

MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN *LANDPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN
SAINS ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK AL IHSAN MEDAN

TESIS

OLEH

MAISYARAH
NPM. 161804115



PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2019

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 3/3/25

Access From (repository.uma.ac.id)3/3/25

MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN *LANDPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN
SAINS ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK AL IHSAN MEDAN

TESIS

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



MAISYARAH
NPM. 161804115

PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2019

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 3/3/25

Access From (repository.uma.ac.id)3/3/25

Telah di Uji Pada Tanggal 23 April 2019

Nama : Maisyarah

NPM : 161804115



Panitia Penguji Tesis :

Ketua : Drs. Hasanuddin, M. Ag, Ph.D

Sekretaris : Nurmaida Irawani Siregar, S.Psi, M.Psi

Anggota I : Prof. Dr. Sri Milfayetty, S.Psi., MS., Kons

Anggota II : Dr. Amanah Surbakti, M. Psi., Psikolog

Penguji Tamu ; Dr. Masganti, M.Ag

UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCA SARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : *Model Creative art Dalam Bermain Landplay Untuk
Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar dan Sains
anak usia 4-5 tahun di TK Al-Ihsan Medan*

Nama : Maisyarah

Npm : 161804115

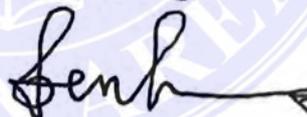
Menyetujui :

Pembimbing I



Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS., Kons., S.Psi

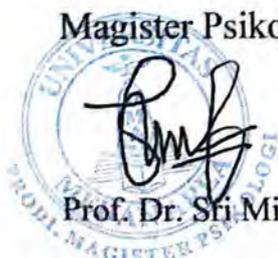
Pembimbing II



Dr. Amanah Surbakti, M.Psi., Psikolog

Ketua Program Studi

Magister Psikologi



Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS., Kons., S.Psi

Direktur



Prof. Dr. Retna Astuti Kuswardani, MS

Tanggal Lulus : 23 April 2019

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 3/3/25

Access From (repository.uma.ac.id)3/3/25

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

Medan, 23 April 2019



Maisyarah

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Maisyarah

NPM : 161804115

Program Studi : Magister Psikologi

Fakultas : Pascasarjana

Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Model Creative art Dalam Bermain Landplay Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar dan Sains anak usia 4-5 tahun di TK Al-Ihsan Medan**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 2019

Yang menyatakan



Maisyarah

NPM. 161804115

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puja dan puji syukuru penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah serta karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul : “Model *Creative art* Dalam Bermain *Landplay* Untuk Meningkatkan Motorik kasar dan Sain Anak Usia 4-5 tahun di TK Al Ihsan Medan”. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi (M.Psi) pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Doa dan dukungan kedua orang tua serta keluarga menjadi motivasi penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Semoga tesis ini dapat menjadi masukan bagi praktisi pendidikan khususnya di Taman Kanak-kanak agar menggunakan model *creativ art* dalam kegiatan pembelajaran.

Penulisan Tesis ini, masih banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk ini izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dadan ramdan, M.Sc, selaku rektor yang telah memanaganemen Universitas sehingga perkuliahan dapat berjalan dengan baik.
2. Prof. Dr. Hj. Retna Astuti Kuswardani, MS. Selaku dekan yang telah mengontrol jalannya perkuliahan dipascasarjana sehingga dapat berjalan dengan baik.
3. Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.Kons, S.Psi, selaku ketua prodi pascasarjana psikologi yaang telah fokus menjalankan programnya sehingga perkuliahan berjalan dengan baik.

4. Komisi Pembimbing: Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.Kons, S.Psi., sebagai pembimbing I dan Dr. Amanah, M.Psi., Psikolog sebagai pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sejak penulisan penelitian dan sampai selesainya tesis ini.
5. Kepada para penguji Drs. Hasanuddin, M.Ag, Ph.D, Nurmaida Irawani Siregar, S.Psi, M.Psi dan Dr. Masganti, M.Ag. yang telah memberikan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
6. Kepada Kepala Sekolah dan guru-guru di TK Al Ihsan atas bantuan dan kerjasamanya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh rekan sejawat, sepayang dan keluarga besar H. Armugan dan Fery Darmawan suami terkasih.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih terdapat kelemahan yang perlu diperkuat dan kekurangan yang perlu dilengkapi. Karena itu, dengan rendah hati penulis mengharapkan masukan, koreksi dan saran untuk memperkuat kelemahan dan melengkapi kekurangan tersebut

Medan,

Penulis

Maisyarah

NPM. 161804115

ABSTRAK

MAISYARAH. Model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk meningkatkan perkembangan motoric kasar dan sains anak usia 4-5 Tahun di Taman Kanak – Kanak. Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area. 2019

Masalah dalam penelitian ini adalah fisik motorik dan perkembangan sains anak usia 4-5 tahun kurang berkembang di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan model *Creative art* dalam *landplay* untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak – kanak. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yang dilaksanakan dalam 4 tahap yang dinamakan 4D (*Define, design, develop, disseminate*). Dalam penelitian ini tahapan diseminasi dilakukan pada skala kecil. Populasi penelitian ini adalah siswa kelompok TK B A1- Ihsan dan TK Medina Medan yang terdiri dari 35 orang anak. Besar sampel 8 orang diambil secara random yang dibagi dalam 2 kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan konvensional dan kelompok yang diberi perlakuan dengan model *Creative art* dalam *land play*. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi untuk mengukur perkembangan fisik motorik dan perkembangan sains anak. Sedangkan pretes dan postes digunakan mengukur perkembangan fisik motorik dan perkembangan sains anak sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data menggunakan presentasi dan statistic uji t. Hasil statistic uji t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan ($\alpha=0,05$) antara data pretest dan post test. Kemudian ditemukan adanya peningkatan perkembangan fisik motorik anak 97 % dan sebesar 72% peningkatan perkembangan sains anak melalui penggunaan model *Creative art* . Sedangkan metode konvensional meningkatkan fisik motorik sebesar 79 % dan sains 54 %. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model *Creative art* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar dan sains anak disbanding dengan penggunaan model konvensional. Dengan demikian disarankan agar model *Creative art* dalam *landplay* sebagai alternative dalam meningkatkan motorik kasar dan sains anak di Taman Kanak- Kanak.

Kata kunci : *Creative art* , *Landplay*, motorik kasar dan sains.

ABSTRACT

MAISYARAH. Creative art model in playing landplay to improve gross motor and science development of children aged 4-5 years in Kindergarten. Master of Psychology Postgraduate Program, Medan Area University. 2019

The problem in this study is that the physical motor and science development of children aged 4-5 years is underdeveloped in Kindergarten. This study aims to develop a Creative art model in landplay to improve the gross motor and science development of children aged 4-5 years in Kindergarten. The method used is research and development which is carried out in 4 stages called 4D (Define, design, develop, disseminate). In this study, the dissemination stage was carried out on a small scale. The population of this study were students of Kindergarten B Al-Ihsan and Kindergarten Medina Medan consisting of 35 children. A sample size of 8 people was taken randomly and divided into 2 groups, namely the group given conventional treatment and the group given treatment with the Creative art model in land play. Data were collected using observation sheets to measure children's physical motor development and science development. While the pretest and posttest were used to measure children's physical motor development and science development before and after treatment. Data analysis used presentation and t-test statistics. The results of the t-test statistics showed that there was a significant difference ($\alpha=0.05$) between the pretest and posttest data. Then it was found that there was an increase in children's physical motor development of 97% and an increase of 72% in children's science development through the use of the Creative art model. While the conventional method increased physical motor development by 79% and science by 54%. This study concludes that the use of Creative art models can improve the development of children's physical motor skills and science compared to the use of conventional models. Thus, it is recommended that the Creative art model in landplay as an alternative in developing children's physical motor skills and science in Kindergarten.

Keywords: Creative art , Land play, physical motor skills and science

DAFTAR ISI

Halaman persetujuan

Halaman Pengesahan

Halaman Pernyataan

Kata Pengantar

Abstrak

Abstract

Daftar Isi.

BAB I : PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Identifikasi Masalah.....	4
1.3	Rumusan Masalah.....	5
1.3	Tujuan Penelitian.....	5
1.4	Manfaat Penelitian.....	5

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Kerangka Teori.....	7
2.1.1	Pengertian motorik kasar.....	7
2.1.2	Aspek-aspek motorik kasar.....	12
2.1.3	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motorik kasar.....	15
2.2	Sains.....	16
2.2.1	Pengertian Sains.....	16
2.2.2	Aspek-aspek Perkembangan Sains.....	19
2.2.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sains	20
2.3.	Bermain <i>Landplay</i>	21

2.3.1 Aspek Bermain <i>Landplay</i>	23
2.3.2 Model <i>Creative art</i>	24
2.3.3 Model <i>Creative art</i> Dalam Bermain <i>Landplay</i> untuk meningkatkan Motorik kasar dan Sains.....	28
2.3.4 Kerangka Konseptual	32
2.3.5 Hipotesis	33

BAB III : METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Lokasi dan waktu Penelitian	34
3.3 Subjek dan Objek penelitian	34
3.4 Identifikasi Variabel	35
3.5 Definisi Operasional	35
3.6 Metode dan Instrumen Data	36
3.6.1 Metode Pengumpul Data	37
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data	37
3.7 Prosedur Pengembangan	40
3.7.1 Tahap Pendefenisian	40
3.7.2 Tahap Perancangan	41
3.7.3 Tahap Pengembangan	43
3.7.4 Tahap Penyebaran	44
3.8 Tahap Analisa Data	44
3.9 Penyusunan Buku Panduan	45

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Orientasi Kanchah Penelitian	46
4.2	Persiapan Penelitian	50
4.3	Analisa Data dan Hasil Penelitian Model	51
4.3.1	Data Penelitian Pengembangan Model Tahap I	51
4.3.2	Data Penelitian Pengembangan Model Tahap II	59
4.3.3	Data Penelitian Pengembangan Model Tahap III	68
4.4	Pembahasan	84

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran.....	88

Daftar Pustaka

Lampiran

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak adalah makhluk yang memiliki potensi-potensi yang baik, potensi yang dimiliki anak akan berkembang melalui kegiatan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak adalah makhluk yang aktif dan penjelajah yang adaptif, selalu berupaya untuk mengontrol lingkungannya. Anak adalah seorang pengkonstruksi yaitu seorang penjelajah yang aktif, selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan lingkungan sesuai dengan interpretasi (penafsirannya). Kemampuan untuk memahami fakta, keadaan dan informasi alam sekitar yang didasarkan pada pengalaman positif bagi anak secara nyata.

Sains pada anak usia dini adalah kemampuan untuk memahami keadaan alam. Hal ini dapat diungkap melalui menyebutkan fakta, memberi informasi, menjelaskan pengetahuan, menganalisis, membandingkan dan menerapkan. Definisi perkembangan sains pada anak usia dini adalah kemampuan memahami fakta, informasi dan ilmu pengetahuan / knowledge atau keadaan alam. Hal ini dapat diungkap melalui ungkapan fakta tentang alam, menjelaskan informasi tentang alam, menerapkan cara memanfaatkan alam, menganalisis bagian-bagian alam, membandingkan fakta, informasi dan pengetahuan serta mencipta sesuatu dari alam. Sains bagi anak pada hakikatnya dijadikan sebagai media yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan dan memaksimalkan potensi yang ada dalam diri anak. Sains bagi anak usia dini dapat memberikan pengalaman positif bagi anak dalam membantu dirinya untuk meningkatkan pemahaman

tentang suatu konsep sains, meningkatkan kemampuan berpikir, menanamkan sikap yang positif, dan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan konsep sains di jenjang pendidikan selanjutnya.

Penggunaan *Landplay* yang merupakan salah satu bagian dari alam diperkirakan efektif untuk membantu stimulasi anak. Sebab panca indera anak suka berinteraksi dengan bumi dan kehidupan. Hal inilah yang menjadi penguat *Landplay* dan beberapa jenis tanaman dapat digunakan untuk proses stimulasi perkembangan anak. Untuk mengoptimalkan perkembangan sains dan motorik kasar anak maka dikembangkan suatu model bermain dengan media tanah dan tanaman yang akan di paparkan langkah-langkahnya dalam buku panduan ini. Selain hal itu buku ini juga memuat tujuan dan materi belajar untuk membuat rancangan kegiatan bermain, meningkatkan rancangan kegiatan bermain dengan model *Creative art* secara holistic dan sekaligus media yang relevan serta evaluasi kegiatan bermain dan pencapaian perkembangan anak.

Fenomena perkembangan anak- anak saat ini menunjukkan belum semua perkembangan motorik kasar dan sains anak-anak berkembang baik terutama anak-anak pada usia 4-5 tahun. Wawancara yang dilakukan pada lima belas orang guru yang mengajar di Taman Kanak- Kanak yang bergabung di dalam organisasi Ikatan Guru Taman Kanak – Kanak (IGTK) di kota Medan pada akhir Januari 2018, menunjukkan bahwa fenomena keterlambatan perkembangan motorik kasar anak ini terjadi. Hampir 50 % anak-anak yang berada di Taman Kanak-Kanak kelompok A mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar. Sebagian besar anak- anak ini belum dapat melakukan gerakan-gerakan motorik kasar seperti meloncat dengan 1 kaki (kesulitan meloncat dengan 1 kaki, bergerak sesuai

dengan music yang di dengar serta mengungkapkan proses bagaimana tumbuh-tumbuhan dapat hidup dihasilkan serta dapat dinikmati.

Creative art adalah kegiatan yang melibatkan imajinasi anak dan bisa mencakup kegiatan seperti : seni, sains, dan music. Kegiatan tersebut penting karena merangsang dan membantu anak-anak menumbuhkan kemampuan mereka pada semua domain, yang dapat mendorong fleksibilitas pikiran anak. Manfaat menekankan *Creative art* dalam pendidikan anak usia dini yaitu mulai dari meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar hingga emosional dan mental. *Creative art* memberi jalan keluar bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan mengendalikan emosi mereka (Mills, 2014;1)

Model *Creative art* bisa menjadi alternative solusi terhadap sekolah, yang selama ini guru hanya menggunakan pendekatan konvensional terhadap proses. Dalam pembelajaran konvensional guru hanya berfokus pada pedagogi dan kompetensi profesional saja. Namun, melalui model *Creative art* , anak bisa mendapatkan kompetensi diri dan social mereka terhadap lingkungan di sekitar mereka, disamping kompetensi pedagogi dan kompetensi profesional. Model ini merupakan model bermain terpadu. Model bermain ini terdiri dari visualisasi kreatif, menggambar, berbicara, bermain puppet, bermain topeng, bermain tanah liat, bermain drama, bermain music dan bermain *landplay*. (Maichoidi:2007). Berdasarkan hal tersebut model ini sesuai untuk anak usia dini yang menerapkan model bermain seraya belajar.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh Milfayetti pada tahun 2017 dalam jurnal *Innovation in Teaching and Learning Through Creative art* Model yang menyatakan bahwa The procedures of TLCA model

were found to be comprehensive than the conventional model, in terms of teaching and learning model were found to be comprehensive than the conventional model, in terms of teaching and learning accommodate self and social stimulation through *Creative art* . Model *Creative art* merangsang perkembangan diri sendiri dan social anak. Model bermain konvensional yang diterapkan di Taman Kanak – Kanak selama ini terkesan cenderung pada pembelajaran akademik dan klasikal yang mengharapkan pada hasil tanpa memperhatikan proses yang dilalui secara cermat dan mendalam di lingkungan sekolah TK Al-Ihsan.

Terlihat kejadian yang kerap terjadi di sekolah, khususnya Taman Kanak – Kanak, metode yang di lakukan lebih kepada proses akademik tanpa memperhatikan proses yang terjadi dengan alami. Para murid dituntut untuk dapat mengikuti pembelajaran yang bersifat akademik seperti calistung membaca, menulis dan berhitung. Hal ini disebabkan adanya tuntutan dari orang tua terhadap sekolah khususnya para guru agar anak mereka dapat segera membaca, menulis, dan berhitung.

Para guru Taman Kanak-Kanak melaksanakan pembelajaran di sekolah sesuai dengan kurikulum dengan menambahkan kurikulum sekolah yang telah di modifikasi sesuai dengan keberagaman setiap sekolah namun pembelajaran masih bersifat kurikulum konvensional. Masih terlihat jelas kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan para guru yang masih mengajar secara monoton. Oleh Sebab itu, anak didik kurang mendapatkan stimulasi-stimulasi yang lebih baik.

Kemampuan dan ketertarikan anak terhadap pembelajaran belum terlihat maksimal karena anak belum merasakan hasil karya yang dapat diciptakannya

sendiri karena anak dituntut terus menerus untuk bisa membaca, menulis dan berhitung. Bila seorang anak berhasil dalam *calistung* bagi orang tua tidak ada beban ingin meneruskan sekolah tingkat lanjut karena sudah dapat menguasai *calistung*.

Untuk itu sangat diperlukan pengembangan keterampilan anak dalam motorik kasar dan sains untuk mengatasi rasa bosan dan jenuh pada anak, Ketika guru memberikan pembelajaran dan permainan yang inovatif, kreatif dan menarik untuk anak, maka dapat dipastikan anak akan dapat lebih semangat dan berani untuk mencoba hal-hal baru yang ada di sekitarnya dengan dorongan dan sugesti yang diberikan secara maksimal oleh ibu guru dan orangtuanya.

1.2 Identifikasai Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

- 1) Anak-anak mengalami hambatan dalam meningkatkan motorik kasar dan sains karena tidak adanya stimulasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas
- 2) Variasi kegiatan bermain dan kurang beragamnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motoric kasar dan sains anak.
- 3) Konsep pembelajaran di TK yang menjadi objek penelitian tidak menerapkan konsep belajar sambil bermain dan berdasarkan minat dan kebutuhan anak.
- 4) Anak-anak tidak diberi kesempatan yang untuk meningkatkan kemampuan sainsnya

- 5) Guru belum pernah menggunakan model *Creative art* dalam kegiatan pembelajaran
- 6) Anak hanya dipersiapkan untuk pandai membaca, berhitung dan menulis
- 7) *Landplay* sebagai media bermain di Taman Kanak-kanak tidak pernah digunakan dalam kegiatan bermain dan berkegiatan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana buku model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak.
- 2) Bagaimana buku model *Creative art* dalam bermain *landplay* efektif digunakan untuk meningkatkan motorik kasar dan sains pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak.
- 3) Bagaimana kepraktisan buku model *Creative art* dalam bermain *landplay* dapat meningkatkan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :

- 1) Untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru dalam *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak
- 2) Untuk menguji keefektifan buku panduan guru dalam *landplay* dalam meningkatkan motorik kasar dan sains pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak
- 3) Untuk menguji kepraktisan buku panduan guru dalam bermain *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

- 1) Secara teoritis
 - a) Pengembangan keilmuan tentang model pertumbuhan motorik kasar dan peningkatan perkembangan anak khususnya penggunaan model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan meningkatkan perkembangan sains anak di Taman kanak-kanak.
 - b) Menambah referensi bagi peneliti lain atau penelitian lanjutan, khususnya pada objek yang sama pada waktu dan tempat yang berbeda.
- 2) Secara praktis
 - a) Bagi anak

Membantu stimulasi pertumbuhan motorik kasar dan perkembangan sains anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak melalui model *Creative art* dalam bermain *landplay*.

b) Bagi Guru

Dapat dijadikan acuan untuk lebih kreatif dalam memilih tehnik dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motorik kasar dan perkembangan kemampuan sains anak di taman kanak-kanak khususnya anak usia 4-5 tahun.

c) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru menstimulasi pertumbuhan motorik kasar dan perkembangan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak melalui bermain *landplay* dengan model *Creative art* .

d) Bagi Ketua Yayasan

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Motorik kasar

Perkembangan motorik merupakan kemampuan melakukan koordinasi kerja syaraf motorik secara sistematis yang dilakukan syaraf pusat untuk melakukan kegiatan (Sunarto dan Hartono,1995:11). Kemampuan ini merupakan kontrol terhadap gerak jasmani lewat aktivitas yang dikoordinasi pusat syaraf dan otot-otot, seperti pada saat anak melompat. Perkembangan motorik dapat diamati melalui perkembangan kemampuan dalam bergerak seperti berjalan. (Hurlock,1980:148).

Kemampuan motorik dapat dikategorikan atas motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak-anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat dan pada usia 5 tahun koordinasi motorik halus akan semakin meningkat Santrock (1995: 225). Motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menggenggam, menyusun balok dan memasukkan kelereng.Saputra dan Rudyanto (2005: 118).

Ketrampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Hurlock (dalam Noorlaila 2010: 50) Melalui

perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan berbaris-baris. Menurut Magil (dalam Sumantri 2005: 143) ketrampilan ini melibatkan koordinasi neuromuscular (syaraf otot) yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk berhasilnya ketrampilan ini. Ketrampilan jenis ini sering disebut sebagai ketrampilan yang memerlukan koordinasi mata-tangan.

Motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar. Semakin bertambah besar seorang anak maka tubuhnya semakin kuat dan gaya gerakannya semakin berbeda. Tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat, sehingga keterampilan baru 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). Motorik kasar ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh (Hari Yulianto (2010:5). Kecerdasan kinestetik/ Kecerdasan motorik kasar adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan. (Amstrong (2002:3) Motorik yaitu segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik, yang menentukan adalah otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling

melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaanya. Zulkifli (2009: 31), perkembangan motorik merupakan perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan refleks dan kegiatan yang telah ada sejak lahir. Menurut Hurlock (1996: 150) dalam Suyadi (2010: 67). Ada tiga unsur dalam perkembangan motorik pada manusia, yaitu : Otot, saraf dan otak.

Berdasarkan tiga unsur diatas bentuk perilaku gerak yang dimunculkan terbagi menjadi dua bentuk yaitu : motorik kasar (melibatkan otot-otot besar, saraf dan otak) dan motorik halus (melibatkan otot-otot kecil, saraf dan otak). Ketiga unsur di atas melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya. Kemampuan gerak dasar pada perkembangan motorik menurut Depdiknas (2007 : 3)

1. Kemampuan gerak lokomotor

Kemampuan gerak lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari.

2. Kemampuan gerak non-lokomotor.

Kemampuan non-lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang yang memadai. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan

meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan.

3. Kemampuan gerak manipulative

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata kaki dan mata tangan, yang mana koordinasi ini cukup penting untuk proses berjalan dalam ruang gerak. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari ; gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola karena dalam menangkap bola membutuhkan konsentrasi. Kemampuan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usia (*age appropriateness*). Berdasarkan pengertian para ahli dikemukakan bahwa perkembangan motorik kasar adalah kemampuan gerak jasmani yang tampak dari aktivitas anak dalam melakukan gerakan.

Pembelajaran sains bagi anak pada hakikatnya dijadikan sebagai media yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan dan memaksimalkan potensi yang ada dalam diri anak. Hal tersebut senada dengan ungkapan Havu-Nuutinen (Gross, 2012: 1-2) sebagai berikut: *“Science education is a process of conceptual change in which children reorganize their existing knowledge in order to understand concept and process.. more completely”*. Pembelajaran sains pada pendidikan anak usia dini memberikan manfaat yang sangat besar untuk berbagai aspek perkembangan anak, sehingga para peneliti menekankan betapa pentingnya

pembelajaran sains yang dimulai sejak ini Trundle (2009: 1). Pembelajaran sains bagi anak usia dini dapat memberikan pengalaman positif bagi anak yang membantu dirinya untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu konsep sains, meningkatkan kemampuan berpikir, menanamkan sikap yang positif, dan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan konsep sains di jenjang pendidikan selanjutnya (Eshach and Fried Trundle, 2009;2). Perkembangan motorik pada anak TK (prasekolah) dengan melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang sedang bermain di halaman sekolah atau pusat-pusat permainan edukatif lainnya. (Laura E. Berk 2007: 224) menjelaskan Hasil pengamatannya menunjukkan bahwa ketika anak-anak bermain, akan muncul adanya keterampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola kehidupan. Ia menyatakan, *“You will see that an explosion of new motor skill occurs in early childhood, each of which build on the simpler movement pattern of toddlerhood.”* (Anda akan melihat adanya keterampilan motorik baru yang muncul pada anak-anak yang masing-masing membentuk pola kehidupannya).

Pembelajaran sains dalam model *creative are* terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar dan perkembangan sains pada anak terdapat juga pada motivasi yang berasal dari dalam diri anak atau intrinsik dan ada yang timbul akibat rangsangan dari luar atau ekstrinsik. Motivasi intrinsik akan mendorong rasa ingin tahu, keinginan mencoba, mandiri dan ingin maju. Pada hakekatnya anak telah memiliki pengetahuan awal, oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu memiliki pengetahuan, keterampilan dan pengalaman apa yang telah dimiliki anak. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga potensial untuk mencari dan menemukan sesuatu, oleh karena itu bila diberi kesempatan untuk meningkatkan

potensi tersebut anak akan merasa senang dan dapat bereksplorasi melalui belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Pengalaman yang diperoleh melalui bekerja merupakan hasil belajar yang tidak mudah terlupakan, oleh karena itu dalam proses belajar mengajar sebaiknya anak diarahkan untuk melakukan kegiatan atau "*Learning by doing*" melalui belajar seraya bermain. Bermain *Landplay* merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana gembira dan menyenangkan, sehingga akan dapat mendorong anak untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran, dalam setiap pembelajaran perlu diciptakan suasana yang menyenangkan lewat kegiatan bermain yang kreatif. Pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berbeda dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya.

Pembelajaran sains di Taman Kanak –Kanak dapat memupuk pemahaman, minat dan penghargaan anak didik terhadap dunia di mana mereka hidup yaitu alam semesta. Kegiatan berkebun memiliki banyak manfaat bagi pencapaian berbagai aspek perkembangan anak, sehingga program tersebut bisa dijadikan sebagai alternatif pembelajaran sains yang bermakna untuk anak terutama anak-anak di TK Al-Ihsan Medan. Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk menguraikan lebih lanjut terkait dengan penerapan kegiatan berkebun untuk meningkatkan keterampilan proses sains anak usia dini di TK Al-Ihsan Medan.

Pembelajaran sains merupakan suatu upaya yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan dan memaksimalkan potensi yang ada dalam diri anak (Gross, 2012:1). Dengan kata lain, dalam proses pembelajaran sains, bukan konsep sains yang ditekankan untuk dipahami oleh anak, namun lebih mengarah kepada bagaimana pembelajaran sains tersebut mampu menjadi alat untuk menstimulasi

berbagai aspek perkembangan anak sejak dini. Menurut Wenham (Gross, 2012: 1) 'science is a way of exploring and investigating the world around us... not only a way of knowing; it is a way of doing'. Berdasarkan pendapat Wenham tersebut, dapat diartikan bahwa sains itu bukan hanya sekedar pengetahuan saja, tapi proses dan juga tindakan yang kita lakukan dalam mencapai pengetahuan tersebut. Selain itu, Worms, Shadow and Whirlpools (Halverson, 2007) menyatakan terkait kayanya manfaat dari pembelajaran sains untuk anak antara lain mampu memupuk rasa percaya diri anak di dalam lingkungannya, memberikan pengalaman penting secara langsung pada anak, meningkatkan konsep dasar pengetahuan alam, meningkatkan kemampuan mengamati, memperoleh kesempatan untuk menggunakan material yang biasa digunakan dalam pembelajaran sains, sehingga anak mulai terbiasa sejak dini, memperoleh bantuan dalam memecahkan masalah, mendapat kesempatan untuk menstimulasikan rasa keingintahuan mereka dan mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, meningkatkan kemampuan sensori, fisik, intelektual, emosional, spiritual, dan sosial.

2.1.2 Aspek – aspek Motorik kasar

DASAR GERAK

Gerak lokomotor, Non Locomotor dan Manipulative

Gerak Locomotor

Macam-macam gerak lokomotor, yaitu : lari, lompat, loncat, leaping, jingkat, menderap, sliding, skiping, rolling, dan memanjat.

a. Berjalan

Jalan adalah aktivitas gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, pada saat kaki melakukan pergantian langkah salah satu kaki tetap menumpu pada dasar pijakan. Dengan konsep di atas, berjalan dapat dilakukan dengan kaki, dengan tangan, dengan kaki dan tangan, dengan tubuh; demikian juga arahnya, ke depan dan ke belakang, ke samping kiri dan kanan, dalam hal usaha, bisa cepat, lambat, keras, perlahan, terhenti-henti, berkelanjutan; dalam hal keterhubungan, bisa di sekitar ruangan, di sekitar teman sendiri, melintasi atau melangkahi alat, dsb.

b. Berlari

Berlari adalah aktivitas gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, pada saat kaki melakukan pergantian langkah badan dalam keadaan melayang di udara. Aplikasikan konsep-konsep di atas, sesuai dengan tema berlari.

c. Berjingkat

Berjingkat adalah aktivitas memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan satu kaki, menumpu dan mendarat menggunakan satu kaki, sedangkan satu kaki yang lain ditekuk pada bagian lutut sehingga tidak menyentuh tanah. Keterampilan berjingkat selain sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari juga sering digunakan dalam aktivitas motorik pada beberapa cabang olahraga seperti lompat jangkit, sepak bola, bola voli dan bola basket.

d. Meloncat

Meloncat adalah gerakan memindahkan tubuh dengan menggunakan dua atau satu kaki tumpu dari satu ketinggian dan mendarat tidak harus menggunakan kaki

e. Menderap

Menderap atau mencongkang adalah gerakan berjalan dipadukan dengan lompat (leaping), arah dapat ke depan maupun ke belakang. Gerakan ini seperti kuda pada saat berlari kencang (menderap), tetapi hanya dilakukan dengan menggunakan dua kaki.

f. Merayap

Merayap adalah gerakan yang dilakukan dengan posisi tubuh telungkup di atas permukaan, tangan dan kaki kiri atau kanan digerakkan maju secara bersamaan, kemudian kaki mendorong tubuh ke depan, dan kepala sedikit diangkat untuk melihat ke depan.

g. Memanjat

Memanjat adalah gerakan ke atas atau ke bawah dengan menggunakan kedua tangan dan kaki. Biasanya anggota tubuh bagian atas sebagai alat kontrol utama

Gerakan Nonlokomotor

Bentuk-bentuk gerak nonlokomotor, yaitu menghindar, meregangkan otot, memutar dan berputar, mengayunkan kaki, bergantung, menarik dan mendoong.

a. Latihan Menghindar

Latihan menghindar sangat berguna dalam berbagai permainan maupun olahraga. Menghindar dapat berupa menghindari benda maupun kawan atau

lawan.

b. Latihan peregangan

Latihan peregangan adalah latihan mengulur otot tubuh, dengan jalan melakukan fleksi atau ekstensi atau dengan cara yang lain. Prinsip dasar yang harus dipegang adalah cara mengulur dimulai dengan uluran yang paling ringan kemudian makin lama-makin berat sampai hitungan delapan.

c. Memutar (meliuk) dan Berputar

Anak-anak perlu diajarkan bagaimana meliukkan tubuh kurang dari 180-200 derajat dan memutar tubuh 360 derajat. Gerakan ini berguna untuk meningkatkan keseimbangan statis atau kesadaran vestibular.

d. Bergantung

Bergantung adalah aktivitas menahan berat badan dengan jalan tangan memegang palang atau tali. Meskipun sudah memasuki usia SMP, tidak semua anak dapat melakukan bergantung mengangkat tubuh (pull-up), sehingga untuk mereka cukup belajar menggantung dengan jalan tangan memegang tali.

e. Menarik dan mendorong

Menarik adalah gerakan menggunakan tenaga terhadap obyek atau orang lain agar obyek atau orang yang jaraknya jauh.

Gerakan Manipulatif

Jenis keterampilan manipulatif dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu:

Menjauhkan obyek: melempar, memukul, menendang.

Menambah penguasaan: menangkap, mengumpulkan, mengambil.

Bergerak bersama: membawa, memantul-mantulkan (dribbling).

a. Menggelindingkan benda

Mengelindingkan benda dapat berupa benda bulat seperti bola, atau benda yang berbentuk lingkaran, seperti cakram, ban sepeda dan sebagainya. Guru harus memilih benda-benda tersebut yang berat dan ukurannya sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan motoriknya.

b. Melempar

Melempar merupakan gerak manipulatif untuk menjauhkan obyek dari tubuh dengan menggunakan satu atau dua tangan.

c. Menangkap

Menangkap adalah keterampilan gerak dasar manipulatif untuk menghentikan momentum suatu obyek dengan menggunakan tangan. Menangkap biasanya dipengaruhi oleh kemampuan visual untuk mengikuti gerakan obyek.

d. Menendang

Menendang adalah keterampilan gerak manipulatif di mana kaki digunakan untuk memukul obyek. Latihan menendang dapat dilakukan dengan dua bentuk, yaitu menendang obyek yang ada di tanah, dan menendang obyek dengan cara voli (obyek masih berada di udara).

e. Menggiring

Menggiring bola adalah keterampilan gerak manipulatif yang menggunakan koordinasi antara mata-kaki dan mata-tangan untuk membawa bola dari satu tempat ke tempat yang lain. Dalam permainan sepak bola menggiring bola dilakukan dengan menggunakan kaki, sedangkan dalam permainan bola

basket menggiring bola dilakukan dengan menggunakan tangan dengan jalan bola.

f. Memukul

Memukul adalah suatu aksi menggunakan satu atau dua tangan atau suatu alat untuk mendorong (memberikan daya pada) suatu obyek. Anak-anak kelas satu dan dua masih sulit memukul benda bergerak, dan memukul menggunakan tongkat yang bulat, karena kesadaran visualnya masih rendah. Untuk melatih keterampilan memukul sebaiknya menggunakan alat pemukul yang pipih dengan permukaan untuk memukul lebar, sedangkan bola yang digunakan sebaiknya bola yang ringan.

2.1.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik kasar

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

e. *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.

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 otot yang memungkinkan anak menjadi lincah dan aktif bergerak. Dengan meningkatnya usia nampak adanya perkembangan dari gerakan motorik kasar kearah gerakan motorik halus yang memerlukan kecermatan dan kontrol yang lebih baik. (Gunarsa dalam Rita EkaIzzaty, 2005:53).

Pertumbuhan fisik anak diharapkan dapat terjadi secara optimal karena secara langsung akan mempengaruhi perilaku anak dalam keseharian. Perkembangan motoric kasar anak akan berkembang dengan baik jika anak- anak mendapatkan pengalaman melalui sains dalam berkebun, pada saat ini anak dapat menggerakkan seluruh fungsi anggota tubuhnya secara terarah dan lebih baik.

2.2 Sains

2.2.1 Pengertian Sains

Pembelajaran sains bagi anak pada hakikatnya dijadikan sebagai media yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan dan memaksimalkan potensi yang ada dalam diri anak. Hal tersebut senada dengan ungkapan Havu-Nuutinen (Gross, 2012: 1-2) sebagai berikut: “*Science education is a process of conceptual*

change in which children reorganize their existing knowledge in order to understand concept and process.. more completely". Pembelajaran sains pada pendidikan anak usia dini memberikan manfaat yang sangat besar untuk berbagai aspek perkembangan anak, sehingga para peneliti menekankan betapa pentingnya pembelajaran sains yang dimulai sejak ini Trundle (2009: 1). Pembelajaran sains bagi anak usia dini dapat memberikan pengalaman positif bagi anak yang membantu dirinya untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu konsep sains, meningkatkan kemampuan berpikir, menanamkan sikap yang positif, dan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan konsep sains di jenjang pendidikan selanjutnya (Eshach and Fried Trundle, 2009;2). Perkembangan motorik pada anak TK (prasekolah) dengan melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang sedang bermain di halaman sekolah atau pusat-pusat permainan edukatif lainnya. (Laura E. Berk 2007: 224) menjelaskan Hasil pengamatannya menunjukkan bahwa ketika anak-anak bermain, akan muncul adanya keterampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola kehidupan. Ia menyatakan, *"You will see that an explosion of new motor skill occurs in early childhood, each of which build on the simpler movement pattern of toddlerhood."* (Anda akan melihat adanya keterampilan motorik baru yang muncul pada anak-anak yang masing-masing membentuk pola kehidupannya).

Pembelajaran sains dalam model *creative are* terhadap perkembangan kemampuan motoric kasar dan perkembangan sains pada anak terdapat juga pada motivasi yang berasal dari dalam diri anak atau intrinsik dan ada yang timbul akibat rangsangan dari luar atau ekstrinsik. Motivasi intrinsik akan mendorong rasa ingin tahu, keinginan mencoba, mandiri dan ingin maju. Pada hakekatnya anak

telah memiliki pengetahuan awal, oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu memiliki pengetahuan, keterampilan dan pengalaman apa yang telah dimiliki anak. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga potensial untuk mencari dan menemukan sesuatu, oleh karena itu bila diberi kesempatan untuk meningkatkan potensi tersebut anak akan merasa senang dan dapat bereksplorasi melalui belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Pengalaman yang diperoleh melalui bekerja merupakan hasil belajar yang tidak mudah terlupakan, oleh karena itu dalam proses belajar mengajar sebaiknya anak diarahkan untuk melakukan kegiatan atau "*Learning by doing*" melalui belajar seraya bermain. Bermain *Landplay* merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana gembira dan menyenangkan, sehingga akan dapat mendorong anak untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran, dalam setiap pembelajaran perlu diciptakan suasana yang menyenangkan lewat kegiatan bermain yang kreatif. Pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berbeda dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya.

Pembelajaran sains di Taman Kanak –Kanak dapat memupuk pemahaman, minat dan penghargaan anak didik terhadap dunia di mana mereka hidup yaitu alam semesta. Kegiatan berkebun memiliki banyak manfaat bagi pencapaian berbagai aspek perkembangan anak, sehingga program tersebut bisa dijadikan sebagai alternatif pembelajaran sains yang bermakna untuk anak terutama anak-anak di TK Al-Ihsan Medan. Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk menguraikan lebih lanjut terkait dengan penerapan kegiatan berkebun untuk meningkatkan keterampilan proses sains anak usia dini di TK Al-Ihsan Medan.

Pembelajaran sains merupakan suatu upaya yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan dan memaksimalkan potensi yang ada dalam diri anak (Gross, 2012:1). Dengan kata lain, dalam proses pembelajaran sains, bukan konsep sains yang ditekankan untuk dipahami oleh anak, namun lebih mengarah kepada bagaimana pembelajaran sains tersebut mampu menjadi alat untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak sejak dini. Menurut Wenham (Gross, 2012: 1) 'science is a way of exploring and investigating the world around us... not only a way of knowing; it is a way of doing'. Berdasarkan pendapat Wenham tersebut, dapat diartikan bahwa sains itu bukan hanya sekedar pengetahuan saja, tapi proses dan juga tindakan yang kita lakukan dalam mencapai pengetahuan tersebut. Selain itu, Worms, Shadow and Whirlpools (Halverson, 2007) menyatakan terkait kayanya manfaat dari pembelajaran sains untuk anak antara lain mampu memupuk rasa percaya diri anak di dalam lingkungannya, memberikan pengalaman penting secara langsung pada anak, meningkatkan konsep dasar pengetahuan alam, meningkatkan kemampuan mengamati, memperoleh kesempatan untuk menggunakan material yang biasa digunakan dalam pembelajaran sains, sehingga anak mulai terbiasa sejak dini, memperoleh bantuan dalam memecahkan masalah, mendapat kesempatan untuk menstimulasikan rasa keingintahuan mereka dan mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, meningkatkan kemampuan sensori, fisik, intelektual, emosional, spiritual, dan sosial, serta meningkatkan kemampuan berbahasa melalui penambahan kosakata ketika anak melakukan kegiatan menanya dan menjawab pertanyaan.

Pembelajaran sains bagi anak adalah meningkatkan aspek perkembangan dan potensi yang dimiliki anak. Selain itu pembelajaran sains juga ditujukan untuk meningkatkan individu agar mengenal ruang lingkup sains itu sendiri serta mampu menggunakan aspek-aspek fundamental dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Jadi fokus program pengembangan pembelajaran sains hendaklah ditujukan untuk memupuk pemahaman, minat dan penghargaan anak didik terhadap dunia di mana mereka hidup. (Sumaji, 1988). Leeper (Nugra, 2008), pada hal-hal di atas secara umum menyampaikan bahwa pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini hendaklah di tujukan untuk merealisasikan empat hal yaitu:

- a. Mengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains, sehingga anak-anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan berbagai hal yang dihadapinya.
- b. Mengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak memiliki sikap-sikap ilmiah. Misalkan tidak cepat-cepat dalam mengambil keputusan, dapat melihat segala sesuatu dari berbagai sudut pandang, berhati-hati terhadap informasi-informasi yang diterimanya.
- c. Mengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah.
- d. Mengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berbeda dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya.

2.2.2 Aspek-aspek Perkembangan Sains

1. Sains merupakan suatu proses sebagai cara untuk memperoleh pengetahuan. Gambaran sains berhubungan erat dengan kegiatan penelusuran gejala dan fakta-fakta alam yang dilakukan melalui kegiatan laboratorium beserta perangkatnya. Kebenaran sains akan diakui jika penelusurannya berdasar pada kegiatan pengamatan, hipotesis (dugaan), percobaan-percobaan yang ketat dan obyektif, meskipun kadang berseberangan dengan nilai yang ada. Jadi, sains menuntut proses yang dinamis dalam berfikir, pengamatan, eksperimen, menemukan konsep maupun merumuskan berbagai teori. Rangkaian proses yang dilakukan dalam kegiatan sains tersebut, saat ini dikenal dengan sebutan metode keilmuan atau metode ilmiah.
2. Sains sebagai produk terdiri atas berbagai fakta, konsep prinsip, hukum dan teori. Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi yang dapat berupa keadaan, sifat atau peristiwa; sedangkan konsep adalah suatu ide yang merupakan generalisasi dari berbagai peristiwa atau pengalaman khusus, yang dinyatakan dalam istilah atau simbol tertentu yang dapat diterima. Konsep mengacu pada benda-benda atau obyek, peristiwa, keadaan, sifat, kondisi, ciri dan atribut yang melekatnya. Sedangkan teori adalah komposisi yang dihasilkan dari pengembangan sejumlah proposisi (pernyataan berarti) yang dianggap memiliki keterhubungan secara sistematis dan kebenarannya sudah teruji secara empirik serta dianggap berlaku secara universal.
3. Sains sebagai suatu sikap, atau dikenal dengan istilah sikap keilmuan, maksudnya berbagai keyakinan, opini dan nilai-nilai yang harus dipertahankan oleh seorang ilmuwan khususnya ketika mencari atau meningkatkan pengetahuan

baru. Diantara sikap tersebut adalah rasa tanggung jawab yang tinggi, rasa ingin tahu, disiplin, tekun, jujur, dan terbuka terhadap pendapat orang lain. Dengan memberikan pembelajaran sains sejak usia dini dapat melatih anak dalam menggunakan pikirannya, kekuatannya, kejujurannya serta teknik-teknik yang dimilikinya dengan penuh kepercayaan diri, sehingga tugas guru adalah meningkatkan program pembelajaran sains yang dapat mengeksplorasi dan berorientasi sains secara optimal. Program pembelajaran sains yang diberikan pada anak usia dini hendaklah telah melalui proses analisa tugas dan kemampuan anak, atas pertimbangan pilihan dan variasi kegiatan yang diminati dan merangsang anak serta sesuai dengan aspek yang melekat pada anak sebagai individu yang unik.

2.2.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sains

Faktor – faktor yang mempengaruhi pengembangan sains tersebut adalah :

- a. Science as Inquiry. Pembelajaran sains sebagai proses yang memberikan kesempatan pada anak untuk memprediksi, menginvestigasi, memperkirakan, mengelompokkan dan meningkatkan kemampuan anak dalam menemukan konsep atau teori.
- b. Physical Science. Pembelajaran sains sebagai proses memberikan pengalaman langsung pada anak untuk berinteraksi dengan material sains dan mendorong keberanian/inisiatif anak untuk mengeksplorasi material sains tersebut.
- c. Life Science. Pembelajaran sains sebagai proses yang membantu anak untuk dapat memformulasikan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan karakteristik benda/makhluk hidup dan tak hidup melalui kegiatan observasi/mengamati.

Kellough (1996: 394-401)

1. Proses Berpikir Lingkup ini meliputi kemampuan anak dalam mengobservasi, menduga dan mengklasifikasikan.
2. Pengembangan sains meliputi kemampuan anak dalam membedakan, mengelompokkan, memberikan label.
3. Produk meliputi konsep tentang makhluk hidup dan tak hidup, jenis-jenis makhluk hidup di bumi, mengkategorikan makhluk hidup, memahami ciri atau karakteristik makhluk hidup, dan memahami proses kehidupan manusia. Adapun kajian dalam biologi meliputi tanaman, binatang, manusia, kehidupan (kategori, karakteristik, adaptasi, siklus kehidupan, dll).

2.3 Bermain *Landplay*

Saat dilahirkan, seorang bayi tidak berdaya karena ia belum mampu menggunakan anggota tubuhnya untuk dimanfaatkan bagi kepentingan dirinya, bayi yang baru lahir hanya dapat menangis dan mengerak-gerakkan tangan kakinya. Pada usis sekitar 3 bulan, ia mulai belajar meraih mainannya yang ada di tempat tidurnya dan untuk dapat meraih mainan tersebut, ia perlu belajar mengkoordinasikan (menyelaraskan) gerakan mata dengan tangan. Awalnya belum berhasil dilakukan, tetapi lama kelamaan ia dapat meraih, bahkan pada akhirnya bisa mengenggam mainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa seorang anak dapat melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya. Brooks, J.B dan D.M Elliot, bermain (*play*) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. (Retno Soendari dan Wismiarti,

2010:2). 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).

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan suka rela dan menggunakan aktivitas 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 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)

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

metode pengembangan psikomotor:

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.

1.. *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.

2. *Bersenang-senang bersama.*

Kegiatan juga harus dipromosikan dalam kelompok dengan meningkatkan hubungan sosial antar anak.

3. *Istirahat*

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

2.3.1 Aspek-aspek Bermain *Landplay*

Gerak dasar meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor, yaitu gerak tubuh yang berpindah tempat seperti berjalan, berlari, melompat, meluncur, berguling, menderap, menjatuhkan diri, dan bersepeda. Menurut E. Hurlock (1991:84) faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak, yaitu:

f. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. 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.

f. *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.

g. *Jumlah waktu bebas*

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga

2.3.2 Model *Creative art*

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 meningkatkan 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 (Ratnawati, 2017:281). *Creative art* adalah kegiatan yang secara aktif melibatkan imajinasi anak melalui kegiatan seni, tari, permainan drama, wayang dan usik (Mills, 2014:1).

Permainan yang digunakan dalam *Creative art* adalah sebagai berikut :

- a) Visualisasi Kreatif bertujuan untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir.
- b) Bercerita bertujuan untuk meningkatkan moral dan spiritual.

- c) Drama tujuannya untuk membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri.
- d) Seni untuk meningkatkan kreativitas dan pengalaman estetis.
- e) Musik untuk berkomunikasi.
- f) Tari dan gerak untuk meningkatkan fisik motorik .
- g) Pasir untuk pengendalian emosi. (Milfayetty, 2017).

Dalam menerapkan model *Creative art* ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan yaitu:

- a) Membina hubungan dengan kehangatan dan persahabatan sehingga pendekatan terhadap anak dapat terjalin.
- b) Menerima anak apa adanya.
- c) Membangun suatu perasaan yang permisif supaya anak bebas mengungkapkan perasaannya secara penuh.
- d) Mengenali perasaan yang ditunjukkan anak dan merefleksikan perasaan itu kembali kepada anak dengan sedemikian rupa sehingga anak mendapatkan pengertian akan perilakunya.
- e) Menghormati kemampuan anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri dan memberikan kesempatan untuk melakukannya.
- f) Tanggung jawab untuk membuat pilihan-pilihan dan mengadakan perubahan adalah hak anak.
- g) Tidak terdoda untuk mengarahkan tindakan anak-anak yang memimpin. (Axline 1974 dalam Milfa, 2017).

Menurut Schwartz dan Douglas tujuan *Creative art* unuk anak prasekolah adalah :

- a) Membantu anak mengekspresikan pemikiran, pengetahuan dan gagasan mereka.
- b) Membantu anak menjelajahi, mencoba, dan membuat dengan jenis media baru dan berbeda.
- c) Membantu anak bereksplorasi dengan warna, bentuk, tekstur dan desain.
- d) Membantu anak mengekspresikan perasaan dan emosi.
- e) Menjadikan diri lebih kreatif. (Sharp, 2001:4)

Terkait dengan model *Creative art* dalam pembelajaran, maka ada dua aspek yang harus dipertimbangkan, yaitu : 1) tingkat pelayanan yang terdiri dari sesi kesiapan belajar seperti visualisasi kreatif, gambar, musik; 2) arah pembelajaran yang meliputi : berbicara, drama, permainan, tanah liat, wayang dan gerakan. (Milfayetti, 2017).

Maichiodi menyatakan : “*Creative art was consisted of creative visualization, story, drawing, drama, clay, puppet, landplay, music and mask* (Milfayetty, 2017:119). Penjelasanannya adalah sebagai berikut :

- a) *Creative visualization is the art of using mental imagery and affirmation to produce positive changes in your life* (Gawain Shakti, 2010:3).
- b) *Talking* atau berbicara, sebagai suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa supaya bunyi tersebut dapat dipahami oleh orang yang ada dan mendengar disekitarnya (Suhartono, 2005:22)
- c) *Drawing* atau menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialami baik mental atau visual dalam bentuk garis dan warna (Sumato, 2005:47). Pendapat lain menyatakan bahwa menggambar adalah membuat gambar yang dilakukan dengan cara mencoret, menggoreskan,

menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna sehingga menimbulkan gambar (Pamadhi, 2011:25).

- d) Drama adalah pementasan yang mengungkapkan isi cerita, secara langsung yang diperontonkan di depan umum sebagai bentuk seni yang berusaha mengungkapkan perihal kehidupan manusia melalui peran dan dialog (Syahputra, 2014:3).
- e) *Clay* adalah tanah liat, menurut kelompok belajar *BB Clay Design* (Rochayah dalam Aryanti, 2017:3). Dalam perkembangannya clay digunakan dalam menyebut adonan yang menyerupai tanah liat atau clay buatan. Namun *clay* dalam penelitian di buat dengan bahan tepung, air, dan zat pewarna makanan yang aman untuk anak.
- f) *Puppet* dalam setting bermain memberikan peluang kepada anak untuk menceritakan sesuatu, di mana mereka boleh menjadi pelakon atau pengarah. Anak juga diperbolehkan mengisi suara *puppet* yang mereka gunakan (Ruslan, dkk, 2010:2)
- g) *Landplay* adalah gerak yang bersifat eksternal atau dari luar dan mudah diamati. Dilihat dari segi ruang dan jarak (*space*) gerakan dapat di bagi menjadi : a) gerak lokomotor, b) gerak nonlokomotor (stabilisasi), c) gerakan manipulatif. Gerak lokomotor merupakan gerak dasar yang menjadi fondasi untuk dipelajari dan diperkenalkan pada anak usia dini. Gerak dasar tersebut antara lain berjalan, berlari, melompat, dan mendarat, melompat rintangan, *leaping, hopping, galloing, sliding, skipping, rolling* atau menggiling dan memanjat.

- h) *Music*. Bermain *music* dapat mendorong anak untuk meningkatkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, bernyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik (Zaini, 2015:128). *Creative art* menyatakan bahwa *The use of individualized music interventions to restore, maintains, or improve physical, emotional, social, cognitive, communicative, and psychological functioning* (Signore, dkk 2012:7)
- i) *Mask* (topeng) menurut Suardana merupakan karya seni yang terwujud manusia atau binatang sebagai penutup muka (Indriani, dkk: 2016:5). Dalam Kamus Bahasa Indonesia, karakter memiliki arti sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lainnya. Masing-masing individu memiliki karakter yang berbeda-beda. Jadi, topeng karakter merupakan bentuk penutup wajah yang berisi karakter/ekspresi wajah seperti senang, gembira, sedih, marah, bosan dan sebagainya.

Model *Creative art* sangat memperhatikan kemajuan perkembangan anak secara individu. 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. (Kathryn and David Geldard, 2001:55). Karena kalau terlalu sedikit kemungkinan tidak terjadi interaksi dan kalau terlalu besar akan sulit mengendalikannya. Pelaksanaan model ini dalam bentuk kegiatan terprogram akan lebih baik untuk tercapainya tujuan bermain. Model bermain ini dapat dilakukan sebagai sebuah proyek dengan tema tertentu. Jika dilakukan di dalam kelompok perlu memperhatikan proses *forming, storming dan norming, mouring dan closur*

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

Adapun dasar teori yang digunakan antara lain :

- a) Piaget menyatakan bahwa kognisi anak-anak dipupuk melalui kegiatan bermain terutama jenir permainan imajinatif yang ada disekitar mereka, sedangkan Vygotsky menyatakan bahwa dengan bermain anak dapat memperoleh informasi baru dan menciptakan sesuatu yang baru. Vygotsky percaya bahwa anak belajar melalui interaksi sosial yang dibantu oleh perancah (*stakeholder*). Perancah yang digunakan adalah orang yang memiliki informasi lebih tinggi yang dapat meningkatkan perkembangan anak (Milss, 2014:2).
- b) Santrock menyatakan bahwa perkembangan anak di bagi dalam : 1) Tahap sensori motor (0-2 tahun). Pada tahap ini bayi membangun pengertiannya dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan fisik kegiatan motorik (sensor-motor); 2) Tahap operasional (2-7 tahun), anak-anak mulai dapat menghubungkan informasi sensori dengan tindakan fisik dan menunjukkan melalui kata-kata, imajinasi dan gambaran (Nur, 2016:17).
- c) Teori *Maturation* (kematangan) pertama kali dikemukakan oleh Hall, Rosseau dan Gesel menyatakan bahwa anak-anak harus diberi kesempatan untuk berkembang. Teori ini meyakini bahwa perkembangan fisik motorik, sosial emosional dan intelektual mengikuti tahapan perkembangan. Anak dapat

meningkatkan potensi secara optimal atau tidak tergantung dengan lingkungannya.

2.3.3 Model *Creative art* Dalam Bermain *Landplay* Untuk Meningkatkan Motorik kasar dan Sains.

Berbagai tema dapat dipilih untuk menstimulasi perkembangan. Pada penelitian ini tema yang dikembangkan adalah Berkebun. Kegiatan ini dilakukan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar dan sains. 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 sains yang distimulasi adalah kemampuan anak dalam menanam, memetik hasil, memanfaatkan hasil dan mempacking hasil atau produk. Pada penelitian ini materi bermain dirancang sebanyak enam kali pertemuan. Tahapan bermainnya disusun sebagai berikut :

TAHAP PERTAMA

Pengenalan *Landplay/Outdoor*, untuk mengetahui apa itu *Landplay/Outdoor*, dapat melakukan *Landplay/Outdoor* dengan arahan guru, mengetahui macam-macam *Landplay/Outdoor*, melakukan *Landplay/Outdoor* sesuai contoh, mengekspresikan diri terhadap *Landplay/Outdoor*. Kegiatan ini dilakukan dengan langkah pertama visualisasi kreatif, tujuannya untuk menstimulasi pikiran anak. 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 perkebunan. 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 perkebunan?. 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 berjalan di atas tanah yang datar, belok kanan, belok kiri, lurus dan menyamping. Anak diminta untuk melihat – lihat benda – benda dan tanaman yang ada di sekeliling anak ketika berjalan. Langkah ketiga menyentuh dan bercerita tentang berbagai jenis tanah yang dilewati, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan pengetahuan anak dengan menyentuh jenis-jenis tanah. Satu persatu anak diminta bercerita tentang apa yang mereka rasakan setelah menyentuh macam-macam tanah. Langkah keempat adalah bermain *Landplaysaat* bermain *Landplay*(bermain tanah) anak- anak di bebaskan untuk bereksplorasi dengan berbagai jenis tanah yang ada dan di sediakan, baik tanah liat, tanah pupuk dan pasir, disediakan juga berbagai jenis tanaman aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek perkembangan motorik kasar

dalam bermain pecah piring dalam dua kelompok, dan sains dalam membedakan sayuran di dalam kaleng pecah piring. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP DUA

Gerakan Motorik Kasar, kegiatan ini adalah melakukan gerakan yang ada dalam motorik kasar. Tujuan melakukan gerakan ini adalah menstimulasi anak untuk bergerak seimbang, lentur, dan lincah, mengkoordinasi tangan, kaki dan kepala, bergerak sesuai contoh, mengenal sebab akibat dan senang bermain dengan teman.. Tahap ini juga diawali dengan visualisasi kreatif, dimana anak diajak untuk membayangkan perjalanan menuju perkebunan. Perkembangan yang di stimulasi adalah perkembangan motoric kasar anak dan kemampuan sains. Langkah kedua adalah berjalan di atas tanah yang datar, belok kanan, belok kiri, lurus dan menyamping. Aspek yang di stimulasi adalah gerakan motoric kasar anak, gerakan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

TAHAP TIGA

Langkah ketiga adalah mengenal sebab akibat, anak- anak dapat mengenal sebab akibat seperti jika tumbuhan tidak disiram, jika tumbuhan di tanam di tanah pupuk, tanah liat, dan pasir, maka apa yang akan terjadi. Kemudian jika tumbuhan di letakkan di tempat tertutup tidak terkena matahari. Dalam tahap ini aspek sains yang di stimulasi adalah proses tumbuhan menjadi hidup dalam proses fotosintesis.

TAHAP EMPAT

Kegiatan tahap empat adalah menanam sayuran pak coy. Tujuan kegiatan ini adalah anak mampu menanam bibit sayuran secara sederhana, mencangkul tanah, meletakkan bibit sayuran di dalam tanah yang digali kemudian

menimbunnya dengan tanah, atau dapat dilakukan kegiatan menanam bibit sayuran di dalam pot bunga berukuran sedang, anak-anak memasukkan tanah ke dalam pot, kemudian meletakkan bibit sayuran, menimbun dengan tanah kembali, kemudian menyiram tanah yang telah diberi bibit sayuran.

TAHAP LIMA

Tahap kelima dari kegiatan ini adalah membuat taman sayuran dengan membuat taman dari pot-pot bunga yang telah ditanami sayuran, anak dapat mengikuti arah jalan menuju taman berupa lingkaran kemudian anak bebas meletakkan pot nya di mana anak-anak suka sesuai dengan arah atau petunjuk jalan menuju taman, anak-anak juga diberikan kebebasan untuk meletakkan pasir disepanjang jalan menuju taman, sehingga jalan menuju taman sayur akan lebih jelas terlihat dengan pembatas pasir atau batu-batu alam.

TAHAP ENAM

Selanjutnya setelah seluruh rangkaian kegiatan berkunjung ke perkebunan selesai dengan aneka tumbuhan sayuran, tahap terakhir dalam kegiatan *Creative art* play ini. Memanen dan memetik hasil kebun di taman sayuran . Anak diminta untuk memetik hasil tnaman sayur yang telah di tanamnya diawal tahap ketiga kemarin

Kerangka Konsep

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar (Y1) dan perkembangan sains (Y2), sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini

adalah bermain *landplay/ outdoor* (X). Model *Creative art* dalam bermain *landplay/ outdoor* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di TK Al- Ihsan. 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). Kemampuan motorik kasar dan sains anak dapat ditingkatkan melalui bermain *landplay/ Outdoor*. Hal ini sangat berkaitan karena kemampuan motorik kasar dapat distimulasi melalui bermain *landplay/ Outdoor* yang mana anak mampu menggunakan alat motorik mereka dalam bermain *landplay/ Outdoor*., seperti mencangkul, menanam sayur, bermain pecah piring, berlari, melompat, meloncat, 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, pecah piring petak umpet, kucing dan tikus). Dalam bermain *landplay/ Outdoor* kegiatan menggerakkan anggota tubuh berhubungan dengan perkembangan sains anak, sehingga membangun kemampuan motorik dan kemampuan sains anak. Berdasarkan uraian di atas perkembangan motorik kasar dan sains anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain *landplay/ Outdoor*.

Hipotesis Penelitian

1. Ada pengaruh model *creative art* dalam *landplay* terhadap perkembangan motorik kasar

2. Ada pengaruh model *Creative art* dalam *landplay* terhadap perkembangan sains
3. Ada pengaruh model *Creative art* dalam *landplay* terhadap perkembangan motorik kasar dan perkembangan sains.

2.3.4 Kerangka Konseptual

Motorik kasar adalah keterlibatan anak dalam menguasai segala hal yang dipelajari, keyakinan kemampuan diri anak untuk mencapai target-target belajar dengan usaha yang maksimal disertai meregulasi emosi dengan baik dalam menghadapi kesulitan dan hambatan yang muncul selama proses belajar tersebut. Hal ini dapat di ungkap melalui indikator :1) Pantang Menyerah, 2) Gigih, 3) Sabar, 4) Tekun

Sains pada anak usia dini adalah kemampuan untuk menstimulus dan meningkatkan rasa ingin tahu anak melalui kemampuan memahami fakta, memberi informasi dan menjelaskan pengetahuan. Perkembangan sains pada anak TK adalah kemampuan memahami fakta, informasi dan pengetahuan tentang keadaan alam. Hal ini dapat di ungkap melalui indikator : 1) Menyebut, 2) Memahami, 3) Menerapkan, 4) Menganalisa, 5) Menilai, 6) Mencipta

Melalui bermain *landplay*, motorik kasar dan sains anak meningkat. Hal ini dapat dilihat bahwa selama kegiatan anak-anak menikmati kegiatan tersebut, walaupun ada tantangan yang harus dihadapi tetapi anak-anak tetap berusaha dan semangat melakukannya. Jika gagal, maka diulang sampai bisa melakukannya. Bermain *landplay* adalah suatu aktivitas yang didasari oleh proses motorik. Aktivitas anak sehari-hari tidak terlepas dari gerak. Gerak atau gerakan adalah

prilaku karakteristik anggota badan tertentu atau kombinasi dari anggota badan yang merupakan komponen bagian dari keterampilan tindakan atau motor.

Anak yang memiliki motorik kasar akan tumbuh menjadi pribadi yang optimis, pemberani, mampu melihat kegagalan secara positif, serta siap dalam menghadapi berbagai tantangan. Dan sains yang diberikan dengan cara bermain bagi anak dapat menanamkan sikap dan pengalaman yang positif, memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dalam mengeksplorasi berbagai ide-ide mereka, membantu anak dalam meningkatkan rasa ingin tahu, dapat mengarahkan dan mendorong anak menjadi seorang yang kreatif dan penuh inisiatif serta dapat melatih mental positif, melatih anak bersikap cermat, kerja keras dan pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas.

2.3.5. Hipotesis

Hipotesis dalam pengembangan buku panduan guru bermain *landplay* untuk penelitian dikemukakan sebagai berikut :

1. Bagaimana buku model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak.
2. Bagaimana buku model *Creative art* dalam bermain *landplay* efektif digunakan untuk meningkatkan motorik kasar dan sains pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak.
3. Bagaimana kepraktisan buku model *Creative art* dalam bermain *landplay* dapat meningkatkan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*), yakni metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2011:407). Penelitian ini mengacu pada model 4-D (*four D Model*) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Smeel dan Melvyn I. Smell pada tahun 1974.

Penelitian pengembangan dilakukan untuk meningkatkan produk baru, menemukan dan menciptakan ilmu pengetahuan baru tentang model pembelajaran. Yang akan menjadi produk dalam penelitian ini adalah buku panduan guru yang valid dan efektif, yakni pengembangan buku model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Ihsan yang beralamat di jalan Mengkara No. 10 kecamatan Medan Petisah, Kota Medan Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2018/2019 yang di mulai dengan observasi awal di bulan November 2018. Uji coba yang dilakukan di TK tersebut

dengan pertimbangan : a) keterbukaan kepala sekolah dan guru untuk menerima inovasi pembelajaran; b) model pembelajaran yang dilakukan belum pernah dikembangkan di lokasi yang menjadi objek penelitian.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Berdasarkan hasil dan observasi awal, maka anak kelompok B TK Al Ihsan sebanyak 24 anak dan kelompok B TK Medina sebanyak 6 anak dijadikan subjek penelitian. Jadi jumlah anak yang diobservasi sebanyak 30 orang.

Berdasarkan hasil *random sampling*, terpilih 4 anak dari TK Al Ihsan yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 2 anak perempuan sebagai kelompok eksperimen dan 4 anak dari TK Medina yang juga terdiri dari 2 anak laki-laki dan 2 anak perempuan sebagai kelompok kontrol. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengembangan buku panduan guru model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.

3.4 Identifikasi Variabel

Variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2016: 38). Variabel merupakan suatu atribut dari sekelompok obyek yang diteliti yang memiliki variasi (Arikunto, 2006 : 118). Dengan demikian variabel penelitian adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian tersebut.

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua variabel yaitu:

a) Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor yang sering disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono 2016: 39). Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini sebagai variabel bebas ialah *model Creative art* dalam bermain *landplay*.

b) Variabel Dependen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria yang biasa disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah Motorik kasar dan sains.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penegasan arti dari variabel yang digunakan dengan cara-cara tertentu untuk mengukur dan mengubah konsep-konsep pada variabel-variabel penelitian yang bersifat teoritik menjadi konsep yang dapat diukur secara empiris. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) **Model *Creative art* dalam *landplay*** adalah suatu desain proyek yang aktivitasnya dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan dengan menggunakan anggota tubuh atau gerakan yang menggunakan otot besar dan otot kecil sebagai media utama dan memanfaatkan media lain sebagai pendukungnya. Sedangkan indikatornya adalah adanya perangkat kegiatan bermain yaitu: rancangan kegiatan bermain terdiri atas: tujuan, materi, tugas,

media dan evaluasi. Kemudian pelaksanaan skenario dalam format individu atau kelompok.

- b) Motorik kasar** adalah perilaku dalam menguasai segala hal yang dipelajari, keyakinan kemampuan diri anak untuk melakukan gerakan-gerakan motoric kasar dan gerakan dasar dengan usaha yang maksimal disertai meregulasi emosi dengan baik dalam menghadapi kesulitan dan hambatan yang muncul selama proses belajar tersebut
- c) Sains pada anak usia dini** adalah kemampuan untuk menstimulus dan meningkatkan rasa ingin tahu anak melalui kemampuan memahami fakta, memberi informasi dan menjelaskan pengetahuan.

Perkembangan sains pada anak TK adalah kemampuan memahami fakta, informasi dan pengetahuan tentang keadaan alam. Hal ini dapat di ungkap melalui indikator : 1) Menyebut, 2) Memahami, 3) Menerapkan, 4) Menganalisa, 5) Menilai, 6) Mencipta

3.6 Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 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 *landplay* dengan sampel anak Kelompok B TK Al Ihsan dan Kelompok B TK Medina. Observasi ini menggunakan instrumen berupa *checklist* untuk dapat mengetahui seberapa jauh motorik kasar dan sains anak dalam bermain *landplay*.

3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data

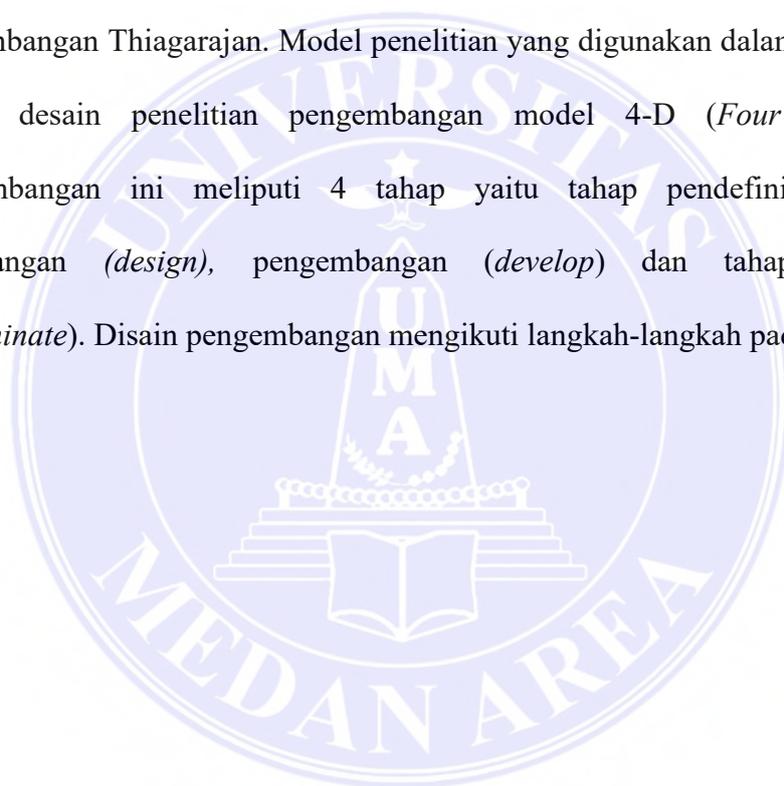
Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya agar menjadi sistematis dan lebih mudah (Arikunto, 2005: 101). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah: Lembar pengamatan, studi dokumentasi, lembar penilaian kemampuan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.

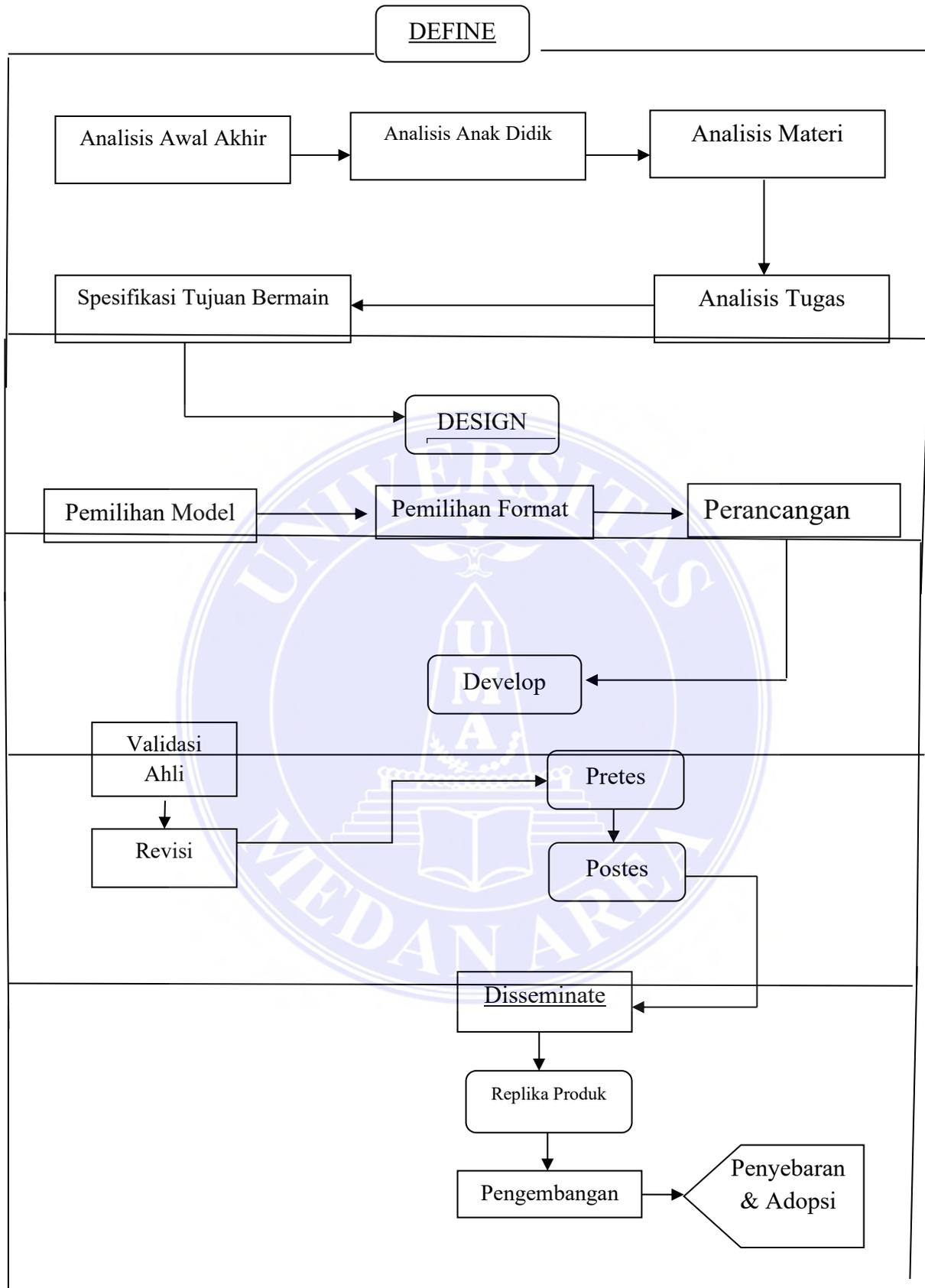
Dalam penelitian ini, peneliti telah membuat lembar observasi atau instrumen observasi dalam bermain *landplay*. Lembar observasi mencakup kegigihan, pantang menyerah, sabar dan tekun dalam bermain *landplay* selama penelitian. Data penelitian diperoleh melalui hasil lembar observasi perkembangan anak dengan menggunakan format penilaian skala empat. Kategori 1 untuk

keadaan perkembangan belum berkembang (BB) atau tingkat perkembangan anak 0-25%, kategori 2 mulai berkembang (MB) tingkat perkembangan anak 26-50%, kategori 3 berkembang sesuai harapan (BSH) tingkat perkembangan anak 51-75% dan kategori 4 berkembang sangat baik (BSB) tingkat perkembangan anak 76-100%.

3.7. Prosedur Pengembangan

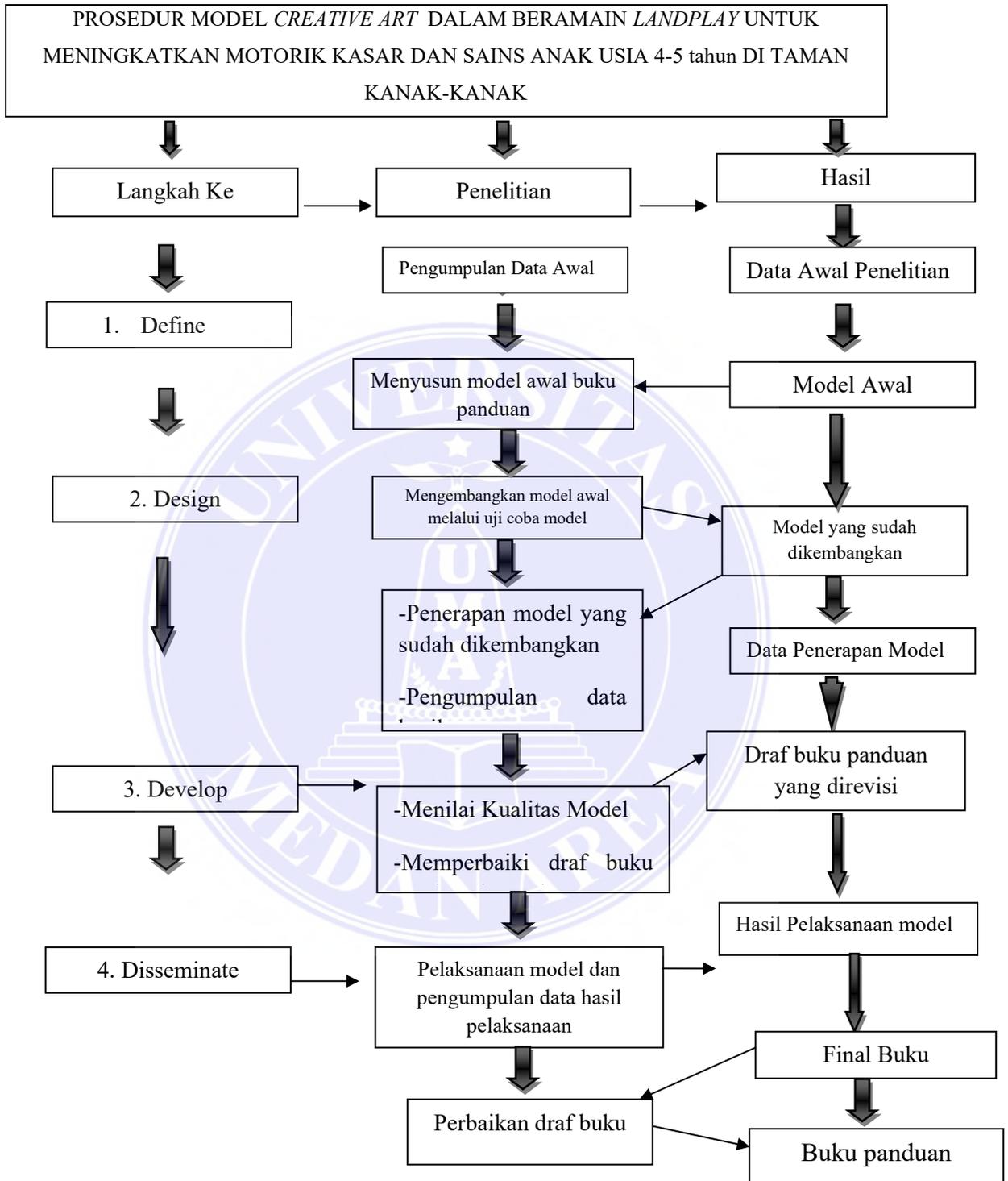
Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan diadaptasi dari model pengembangan Thiagarajan. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*). Pengembangan ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Disain pengembangan mengikuti langkah-langkah pada gambar:





Gambar 3.1: Disain Penelitian Model 4D

Secara sederhana bagan di atas dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2: Desan sederhana 4D

Tahap penelitian dalam model 4D yang diadaptasi dari Thiagrajan, dijelaskan sebagai berikut :

3.7.1 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

1. Analisis awal-akhir

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

2. Analisis siswa

Analisis siswa ini dilakukan untuk menyesuaikan karakteristik anak dengan rancangan dan pengembangan materi bermain yang telah ditetapkan pada analisis awal-akhir.

3. Analisis tugas

Kegiatan ini ditujukan untuk mengidentifikasi perkembangan-perkembangan yang akan dikembangkan dalam kegiatan bermain. Analisis tugas ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian dari kegiatan bermain.

4. Analisis konsep

Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep materi bermain yang akan dilakukan. Materi yang disusun sesuai dengan aspek-aspek perkembangan yang harusnya telah dimiliki anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

5. Perumusan tujuan pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan penjabaran indikator pencapaian hasil bermain ke dalam indikator yang lebih spesifik yang disesuaikan dengan hasil analisis materi dan analisis tugas yang dilakukan sebelumnya.

3.7.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil dari tahapan ini adalah buku panduan guru yang telah dirancang sesuai dengan format perancangan, sehingga diperoleh desain awal buku panduan model *Creative art* dalam bermain *landplay*. Kegiatan pada tahap ini terdiri dari pemilihan media, pemilihan format dan perancangan/desain awal buku panduan guru. Hasil dari setiap kegiatan pada tahap awal perancangan di deskripsikan sebagai berikut:

A. Pemilihan Model

Model merupakan pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan (Departemen P dan K, 1984: 75). Model yang dikembangkan adalah model *Creative art* dalam *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.

B. Pemilihan Format

Hasil pemilihan format dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan guru di sekolah yang menjadi objek penelitian. Untuk format instrumen yang

digunakan berupa lembar evaluasi anak, mengacu pada indikator masing-masing untuk mengukur kemampuan anak. Keseluruhan buku panduan guru dirancang dan disesuaikan dengan dalam model *Creative art* bermain *landplay* agar menjadi satu kesatuan yang diharapkan penerapannya berdampak pada kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak kelompok B di TK Al Ihsan.

C. Perancangan/ Desain awal buku

Pada tahap ini dihasilkan rancangan awal berupa buku panduan guru model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk pedoman guru. Desain produk ini memperhatikan beberapa hal yang dipertimbangkan mencakup:

1) Kriteria Model

Model yang dibuat adalah *Creative art* dalam *landplay* untuk menumbuhkan motorik kasar dan sains anak. Prosedur pelaksanaan kegiatan bermain dibuat dalam bentuk buku panduan bagi guru Taman Kanak-Kanak untuk penerapannya.

2) Isi Model

Model *Creative art* dalam dalam *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains anak di Taman Kanak-Kanak. Untuk itu dalam model akan dikembangkan elemen pokok terkait dengan: (a) tujuan perkembangan anak usia 4-5 tahun, (b) tugas yang dilaksanakan (c) materi yang akan di kembangkan, (d) media yang di gunakan, (e) lembar evaluasi.

Komponen-komponen yang dikembangkan dalam model ini meliputi:

- 1) Sintak, yakni suatu urutan interaksi guru dan anak yang diperlukan dalam pelaksanaan model *Creative art* dalam bermain *landplay*.

- 2) Sistem sosial, yakni situasi dan norma yang mengatur interaksi guru dan anak dalam implementasi model.
- 3) Prinsip-prinsip reaksi, yakni memberikan gambaran tentang pelaksanaan bermain *landplay* dengan model *Creative art* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.

3.7.3 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 Desain

Desain ini di validasi oleh tiga orang yang berkompeten di bidang pendidikan. Kriteria penilaian untuk validasi model antara lain:

- 1) Komponen penilaian kesesuaian tujuan perkembangan motorik kasar dan sains dengan kegiatan bermain *landplay* antara lain:
 - a. Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun
 - b. Kesesuaian materi untuk mencapai tujuan
 - c. Keefektifan jenis tugas untuk mencapai tujuan
 - d. Kebermanfaatan media untuk pelaksanaan tugas

- 2) Komponen penilaian model bermain *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains antara lain:
 - a. Kesesuaian urutan tahapan dengan projek pengembangan kemampuan secara utuh
 - b. Keruntutan langkah-langkah bermain
 - c. Keterpaduan pengembangan motorik kasar dan sains
 - d. Variasi penggunaan jenis bermain dalam *Creative art*
 - e. Kesesuaian tema projek

Penilai terdiri dari:

- 1) Ibu Dra. Rahmulyani, M.Pd. Kons (Ahli Perkembangan Anak)
- 2) Ibu Asma Lailani, S. PdI (Pengawas TK)
- 3) Ibu Muzenah, S.Pd.AUD (Praktisi Taman Kanak-kanak)

B. Uji Coba Pengembangan

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

Rancangan uji coba yang digunakan menggunakan metode quasi 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 motorik kasar

O₂ = post test motorik kasar

O₃ = pre test sains

O₄ = post test sains

KK = Kelompok Kontrol

O₁ = pre test motorik kasar

O₂ = post test motorik kasar

O₃ = pre test sains

O₄ = post test sains

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 meningkatkan 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 meningkatkan 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.

3.7.4 Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran yaitu mensosialisasikan produk yang telah layak untuk digunakan guru-guru di TK Al Ihsan dan TK Medina. Untuk penyebaran buku ke lembaga sejenis akan dilaksanakan kemudian. Pada tahap ini buku panduan guru model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk motorik kasar dan sains anak kelompok B (*draft final*) dikemas dan disebarakan sebagai media yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

3.8 Teknik Analisis Data

Data perkembangan motorik kasar dan sains diolah dengan deskripsi persentase. Demikian juga dengan data pelaksanaan proses bermain.

Adapun rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

PS = Presentase Skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

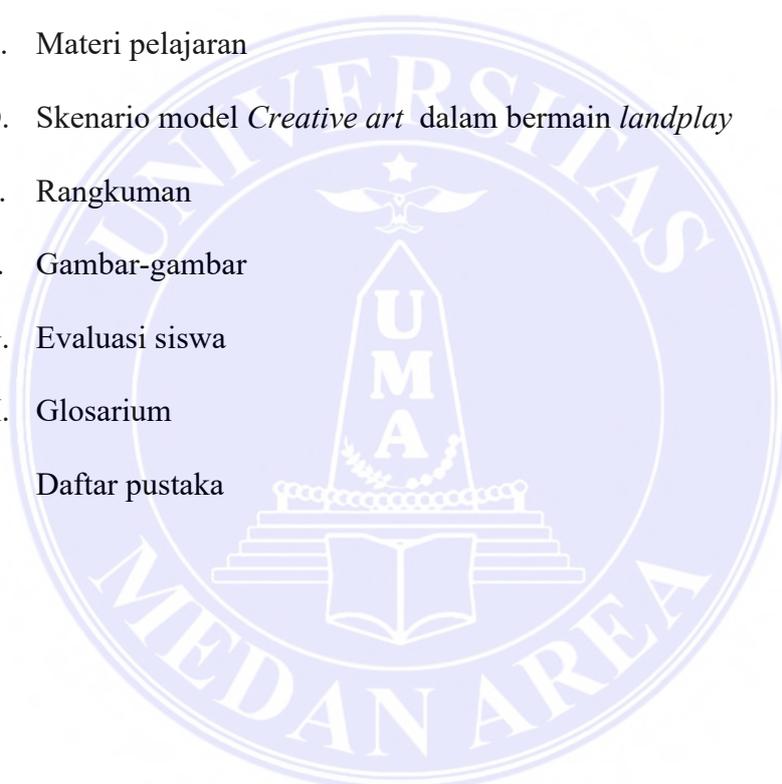
3.9 Penyusunan Buku Panduan

Penyusunan model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk meningkatkan motorik kasar dan sains anak dilakukan agar lebih jelas

penggunaannya, kondisi yang diperlukan untuk menggunakannya, materi yang sesuai untuk motorik kasar dan sains 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.

Sistematika buku panduan guru terdiri dari :

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



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

- 1) Model *Creative art* dalam bermain *landplay* untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak dapat tersusun dengan spesifikasi sintaks, sistem sosial, prinsip-prinsip reaksi yang dituangkan dalam buku panduan pelaksanaan berikut lembar evaluasi perkembangan.
- 2) Penerapan model *Creative art* dalam bermain *landplay* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- 3) Penerapan model *Creative art* dalam bermain *landplay* dapat meningkatkan perkembangan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- 4) Penerapan model *Creative art* dalam bermain *landplay* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- 5) Terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak yang ditingkatkan dengan model *Creative art* dalam bermain *landplay* dibanding dengan model konvensional.

5.2 Saran

Dengan demikian disarankan agar model *Creative art* dalam bermain *landplay* sebagai alternatif dalam meningkatkan motorik kasar dan sains anak di Taman Kanak-Kanak.

- 1) Kepada peneliti lain disarankan agar model *Creative art* ini diuji efektifitasnya dalam lingkup yang lebih luas. Hasil penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan implementasi model *Creative art*.
- 2) Bagi guru Taman Kanak-Kanak yang menjadi responden penelitian ini, diharapkan dapat mengimplementasikan model *Creative art* ini dalam kegiatan bermain di sekolah.
- 3) Bagi kepala sekolah diharapkan dapat mensosialisasikan dan mendorong diimplementasikannya model *Creative art* ini oleh guru Taman Kanak-Kanak
- 4) Bagi pihak yang terkait dalam kependidikan Taman Kanak-kanak model *Creative art* ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan untuk kegiatan di Taman Kanak-Kanak dan juga dapat dijadikan sebagai sebuah referensi dan mengimplementasikan model ini sehingga calon guru memiliki pengalaman untuk mempraktekkannya di Taman Kanak-Kanak nanti.

DAFTAR PUSTAKA

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.

Gerald, Kathryn dan Geldard, David. 2010. *Konseling Remaja, Counselling Adolescents*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Hurlock, Elizabeth B. 1991. *Developmental Psychology, A Life-Span Approach, 5thed. 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

Jahja, Yudrik. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana

Khadijah. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Lola Wita Harahap, Sri Milfayetty, Rosmala Dewi, 2018. *Play Finger Painting in Creative Art Model to Help Smooth Motoric Development and Creativity of Group in Kindergarten at Aek Loba Pekan Village*, Jurnal Psikologi (18-21). Unimed

Milfayetty, Sri. 2017. *Innovation in Teaching and Learning Through Creative Art Model*. European Journal Social Sciences Education and Research

Milfayetty, Sri. 2016. *Creative Art Play Dalam Tingkat Kecemasan*. Playscope

- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Munandar, Utami 1999. *Kreativitas dan keberbakatan Strategi mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Musfiroh.Tadkiroatun. 2005. *Bercerita untuk anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- 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.

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

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

Tedjasaputra, Mayke. 2008. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta. Grasindo

Hasil Pretes Anak



NO	Program pengembangan	Alma	Naura	Dimas	Danish
A.	Motorik kasar				
1.	Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala				
1.1	Maju kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri	2	2	2	2
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri	2	3	2	2
1.3	Melompat dan meloncat	2	2	1	2
1.4	Meniti	2	2	2	2
2.	Kemampuan melompat				
2.1	Bermain Sirkuit	1	2	1	2
3.	Melakukan kegiatan Meniti				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan	1	2	1	3
4.	Kemampuan berjalan, berlari dan melompat				
4.1	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	1	2	1	2
B.	Sains				
1.	Kemampuan mengingat				
1.1	Menirukan berbagai macam gerakan	2	2	2	1
2.	Kemampuan memahami				
2.1	Membuat bentuk buah-buahan dari tanah liat	2	2	2	2
3.	Kemampuan menggunakan benda-benda disekitar				
3.1	Bereksperimen dengan benda-benda	3	3	2	2
4.	Kemampuan menggunakan benda-benda disekitar				
4.1	Membuat topeng	2	2	2	2
5.	Kemampuan menilai (mengevaluasi)				
5.1	Tidak merusak karya yang di buat	2	3	2	2
6.	Kemampuan mengevaluasi				
6.1	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata-kaki-tangan dan kepala	2	2	2	2
	Jumlah	30	42	28	36
		2	2,8	1.8	2,4

Hasil Postest Anak

NO	Program pengembangan	Alma	Naura	Dimas	Danish
A.	Motorik kasar				
1.	Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala				
1.1	Maju kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri	4	4	3	4
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri	4	4	4	4
1.3	Melompat dan meloncat	4	4	4	4
1.4	Meniti	4	4	4	4
2.	Kemampuan melompat				
2.1	Bermain Sirkuit	3	4	4	4
3.	Melakukan kegiatan Meniti				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan	4	4	4	4
4.	Kemampuan berjalan, berlari dan melompat				
4.1	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	4	4	4	4
B.	Sains				
1.	Kemampuan mengingat				
1.1	Melakukan berbagai macam gerakan	4	4	3	4
1.2	Menirukan gerakan pohon tertiuip angin	4	4	4	4
2.	Kemampuan memahami				
2.1	Menceritakan gambar buah yang dibuat sendiri	4	4	4	4
2.2	Mampu membedakan warna pada buah-buahan buah	4	4	4	4
3.	Kemampuan menggunakan benda-benda disekitar				
3.1	Mampu menyesuaikan bunyi benda dengan lagu yang dinyanyikan	4	4	3	4
4.	Kemampuan mengelaborasi				
4.1	Mampu membuat bentuk buah dari tanah liat/ clay	4	4	3	4
5.	Kemampuan mengevaluasi				
5.1	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata-kaki-tangan dan kepala	4	4	4	4

6.	Kemampuan mencipta				
6.1	Menghasilkan karya	4	4	4	4
	Jumlah	59	60	56	60
		3,9	4	3,7	4



Lembar Observasi Motorik kasar & Sains

Nama Anak : Alma

Jenis Kelamin: Perempuan

Kelas : B

Usia : 6 tahun

Cara pengisian:

Berilah tanda cek (V) pada kemampuan anak yang diamati dan sesuai kriteria yang sudah ditentukan!

NO	Program pengembangan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
A.	Motorik kasar				
1.	Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala				
1.1	Melangkah kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri				√
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri				√
1.3	Membungkukkan badan				√
2.	Kemampuan melompat				
2.1	Bermain Sirkuit				√
3.	Melakukan kegiatan Meniti				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan				√
4.	Kemampuan berjalan, berlari dan melompat				
4.1	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri				√
B.	Sains				
1.	Kemampuan mengingat				
1.1	Menirukan berbagai macam gerakan				√
2.	Kemampuan memahami				
2.1	Menceritakan sesuatu yang telah dibuat				√

3.	Kemampuan menggunakan benda-benda disekitar				
3.1	Bermain musik perkusi				√
3.2	Bernyanyi sambil memainkan musik perkusi				√
4.	Kemampuan mengelaborasi				
4.1	Tidak mudah dipengaruhi orang lain				√
4.2	Berani mencoba hal baru				√
5.	Kemampuan mengevaluasi				
5.1	Menjaga karya yang dibuat				√
5.2	Senang dengan penghargaan dan pujian terhadap dirinya				√
6.	Kemampuan mencipta				
6.1	Mengkoordinasikan gerakan mata-kaki-tangan dan kepala				√

Lembar Observasi Motorik kasar & Sains

Nama Anak : Naura

Jenis Kelamin: Perempuan

Kelas : B

Usia : 5,8 tahun

Cara pengisian:

Berilah tanda cek (V) pada kemampuan anak yang diamati dan sesuai kriteria yang sudah ditentukan!

NO	Program pengembangan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
A.	Motorik kasar				
1.	Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala				
1.1	Melangkah kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri				√
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri				√
1.3	Membungkukkan badan				√
2.	Kemampuan melompat				
2.1	Bermain Sirkuit				√
3.	Melakukan kegiatan Meniti				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan				√
4.	Kemampuan berjalan, berlari dan melompat				
4.1	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri				√
B.	Sains				
1.	Kemampuan mengingat				
1.1	Menirukan berbagai macam gerakan				√
2.	Kemampuan memahami				

2.1	Menceritakan sesuatu yang telah dibuat				√
3.	Kemampuan menggunakan benda-benda disekitar				
3.1	Bermain musik perkusi				√
3.2	Bernyanyi sambil memainkan musik perkusi				√
4.	Kemampuan mengelaborasi				
4.1	Tidak mudah dipengaruhi orang lain				√
4.2	Berani mencoba hal baru				√
5.	Kemampuan mengevaluasi				
5.1	Menjaga karya yang dibuat				√
5.2	Senang dengan penghargaan dan pujian terhadap dirinya				√
6.	Kemampuan mencipta				
6.1	Mengkoordinasikan gerakan mata-kaki-tangan dan kepala				√

Lembar Observasi Motorik kasar & Sains

Nama Anak : Dimas

Jenis Kelamin: Laki-laki

Kelas : B

Usia : 5 tahun

Cara pengisian:

Berilah tanda cek (V) pada kemampuan anak yang diamati dan sesuai kriteria yang sudah ditentukan!

NO	Program pengembangan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
A.	Motorik kasar				
1.	Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala				
1.1	Melangkah kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri			√	
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri				√
1.3	Membungkukkan badan				√
2.	Kemampuan melompat				
2.1	Bermain Sirkuit				√
3.	Melakukan kegiatan Meniti				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan				√
4.	Kemampuan berjalan, berlari dan melompat				
4.1	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri				√
B.	Sains				
1.	Kemampuan mengingat				
1.1	Menirukan berbagai macam gerakan			√	
2.	Kemampuan memahami				
2.1	Menceritakan sesuatu yang telah dibuat				√

3.	Kemampuan menggunakan benda-benda disekitar				
3.1	Bermain musik perkusi				√
3.2	Bernyanyi sambil memainkan musik perkusi			√	
4.	Kemampuan mengelaborasi				
4.1	Tidak mudah dipengaruhi orang lain			√	
4.2	Berani mencoba hal baru			√	
5.	Kemampuan mengevaluasi				
5.1	Menjaga karya yang dibuat				√
5.2	Senang dengan penghargaan dan pujian terhadap dirinya				√
6.	Kemampuan mencipta				
6.1	Mengkoordinasikan gerakan mata-kaki-tangan dan kepala				√

Lembar Observasi Motorik kasar & Sains

Nama Anak : Dimas

Jenis Kelamin: Laki-laki

Kelas : B

Usia : 6 tahun

Cara pengisian:

Berilah tanda cek (V) pada kemampuan anak yang diamati dan sesuai kriteria yang sudah ditentukan!

NO	Program pengembangan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
A.	Motorik kasar				
1.	Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dan kepala				
1.1	Melangkah kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri				√
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri				√
1.3	Membungkukkan badan				√
2.	Kemampuan melompat				
2.1	Bermain Sirkuit				√
3.	Kemampuan Meniti				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan				√
4.	Kemampuan berjalan, berlari dan melompat				
4.1	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri				√
B.	Sains				
1.	Kemampuan mengingat				
1.1	Menirukan berbagai macam gerakan				√
2.	Kemampuan memahami				
2.1	Menceritakan sesuatu yang telah dibuat				√

3.	Kemampuan menggunakan benda-benda disekitar				
3.1	Bermain musik perkusi				√
3.2	Bernyanyi sambil memainkan musik perkusi				√
4.	Kemampuan mengelaborasi				
4.1	Tidak mudah dipengaruhi orang lain				√
4.2	Berani mencoba hal baru				√
5.	Kemampuan mengevaluasi				
5.1	Menjaga karya yang dibuat				√
5.2	Senang dengan penghargaan dan pujian terhadap dirinya				√
6.	Kemampuan mencipta				
6.1	Mengkoordinasikan gerakan mata-kaki-tangan dan kepala				√

Keterangan :

- 1. BB : 0-25%
- 2. SB : 26-50%
- 3. BSH : 51-75%
- 4. BSB : 76-100%

Panduan Penilaian

Kategori	Hasil Pengamatan
Belum Berkembang (BB)	<ol style="list-style-type: none">1. Tidak mau melakukan kegiatan2. Masih Ragu-ragu
Sudah Berkembang (SB)	<ol style="list-style-type: none">1. Mulai mengikuti kegiatan2. Mulai megekspesikan diri dalam kegiatan
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ol style="list-style-type: none">1. Mampu melakukan dengan baik setiap kegiatan.2. Mengikuti instruksi dengan baik
Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ol style="list-style-type: none">1. Tidak terpaku pada instruksi2. Melakukan semua kegiatan lebih cepat3. Berani memulai hal baru

