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Butir Indikator Penilaian
Keakuratan	1.Keakuratan sturuktur kalimat
Komunikatif	2.Keefektifan kalimat
	3.Pemahaman terhadap pesan
Kesesuaian kaidah bahasa	4.Ketepatan tata bahasa

	5.Ketepatan ejaan
Kesesuaian perkembangan peserta didik	6.Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik
	7.Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional

(Sumber : BSNP 2017)

Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$P_s = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono , 2011:141})$$

Keterangan:

PS = Presentase Skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan kevalidan buku panduan guru model *creative art* dalam bermain *movement* adalah sebagai berikut:

$3 \leq RTP \leq 4$ Valid (layak)

$2 \leq RTP \leq 3$ Cukup Valid (Cukup layak)

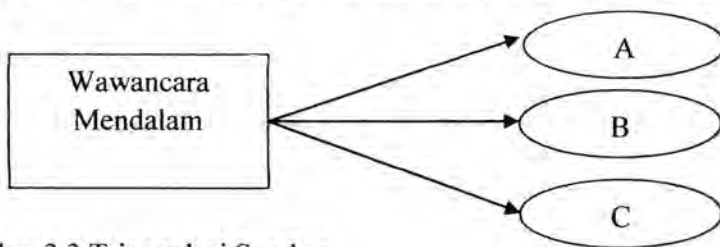
$1 \leq RTP \leq 2$ Tidak Valid (Tidak layak)

(Sumber: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, Damayanti: 2015 hal 28-42)

3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru Model *Creative Art* Dalam Bermain *Movement* Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Anak

Cara menganalisis kepraktisan buku panduan guru yaitu dengan memberikan buku panduan guru kepada validator untuk divalidasi. Buku panduan guru dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa buku panduan guru yang dikembangkan dapat diterapkan dan digunakan di lapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi, dan pengguna buku panduan guru model *creative art* dalam bermain *movement* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak merasa mudah dalam menggunakan buku panduan guru yang dikembangkan (Rochmad dalam Sari, 2016: 47).

Peneliti mewawancarai 2 orang guru untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan buku panduan guru dalam melaksanakan kegiatan model *creative art* dalam bermain *movement*. Peneliti menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2011: 330). Teknik triangulasi yang digunakan yaitu teknik triangulasi sumber, dimana peneliti melakukan wawancara yang mendalam untuk pengumpulan data. Adapun teknik triangulasi sumber digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Triangulasi Sumber

Adapun kisi-kisi angket kepraktisan terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan

No	Indikator
1	Penampilan buku panduan guru secara keseluruhan menarik
2	Bahasa yang digunakan dalam buku panduan guru mudah dipahami
3	Penyajian materi dalam buku panduan guru tersusun secara sistematis
4	Materi dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan perkembangan
5	Penggunaan gambar dalam buku panduan guru jelas
6	Jenis kegiatan dalam buku panduan guru bervariasi
7	Buku panduan guru berbeda dari buku panduan guru biasanya
8	Buku panduan guru mempermudah guru mengevaluasi siswa
9	Buku panduan guru memudahkan siswa dalam menyampaikan pendapatnya dalam bentuk lisan atau tulisan

3.6.3 Analisis Data Keefektifan Buku Panduan Guru Model *Creative Art* Dalam Bermain *Movement* Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kasar Anak

Analisis data keefektifan model *creative art* dalam bermain *movement* mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak bertujuan untuk mengambil keputusan apakah perlu dilakukan uji coba selanjutnya dalam tahap pengembangan model *creative art* dalam bermain *movement*. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk melihat keefektifan buku panduan guru yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.8 Komponen Keefektifan Buku Panduan Guru Model *Creative Art* Dalam Bermain *Movement*

No	Komponen
1	Kesesuaian urutan tahapan dengan proyek pengembangan kemampuan secara utuh
2	Keruntutan langkah-langkah bermain
3	Keterpaduan pengembangan aspek perkembangan motorik halus dan kreativitas anak
4	Variasi penggunaan jenis bermain dalam <i>creative art</i>

5	Kesesuaian tema project
---	-------------------------

Adapun rumus yang digunakan untuk melihat perkembangan motorik halus dan kreativitas anak sebagai berikut:

$$PS = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2011:141})$$

Keterangan:

PS = Presentase Skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Dengan kriteria :

$81,26 \leq \text{skor} \leq 100$ = sangat baik

$62,51 \leq \text{skor} \leq 81,25$ = baik

$43,76 \leq \text{skor} \leq 62,50$ = cukup baik

$25,00 \leq \text{skor} \leq 43,75$ = tidak baik

Dalam melakukan penilaian, peneliti menyesuaikan dengan jenis perkembangangan yang akan di stimulasi. Pada setiap sesi kegiatan bermain *movement*, penilaian yang akan di ukur berbeda-beda. Adapun perbedaannya sebagai berikut:

- A. Pada tahap pertama, yakni visualisasi kreatif dan bermain bebas, anak-anak masih diajarkan untuk melakukan gerak bebas, mengenal macam-macam gerakan (berjalan, berlari, melompat, merangkak dan lainnya), mengekspresikan diri dengan gerakan. Ketika melakukan

gerakan anak-anak bermain secara berkelompok, berinteraksi dengan teman sekelompok, dan saling bekerja sama.

- B. Pada tahap ke dua, anak-anak bermain *clay*, pada sesi ini anak diminta untuk bermain *clay* membentuk lingkaran (seperti batu) yang nantinya anak-anak akan melompati batu tersebut secara berkelompok, berlari sambil melompat bersama teman, melompat seimbang, lentur dan lincah, meningkatkan percaya diri pada anak untuk melompat.
- C. Pada tahap ketiga, keempat, dan kelima, pada sesi ini anak-anak melakukan sesi bermain *movement* untuk keperluan tema proyek, seperti cat, kertas, pasir, musik, gerak dan lagu. Pada sesi ini anak diajarkan untuk mengecat kertas bekas yang telah digulung berbentuk lingkaran seperti bola, membantu anak bermain melempar dan menangkap bola bersama teman, meningkatkan koordinasi tangan dengan mata, meningkatkan otot besar dalam bermain estafet, kemampuan intrapersonal dan percaya diri.
- D. Pada tahap ke enam adalah kegiatan berekreasi dan pemanfaatan media sebagai hasil dari bermain *movement*. Pada sesi ini anak diajarkan untuk bergerak dengan seimbang, lentur dan lincah, kemampuan melompat, melempar dan menangkap bola, melakukan kegiatan kebersihan diri, melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala, melakukan permainan fisik, kemampuan berinteraksi langsung dengan anggota kelompok, melaksanakan tugas kelompok,

kemampuan intrapersonal, rasa percaya diri dan tanggung jawab, membuat karya bersama teman dan senang bermain bersama teman.

3.7 Penyusunan Buku Model *Creative Art* Dalam Bermain *Movement* Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dan Kerja Sama Anak

Penyusunan model *creative art* dalam bermain *movement* untuk mengembangkan motorik kasar dan kerja sama anak dilakukan agar lebih jelas penggunaannya, kondisi yang diperlukan untuk menggunakannya, materi yang sesuai untuk kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak serta waktu yang tepat dalam penggunaan model ini. Penyusunan buku ini dilakukan jika telah dilakukan uji coba, validasi dan revisi oleh ahli bidang produk tersebut.

3.7.1 Penyusunan Buku panduan guru

Sistematika buku panduan guru terdiri dari :

- A. Peta konsep
- B. Indikator
- C. Materi pelajaran
- D. Skenario model *creative art* dalam bermain *movement*
- E. Rangkuman
- F. Gambar-gambar
- G. Evaluasi siswa
- H. Glosarium
- I. Daftar pustaka

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Model *creative art* dalam bermain *movement* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak Taman Kanak-Kanak berusia 5-6 Tahun.

Model *creative art* dalam bermain *movement* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak Taman Kanak-Kanak Usia 5-6 Tahun teruji melalui penelitian ini.

Terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak yang menggunakan model *creative art* dengan yang menggunakan model konvensional dalam bermain *movement*.

Terdapat perbedaan kemampuan kerja sama anak Taman Kanak-Kanak berusia 5-6 tahun yang menggunakan model *creative art* dengan bermain *movement* yang menggunakan model konvensional dalam bermain *movement*.

5.2. Saran

Memberi kontribusi yang berarti terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dalam stimulasi kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak Taman Kanak-Kanak usia 5-6 melalui model *creative art* dalam bermain *movement*.

1 Bagi anak

Disarankan untuk membantu stimulasi kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun dapat digunakan model *creative art* dalam bermain *movement*.

2 Bagi guru

Disarankan hasil penelitian ini dapat memberi informasi dan inspirasi tentang penggunaan model *creative art* dalam bermain *movement* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

3 Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru menstimulasi kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun melalui bermain *movement* dengan model *creative art*.

4 Bagi pengurus IGTK dan HIMPAUDI dan organisasi sejenis lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan pertimbangan dalam penyusunan program peningkatan kemampuan guru dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun melalui bermain *movement* dengan model *creative art*. Selain itu diharapkan dapat terjalin kerja sama dengan

Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Program Pascasarjana Medan Area dalam meningkatkan mutu anggotanya.

5. Bagi pimpinan Lembaga Penjaminan Mutu (LPMP)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merintis dan menyelenggarakan kegiatan peningkatan kompetensi guru PAUD, guru TK maupun jenis pendidikan anak usia dini lainnya dalam bentuk MOU antara LPMP dengan Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Program Pascasarjana Medan Area dalam meningkatkan mutu anggotanya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adistyasari, Ria. 2013. *Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerja Sama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh*. Skripsi: Pendidikan Guru Anak Usia Dini. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan UN
- Andriani. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Inggris dengan Metode Total Physical Response (TPR) pada usia TK*. Skripsi PGPAUD UPI
- Bambang Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Chalidah, Ellah Siti. 2005. *Terapi Permainan Bagi Anak Yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Ekawati, Hanifah. 2014. Jurnal "Penerapan PBL Berbantuan Blog Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Besaran Dan Pengukuran Serta Profil Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, Kerja Sama Dan Komunikasi Siswa SMP". Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia
- Gerald, Kathryn dan Geldard, David. 2010. *Konseling Remaja. terj. Counselling Adolescents*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hurlock, Elizabeth B. 1991. *Developmental Psychology, A Life-Span Approach, 5th ed. McGraw-Hill, Inc.* (Terjemahan). Dra. Istiwidayanti & Drs. Soedjarwo, M.Sc. Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan edisi ke-5. Jakarta: Erlangga.
- _____. 1978. *Perkembangan Anak Edisi Ke Enam*. Penerjemah Muslidah Zarkasih. Jakarta: Erlangga
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Izzaty, Rika Eka dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press

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

- Jahja, Yudrik. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Khadijah. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Milfayetty, Sri. 2016. *Creative Art Play Dalam Tingkat Kecemasan*. Playscope
- Musfiroh, Tadzkirotun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo
- Nugraha, Ali dkk. 2004. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Purwadarminta, W.J.S. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Balai Pustaka
- Rahmadani, Ni Kadek Aris. 2014. *Jurnal Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (SD/MI)*. Jakarta: Litera
- Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Solehuddin. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: UPI
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sukintaka. 2001. *Teori Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Yayasan Nuansa Cendikia

- _____. 2004. *Tujuan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Sunarto dan Agung, Hartono B. 1995. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta Wahjosumidjo
- Sundari, Retno & Wismiarti. 2010. *Sentra Persiapan*. Jakarta: Pustaka Al-Falah,
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Powerbook
- Syah, Muhibbin. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syakira. 2009. *Konsep Perilaku*. Dapat diakses melalui <http://syakira-blog.blogspot.com/2009/01/konsep-perilaku.html> . Diunduh pada 18 Januari 2009.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Yamin, Martinis dan Sanan, Jamilah Sabri. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Yusuf, Syamsu. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya