

MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN *MOVEMENT* UNTUK
MENGEMBANGKAN KARAKTER TANGGUH DAN SAINS
ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK AL IHSAN MEDAN

TESIS

OLEH

NURPUJIAN TI
NPM. 161804116



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 *MOVEMENT* UNTUK
MENGEMBANGKAN KARAKTER TANGGUH DAN SAINS
ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK AL IHSAN MEDAN**

TESIS

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



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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

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 : Nurpujianti

NPM : 161804116



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 Movement untuk
mengembangkan Karakter Tangguh dan Sains anak usia 5-6
tahun di TK Al-Ihsan Medan*

Nama : Nurpujianti

Npm : 161804116

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

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



METERAI
TEMPEL
26835AMX137964567

Nurpujianti

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Nurpujianti

NPM : 161804116


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 Movement Untuk Mengembangkan Karakter Tangguh dan Sains Anak Usia 5-6 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



Nurpujianti
NPM. 161804116

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah 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 *Movement* Untuk Mengembangkan Karakter Tangguh dan Sain Anak Usia 5-6 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 memanager 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.

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

Nurpujianti
NPM. 161804116

ABSTRAK

NURPUJIANTI. Model *Creative Art* Dalam Bermain *Movement* Untuk Mengembangkan Karakter Tangguh dan Sain Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Ihsan Medan, 2019

Model *creative art* bisa menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran di sekolah, karena model *creative art* ini adalah model pembelajaran dengan cara bermain yang memandang anak secara holistik. Salah satu model *creative art* yang dapat digunakan adalah *movement*. Dalam bermain, anak-anak melakukan kegiatan kreatif dengan mengungkapkan berbagai simbol ekspresi melalui gerak. Pengalaman berekspresi seperti itu memungkinkan anak-anak untuk menemukan sesuatu yang menarik, sehingga ia dapat mengetahui bagaimana bergerak, mempergunakan gerak, serta mengembangkan kemampuannya melalui simbol-simbol ekspresi yang mereka lihat, dengar, dan rasakan.

Untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains pada anak, model *creative art* dalam bermain *movement* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Penelitian dengan model *creative art* dalam *movement* mengambil populasi anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK AL Ihsan dan TK Medina yang berjumlah 30 anak. Besar sample sebanyak 8 anak diambil secara random yang dibagi dalam dua kelompok, 4 anak diberi perlakuan konvensional dan 4 anak lainnya diberikan perlakuan dengan model *creative art* dalam bermain *movement*. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dilaksanakan dalam empat tahap yang dinamakan 4D (*define, design, develop, disseminate*) Data yang dikumpulkan menggunakan lembar observasi untuk mengukur pengembangan karakter tangguh dan sains anak. Sedangkan pretest dan posttest digunakan untuk mengukur pengembangan karakter tangguh dan sains anak sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data menggunakan persentasi. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan karakter tangguh anak sebesar 90% dan peningkatan perkembangan sains sebesar 95% menggunakan model *creative art*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *creative art* dapat meningkatkan karakter tangguh dan sains anak. Untuk itu disarankan agar model *creative art* dalam bermain *movement* sebagai alternative dalam mengembangkan karakter tangguh dan sains anak di Taman kanak-kanak.

Kata kunci : *Creative Art*, bermain *movement*, karakter tangguh dan sains

ABSTRACT

NURPUJIANTI. Creative Art Model in Play Movement to Develop Character Resilience and Science of Children Aged 5-6 Years Old in Al Ihsan Kindergarten, Medan, 2019

The creative art model can be an alternative solution in learning at school, because this creative art model is a learning model by playing which views children holistically. One of the creative art models that can be used is movement.

In playing, children carry out creative activities by expressing various symbols of expression through movement.

Such expressive experiences allow children to find something interesting, so that they can find out how to move, use movement, and develop their abilities through the symbols of expression that they see, hear, and feel.

To develop strong character and science in children, the creative art model in playing movement can be used as an alternative in learning in kindergarten. The research with the creative art model in the movement took the population of children aged 5-6 years (group B) at AL Ihsan Kindergarten and Medina Kindergarten which numbered 30 children. Sample size of 8 children was taken randomly divided into two groups, 4 children were given conventional treatment and 4 other children were treated with creative art models in playing movement. The method used is research and development carried out in four stages called 4D (define, design, develop, disseminate) Data collected using an observation sheet to measure the development of strong character and child science. While the pretest and posttest were used to measure the development of strong character and science of children before and after treatment. Analysis of data using percentages. The results showed an increase in the tough character of children by 90% and an increase in the development of science by 95% using the creative art model. Thus it can be concluded that learning with creative art models can improve the tough character and science of children. For this reason, it is recommended that the creative art model in playing the movement be an alternative in developing the resilient character and science of children in kindergarten.

Keywords: Creative Art, playing movement, tough character 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.....	7
1.3	Rumusan Masalah.....	8
1.3	Tujuan Penelitian.....	8
1.4	Manfaat Penelitian.....	9

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Kerangka Teori.....	11
2.1.1	Pengertian karakter tangguh.....	11
2.1.2	Aspek-aspek karakter tangguh.....	13
2.1.3	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Karakter Tangguh.....	15
2.2	Sains.....	16
2.2.1	Pengertian Sains.....	16
2.2.2	Aspek-aspek Perkembangan Sains.....	17
2.2.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sains	19

2.3. Bermain <i>Movement</i>	20
2.3.1 Aspek Bermain <i>Movement</i>	23
2.3.2 Model <i>Creative Art</i>	27
2.3.3 Model <i>Creative Art</i> Dalam Bermain <i>Movement</i> untuk Mengembangkan Karakter Tangguh dan Sains.....	33
2.3.4 Kerangka Konseptual	40
2.3.5 Hipotesis	42
BAB III : METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Lokasi dan waktu Penelitian	43
3.3 Subjek dan Objek penelitian	44
3.4 Identifikasi Variabel	44
3.5 Desain Operasional	45
3.6 Metode dan Instrumen Data	46
3.6.1 Metode Pengumpul Data	46
3.6.2 Instrumen Pengumpul Data	47
3.7 Prosedur Pengembangan	48
3.7.1 Tahap Pendefenisian	51
3.7.2 Tahap Perancangan	52
3.7.3 Tahap Pengembangan	55
3.7.4 Tahap Penyebaran	57
3.8 Tahap Analisa Data	57
3.9 Penyusunan Buku Panduan	57

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Orientasi Kancah Penelitian	59
4.2 Persiapan Penelitian	62
4.3 Analisa Data dan Hasil Penelitian Model	64
4.3.1 Data Penelitian Pengembangan Model Tahap I	64
4.3.2 Data Penelitian Pengembangan Model Tahap II	69
4.3.3 Data Penelitian Pengembangan Model Tahap III	81
4.4 Pembahasan	98

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran.....	104

Daftar Pustaka

Lampiran

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karakter tidak terbentuk secara alami meskipun potensi telah dibawa sejak lahir. Pembentukan karakter memerlukan waktu yang panjang dan harus terus distimulasi secara terus menerus. Salah satu karakter yang harus dikembangkan adalah karakter tangguh. Karakter tangguh adalah kepribadian yang membuat individu menjadi kuat, tahan, stabil, dan optimis dalam menghadapi tantangan dan efek negatif yang dihadapi (Kobasa, Maddi 168-177, 1982) Ketangguhan merupakan salah satu karakter yang sebaiknya ditanamkan sejak usia dini. Oleh karenanya sangat perlu menstimulasi anak sedini mungkin untuk memiliki karakter tangguh dalam menjalani kesehariannya, yakni anak yang tekun dan tidak mudah menyerah. Seorang anak dengan karakter tangguh akan berusaha sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran demi menguasai segala hal yang sedang dipelajari, dan memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu mencapai target-target belajarnya dengan usaha yang maksimal disertai regulasi emosi yang baik serta bersedia menghadapi kesulitan maupun hambatan yang muncul selama proses belajar tersebut (Benishek, dkk, 2005:125).

Pembelajaran sains bagi anak usia dini juga memberikan manfaat yang sangat besar pada berbagai aspek perkembangan anak, sehingga para peneliti menekankan betapa pentingnya pembelajaran sains yang dimulai sejak dini (Trundle, 2009:1). Pembelajaran sains bagi anak usia dini dapat memberikan pengalaman positif bagi anak yang membantu dirinya untuk mengembangkan

pemahaman tentang suatu konsep sains, mengembangkan kemampuan berpikir, menanamkan sikap yang positif, dan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan konsep sains di jenjang pendidikan selanjutnya (Trundle, 2009:2).

Sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui proses kegiatan tertentu (Patta Bundu, 2006:9-10). Kegiatan sains akan memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dalam mengeksplorasi berbagai ide-ide mereka, membantu anak dalam mengembangkan 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. Suatu sifat mental yang kini amat berharga dan langka di dunia orang dewasa. Selain itu, sains yang dilakukan di masa kanak-kanak, akan berpotensi besar untuk menjadi memori masa kecil yang menyenangkan. Dari pengalaman bergumul keras untuk memecahkan persoalan dalam sains, kita dilatih untuk gigih dan tekun dalam menghadapi berbagai kesulitan, meningkatkan kearifan, meningkatkan dan mendewasakan pertimbangan dalam menempuh jalan kehidupan (Nugraha, 2005: 27).

Dari observasi awal yang telah penulis lakukan, banyak anak-anak cenderung mudah mengeluh dan menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam menjalani proses belajar. Anak cenderung pasif saat mengalami kesulitan dan kemudian memutuskan untuk berhenti dari aktivitas pembelajaran tanpa berkeinginan untuk melakukan usaha yang optimal dalam mengatasi kesulitannya. Dari hasil wawancara dengan dua puluh orang guru yang tergabung dalam organisasi Ikatan Guru Taman Kanak-kanak (IGTKI) di Kota Medan pada bulan September 2018 juga menyatakan hampir 50 % karakter tangguh anak belum

muncul dan pengembangan kemampuan anak dalam pembelajaran sains belum berkembang pada anak usia 5-6 tahun.

Setelah diamati, ternyata anak-anak kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran karena metode pembelajaran yang kurang menarik (menoton) dan tidak tepat, kurang yang diberikan guru kepada anak tertarik dalam kegiatan pembelajaran, tidak memberikan kesempatan pada untuk melakukan observasi dan eksperimen. Pembelajaran hanya menggunakan gambar, buku dan lembar kerja anak, tidak adanya motivasi dari guru agar anak optimis dalam menjalankan aktivitas pembelajarannya. Model pembelajaran yang tidak bervariasi serta tidak memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menjadi sebab karakter tangguh dan sains anak tidak berkembang.

Uraian dari hasil wawancara, khususnya di kota Medan dalam kegiatan pembelajaran hanya terfokus pada buku yang harus diselesaikan tanpa memperhatikan perkembangan anak yang harus distimulasi sehingga masa emas yang ada pada anak tidak dipergunakan dengan baik (hilang begitu saja) amat sangat disayangkan. Padahal belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman secara langsung, anak akan berani mencoba sehingga dapat memberikan pengetahuan baru dan menjadi pengalaman yang menarik. Demikian juga dengan belajar sains di TK, anak hanya diberikan buku tentang sains dan mendengarkan penjelasan dari guru tanpa melakukan kegiatan apapun sehingga menyebabkan anak jadi pasif, tidak bersemangat dan antusias serta tidak mempunyai rasa ingin tahu akan sesuatu hal.

Hal ini menyebabkan anak tidak berani mencoba, mengemukakan pendapat, mengkomunikasikan apa yang dilihat dan dirasakannya, belum mampu menjelaskan tentang sebab akibat dari sebuah peristiwa, belum mampu menyimpulkan apa yang telah dipelajarinya, tidak memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu dan tidak ada penanaman nilai-nilai karakter khususnya karakter tangguh. Padahal bulan Mei 2010 Kemendiknas telah mencanangkan pendidikan karakter yang diintegrasikan pada mata pelajaran dari Taman Kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Pendidikan karakter ini bertujuan untuk membentuk manusia memiliki pola pikir, pola sikap, dan pola tindakan yang mulia, mengedepankan nilai-nilai universal sehingga memiliki kualitas prima dalam dimensi fisik, psikis, sosial dan kultural.

Hasil penelitian yang telah dilakukan Suwirman, Yuliani dan Winda di PAUD Dahlia Medan pada tahun 2013 berjudul “Peningkatan Kemampuan Sains Melalui Pendekatan Proyek”, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sains pada anak setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan proyek. Dari hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran sains yang dilaksanakan dengan cara melibatkan anak secara langsung dapat menumbuhkembangkan aspek yang dimiliki anak dan memberikan pengalaman yang bermakna. Penelitian yang telah dilakukan Suwirman dkk dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran.

Menelusuri model pembelajaran yang dilaksanakan TK di Kota Medan termasuk di TK Al Ihsan pada umumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model yang digunakan guru dalam pembelajaran sehari-hari dengan menggunakan model yang bersifat umum, bahkan tanpa menyesuaikan

model yang tepat berdasarkan karakteristik dari materi yang dipelajari. Pada pembelajaran konvensional, suasana kelas cenderung berpusat pada guru sehingga siswa pasif, siswa tidak diajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri (Trianto, 2017:1). Hal tersebut menyebabkan anak begitu mudah menyerah dan cenderung cepat mengeluh saat mengalami kesulitan dan memutuskan untuk berhenti dari aktivitas pembelajaran tanpa berkeinginan untuk melakukan usaha yang optimal dalam mengatasi kesulitannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat merangsang anak agar tertarik dalam pembelajaran sains. Model *creative art* bisa menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran di sekolah, karena model *creative art* ini adalah model pembelajaran dengan cara bermain yang memandang anak secara holistik. Artinya bermain ditujukan untuk mengembangkan fisik motorik, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memahami sesuatu, membina hubungan sosial, melatih emosi, moral dan spiritual, kreativitas dan melindungi diri sendiri secara simultan dan menyeluruh. Secara umum ada dua spek yang harus dipertimbangkan terkait dengan model *creative art* dalam pembelajaran yaitu : a) tingkat pelayanan yang terdiri dari sesi kesiapan belajar seperti visualisasi kreatif, gambar, music dan b) arah pembelajaran yang meliputi : berbicara, drama, permainan, tanah liat, pasir, wayang dan gerakan (Milfayetty, 2017)

Model *creative art movement* dapat dijadikan alternatif dalam menumbuhkan karakter tangguh dan mengembangkan sains pada anak usia 5-6 tahun. *Movement* adalah gerak yang merupakan aktivitas anak sehari-hari. Gerak atau gerakan adalah perilaku karakteristik anggota badan tertentu atau kombinasi

dari anggota badan yang merupakan komponen bagian dari keterampilan tindakan atau motor (Magill, 1998:311). Gerak yang dilakukan anak biasanya bervariasi dan atraktif yang berkaitan dengan permainan. Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri, bermain memiliki fungsi dan bentuk (Santrock, 2012:306). Dalam bermain, anak-anak melakukan kegiatan kreatif dengan mengungkapkan berbagai simbol ekspresi melalui gerak. Gerakan itu terkait erat dengan pikiran dan roh. Ini melekat dalam segala jenis aktivitas pertumbuhan. Tindakan tumbuh adalah gerakan. Secara mental, spiritual, dan fisik, anak-anak perlu banyak bergerak (Mery, 1994:5). Inilah yang mencerminkan nilai imajinasi anak. Dalam mengembangkan imajinasi anak, diperlukan suatu komunikasi yang dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan ekspresi-ekspresi gerak secara wajar. Pengalaman berekspresi seperti itu memungkinkan anak-anak untuk menemukan sesuatu yang menarik, sehingga ia dapat mengetahui bagaimana bergerak, mempergunakan gerak, serta mengembangkan kemampuan kemampuannya melalui simbol-simbol ekspresi yang mereka lihat, dengar, dan rasakan.

Analisis gerakan Laban meliputi konsep kesadaran tubuh (apa yang dilakukan tubuh), konsep usaha (bagaimana tubuh bergerak), konsep ruang (di mana tubuh bergerak), dan konsep keterhubungan (hubungan apa yang terjadi). Masing-masing konsep tersebut, merupakan panduan untuk dimanfaatkan manakala anak harus bergerak, sehingga gerakan anak bermakna dalam keseluruhan konsep tersebut (Sherbone, 2001: 56).

Dari hasil penelitian saya di TK AL Ihsan hanya 30 % anak yang mampu melakukan *movement* dan tangguh dalam pembelajaran sains. Artinya, bahwa

movement dan tangguh dalam pembelajaran sains di TK Al Ihsan masih rendah, sehingga diperlukan untuk melakukan perbaikan pembelajaran di sekolah tersebut. Adapun judul stimulasi perkembangan anak yang akan dilakukan adalah “**Model Creative Art Dalam Bermain Movement Untuk Mengembangkan Karakter Tangguh Dan Sains Anak Usia 5-6 Di TK Al Ihsan**”

Penelitian ini akan menghasilkan buku.

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 mengembangkan karakter tangguh dan sains karena tidak adanya stimulasi dalam pembelajaran
- 2) Kurang beragamnya media pembelajaran yang dapat mengembangkan karakter tangguh dan sains anak.
- 3) Konsep pembelajaran di TK yang menjadi objek penelitian tidak menerapkan konsep belajar sambil bermain.
- 4) Anak-anak tidak diberi kesempatan yang untuk mengembangkan kemampuan sainsnya
- 5) Guru belum pernah menggunakan model *creative art* dalam kegiatan pembelajaran
- 6) Anak hanya dipersiapkan untuk pandai membaca, berhitung dan menulis
- 7) *Movement* sebagai media bermain di Taman Kanak-kanak sangat jarang digunakan

1.3 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana buku model *creative art* dalam bermain *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.
- 2) Bagaimana buku model *creative art* dalam bermain *movement* efektif digunakan untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.
- 3) Bagaimana kepraktisan buku model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 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 *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak
- 2) Untuk menguji keefektifan buku panduan guru dalam *movement* dalam mengembangkan karakter tangguh dan sains pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak

- 3) Untuk menguji kepraktisan buku panduan guru dalam bermain *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains pada anak usia 5-6 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 karakter dan peningkatan perkembangan anak khususnya penggunaan model *creative art* dalam bermain *movement* untuk menumbuhkan karakter tangguh 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 karakter tangguh dan perkembangan sains anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak melalui model *creative art* dalam bermain *movement*.
 - b) Bagi Guru

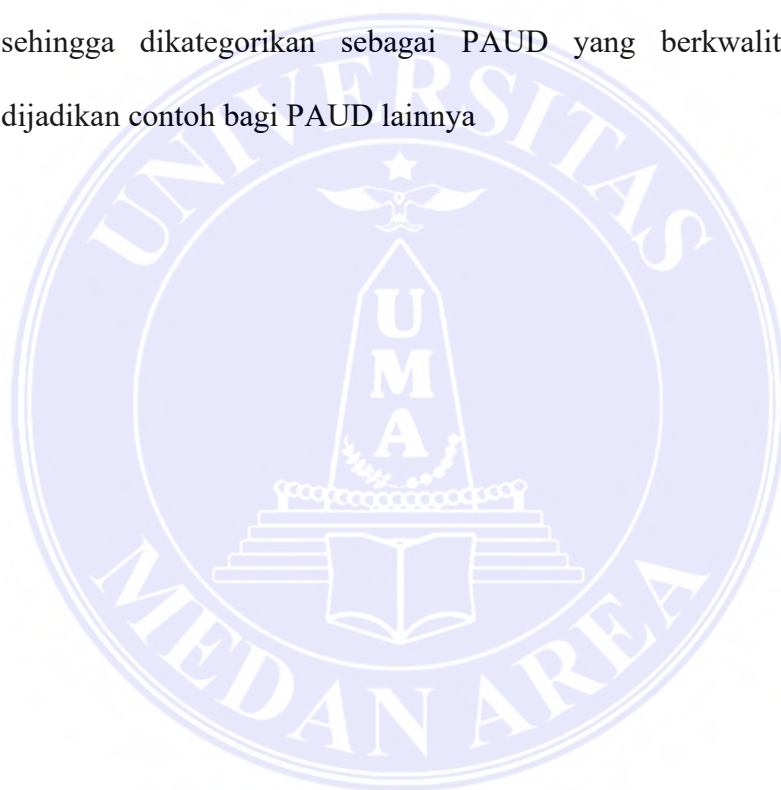
Dapat dijadikan acuan untuk lebih kreatif dalam memilih tehnik dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter tangguh dan perkembangan kemampuan sains anak di taman kanak-kanak khususnya anak usia 5-6 tahun.

c) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru menstimulasi pertumbuhan karakter tangguh dan perkembangan sains anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak melalui bermain *movement*. dengan model *creative art*.

d) Bagi Ketua Yayasan

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



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Karakter Tangguh

Ketangguhan adalah salah satu karakteristik kepribadian yang mempunyai daya tahan dan kemampuan terhadap kecemasan. Ketangguhan adalah gaya kepribadian yang dikarakteristikan oleh suatu komitmen, pengendalian, dan persepsi terhadap masalah-masalah sebagai tantangan (Santrock, 2002: 145). Ketangguhan pribadi mengacu pada kemampuan individu yang bertahan dalam menghadapi kecemasan tanpa mengakibatkan gangguan yang berarti (Hadjam, 2003, dalam Mahmudah, 2009 : 4).

Karakter tangguh adalah suatu keadaan dari karakteristik kepribadian yang mempunyai sumber perlawanan di saat individu menemui suatu kejadian yang menimbulkan kecemasan dan dapat membantu untuk melindungi individu dari pengaruh kecemasan (Kobasa dkk, 1982:168-169). Individu dengan tipe kepribadian ini memiliki karakter untuk mau terlibat dalam kejadian ketegangan yang sedang dihadapi, mempunyai keyakinan yang kuat untuk dapat mengontrol dan mengantisipasi perubahan itu tanpa harus mengalami keputusasaan dan mampu memandang setiap perubahan yang terjadi di dalam hidupnya sebagai suatu yang dapat memicu prestasinya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat dikemukakan bahwa karakter tangguh adalah suatu karakteristik kepribadian yang mempunyai daya tahan dalam menghadapi kejadian-kejadian yang menekan ditandai oleh komitmen yang kuat

pada diri individu yang melibatkan kemampuan untuk mengontrol kejadian-kejadian yang tidak menyenangkan dan memberikan makna positif terhadap kejadian yang dialami oleh individu sebagai tantangan yang wajar sehingga individu lebih tahan terhadap stres.

Ketangguhan merupakan salah satu karakter yang sebaiknya ditanamkan sejak usia dini (Maddi dan Kobasa, 1984: 210). Oleh karenanya sangat perlu menstimulasi anak sedini mungkin untuk memiliki karakter tangguh dalam menjalani kesehariannya, yakni anak yang tekun dan tidak mudah menyerah. Anak yang pantang menyerah akan tumbuh menjadi pribadi yang optimis, pemberani, mampu melihat kegagalan secara positif, serta siap dalam menghadapi berbagai tantangan.

Seorang anak dengan karakter tangguh akan berusaha sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran demi menguasai segala hal yang sedang dipelajari (*comitmen*), dan memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu mencapai target-target belajarnya dengan usaha yang maksimal disertai regulasi emosi yang baik (*control*), serta bersedia menghadapi kesulitan maupun hambatan yang muncul selama proses belajar tersebut (*challenge*) (Benishek, dkk, 2005:125).

Hasil penelitian Cole, dkk pada tahun 2004 menunjukkan bahwa karakter tangguh memiliki korelasi positif dengan motivasi belajar, *learning goal orientation*, serta reaksi-reaksi belajar. Anak-anak yang memiliki karakter tangguh akan menikmati tantangan selama proses belajarnya dan terbukti bahwa mereka memiliki perilaku belajar yang positif dan hampir tidak pernah mengalami *psikosomatis* dan menikmati saat mempelajari hal-hal baru, serta mampu melihat secara positif segala kejadian yang ia alami selama proses belajar tersebut.

Guru memiliki peran dalam memfasilitasi pembelajaran dan menyiapkan lingkungan dalam kegiatan sains Memberi kesempatan, tantangan serta melibatkan anak dalam beragam kegiatan untuk memperoleh pengalaman langsung yang seluas luasnya serta memotivasi agar dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu hal. Apabila anak gagal, maka guru memberi semangat agar anak tidak putus asa. Ketangguhan pribadi mengurangi pengaruh kejadian-kejadian hidup yang mencekam dengan meningkatkan penggunaan strategi penyesuaian, antara lain dengan menggunakan sumber-sumber sosial yang ada di lingkungannya untuk dijadikan tameng, motivasi, dan dukungan dalam menghidup masalah ketegangan yang dihadapinya dan memberikan kesuksesan (Hadjam 2004). Individu dengan ketangguhan pribadi (*hardiness*) senang bekerja keras karena dapat menikmati pekerjaan yang dilakukan, senang membuat suatu keputusan dan melaksanakannya karena memandang hidup ini sebagai suatu yang harus dimanfaatkan dan diisi agar mempunyai makna sehingga individu yang memiliki ketangguhan pribadi akan berkompetisi dalam bekerja. Peran kepribadian dalam hal ini adalah mempengaruhi perilaku dan kognisi individu dalam mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan tertentu, termasuk pula perilaku dan usaha individu ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas sehingga mencapai hasil yang diinginkan (Lecci 1999).

2.1.2 Aspek – aspek Karakter Tangguh

Kobasa dan Maddi (dalam Sarafino, 1997: 69) menjelaskan bahwa *hardiness* (ketangguhan) meliputi 3 (tiga) aspek, yaitu :

- a) *Commitment* adalah kecenderungan individu untuk melibatkan diri ke dalam apapun yang dihadapi atau dilakukan yaitu keyakinan bahwa individu bermakna

dan memiliki tujuan. Orang dengan *commitment* yang lebih kuat mudah tertarik dan terlibat ke dalam apaun yang sedang dikerjakan dan tidak mudah menyerah.

b) *Control* merupakan kecenderungan untuk menerima dan percaya bahwa individu dapat mengontrol dan mempengaruhi kejadian dengan pengalamannya ketika berhadapan dengan hal-hal tak terduga. Individu dengan *control* yang tinggi lebih optimis dan lebih berhasil dalam mengatasi masalah.

c) *Challenge* merupakan kecenderungan memandang suatu perubahan dalam hidupnya sebagai sesuatu yang wajar dan dapat mengantisipasi perubahan tersebut sebagai stimulus yang sangat berguna bagi perkembangan dan memandang hidup sebagai tantangan yang menyenangkan. Individu ini bersifat dinamis serta memiliki kemampuan dan keinginan untuk maju.

Seorang anak dengan karakter tangguh akan berusaha sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran demi menguasai segala hal yang sedang dipelajari (*comitmen*), dan memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu mencapai target-target belajarnya dengan usaha yang maksimal disertai regulasi emosi yang baik (*control*), serta bersedia menghadapi kesulitan maupun hambatan yang muncul selama proses belajar tersebut (*challenge*) (Benishek, dkk, 2005).

Beberapa karakteristik anak usia dini yang memiliki karakter tangguh, yaitu : anak mampu mengarahkan dirinya untuk mencapai tujuannya, mampu mengatasi kesulitan yang ia hadapi, yakin akan kemampuan dirinya sendiri, tidak segan meminta bantuan orang lain ketika mengalami kesulitan setelah ia berusaha dengan gigih dalam mengatasi kesulitannya tersebut, mempunyai motivasi untuk maju, mampu fokus pada masalah yang sedang dihadapinya dan dapat menerima kelebihan serta kekurangan dirinya sendiri (misal : anak tidak harus menjadi juara

tetapi usaha yang ia lakukan merupakan bentuk motivasi yang baik untuk maju), mampu membina hubungan yang baik dengan orang lain meski ia mengalami kekecewaan pada orang tersebut (Rahmania, 2013).

2.1.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Karakter tangguh

Terbentuknya karakter tangguh dalam diri seseorang sejak dini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

1) Interaksi yang penuh dukungan terhadap anak sejak dini.

Interaksi orang tua yang penuh penerimaan dan dukungan terhadap anak merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembentukan komitmen dalam diri anak. Ketika orang tua menunjukkan penerimaan, ketertarikan dan dukungan atas usaha-usaha yang dilakukan anak saat bereksplorasi dalam rangka memenuhi kebutuhan ataupun mengembangkan potensi yang dimiliki, maka anak akan merasa memperoleh dukungan dan menilai dirinya serta lingkungannya sebagai sesuatu yang menarik dan berharga. Hal tersebut akan mampu menunjukkan minat dan kemampuan anak yang sebenarnya.

2) Lingkungan yang menumbuhkan rasa penguasaan (mampu) dalam diri anak.

Lingkungan maupun orangtua hendaknya memberikan kesempatan pada anak untuk berusaha mengatasi kesulitan yang ia hadapi selama hal tersebut meyak membungkakan untuk dapat diselesaikan oleh anak sesuai dengan tahapan perkembangannya. Kesempatan tersebut dapat dilakukan dengan tidak banyak memberikan bantuan ketika anak sedikit mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Ketika anak berhasil mengatasi kesulitannya tersebut, maka akan tumbuh rasa kompeten dalam dirinya. Perasaan tersebut akan membuat anak lebih mandiri, dan merasa yakin serta

tetap optimis ketika menghadapi kesulitan ataupun hambatan dalam mencapai segala tujuannya dalam aktivitasnya sehari-hari.

3) Membantu anak untuk memaknai perubahan-perubahan hidup yang dialami.

Kemungkinan besar setiap anak akan mengalami banyak perubahan situasi maupun kondisi dalam hidupnya, misalnya perpindahan tempat tinggal ke kota atau negara yang berbeda, berubahnya peran dalam keanggotaan keluarga, keberhasilan dan kegagalan yang silih berganti, dan sebagainya. Dalam hal ini orang tua dan lingkungan memiliki peran yang penting untuk memotivasi anak dalam menghadapi perubahan-perubahan tersebut dan mengkomunikasikan perubahan tersebut sebagai sesuatu yang akan memperkaya pengalaman anak, sehingga anak mampu menerima perubahan atas segala situasi yang sedang ia hadapi terutama situasi-situasi yang kurang menyenangkan dalam hidupnya (Maddi dan Kobasa, 1984)

2.2 Sains

2.2.1 Pengertian Sains

Sains berasal dari bahasa latin ” *scientia* ” yang artinya pengetahuan (Irnaningtyas 2013:5). Berdasarkan *webster new collegiate dictionary* definisi dari sains adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembuktian atau pengetahuan yang melingkupi suatu kebenaran umum dari hukum-hukum alam yang terjadi misalnya didapatkan dan dibuktikan melalui metode ilmiah. Sains dalam hal ini merujuk kepada sebuah sistem untuk mendapatkan pengetahuan yang dengan menggunakan pengamatan dan eksperimen untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi di alam. Sains merupakan pengetahuan tentang fenomena-fenomena tertentu, proses yang

digunakan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi informasi, dan sebagai bentuk adaptasi manusia pada lingkungan (Kilmer dan Hofman (1995:60).

Sains adalah semua yang ada/nampak disekitar kita, terjadi di mana kita berada (Brewer, 2007:386). Sains adalah suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, yang tumbuh sebagai hasil serangkaian percobaan dan pengamatan serta dapat diamati dan diuji lebih lanjut (Conant dalam Nugraha 2005:3). Sains sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan pada pengamatan dengan penuh ketelitian (Fisher 1975 dalam Nugraha 2005:4). Sains sebagai ilmu alamiah, dengan ruang lingkup zat dan energi, baik yang terdapat pada makhluk hidup maupun tidak hidup dengan lebih banyak mendiskusikan tentang alam (Amien, dalam Nugraha 2005:3). Sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui proses kegiatan tertentu (Patta Bundu, 2006:9-10).

Sains adalah pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang membutuhkan pemahaman terhadap apa yang ada disekitar kita untuk mengetahui, berpikir serta mencerminkan bentuk kejadian dan peristiwa yang dilakukan secara berkelanjutan.

2.2.2 Aspek-aspek Perkembangan Sains

Bagi anak-anak sains adalah segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberi pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya (Holt 1991 dalam Nugraha, 2005:14). Pengenalan sains untuk anak usia dini dilakukan untuk mengembangkan kemampuan sebagai berikut: 1) eksplorasi dan investigasi, yaitu kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki objek dan fenomena yang ada di alam; 2)

mengembangkan keterampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, pengukuran, menggunakan bilangan, dan mengkomunikasikan hasil pengamatan; 3) mengembangkan rasa ingin tahu, senang, dan mau melakukan kegiatan *inkuiri* dan *discovery*; 4) memahami pengetahuan tentang berbagai benda baik ciri, struktur, maupun fungsinya (Suyanto (2005: 163).

Kegiatan sains sebaiknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan yang dilaluinya. Perkembangan sains yang harus di capai anak usia 5-6 tahun adalah : (1) menunjukkan aktivitas yang bersifat *eksploratif* dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan), (2) memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, (3) menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, (4) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) (Permendikbud No.137 tahun 2014:24).

Ernest Hagel memandang sains dari 3 (tiga) aspek, pertama, aspek tujuan, sains sebagai alat untuk menguasai alam dan untuk memberikan sumbangan kepada kesejahteraan manusia. Kedua, sains sebagai suatu pengetahuan yang sistematis dan tangguh dalam arti merupakan suatu kesimpulan yang didapat dari berbagai peristiwa. Ketiga, sains sebagai metode, yaitu merupakan suatu perangkat aturan untuk memecahkan masalah, untuk mendapatkan atau mengetahui penyebab dari suatu kejadian, dan untuk mendapatkan hukum-hukum atau teori dari objek yang diamati (Indrawati : 1995 dalam Nugraha 2005:4).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat dikemukakan bahwa sains dapat dipandang sebagai suatu proses maupun hasil atau produk serta sebagai sikap. Sains sebagai suatu proses adalah suatu metode untuk memperoleh pengetahuan.

Sains sebagai suatu produk terdiri dari berbagai fakta, konsep, prinsip hukum dan teori. Dan sains sebagai suatu sikap adalah berbagai keyakinan opini dan nilai nilai yang harus dipertahankan oleh seorang ilmuan khususnya ketika mencari atau mengemangkan pengetahuan baru. Dengan demikian sains dapat dipahami secara utuh. Dalam pembelajaran sains anak dituntut untuk belajar aktif yang terimplikasi dalam kegiatan fisik ataupun mental, tidak hanya mencakup aktivitas tangan tetapi juga pikiran. 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 mengembangkan program pembelajaran sains yang dapat mengeksplorasi dan berorientasi sains secara optimal. Program pembelajaran sains yang diberikan pada anak hendaklah telah melakukan 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

Pengembangan perkembangan sains di TK masih sangat minim, hal ini dikarenakan ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik dari faktor pendidik, peserta didik, lingkungan maupun media pembelajaran yang digunakan.

Faktor – faktor yang mempengaruhi pengembangan sains tersebut adalah :

- a) Masih beragamnya pemahaman dan kemampuan guru dalam konsep pengembangan pendidikan sains dan penerapannya pada pembelajaran di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan usia dini. Masih kurangnya kesadaran dan kemampuan para guru dalam memanfaatkan sumber-sumber pembelajaran sains yang berada dilingkungan sekitar anak maupun sekolah

dan masih terbatasnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran sains pada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini, terutama pada lembaga-lembaga yang berada di daerah pedesaan (Nugraha, 2005:316).

- b) Sebagian besar pengembangan pendidikan sains pada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini masih sangat bersifat akademis, sehingga cenderung bersifat abstrak dan kurang bermakna. Selain itu juga dikarenakan masih rendahnya komitmen pihak-pihak terkait dalam pengembangan pendidikan sains pada anak usia dini untuk turut bersama-sama dalam memajukan dan mempromosikan pengembangan pembelajaran sains yang benar pada jenjang ini (Holman dalam Nugraha, 2005:302).
- c) Sejumlah perangkat sains terutama yang terkait dengan teknologi sulit diadakan oleh lembaga pendidikan anak usia dini dan belum efektifnya dukungan kebijakan bahwa promosi dan pengembangan pembelajaran sains pada pendidikan anak usia dini betul-betul sesuatu yang mendasar dan amat penting, sehingga sulit mencapai konsistensi dalam perwujudannya (Hidayat, dalam Nugraha 2005:317).

2.3 Bermain *Movement*

Aktivitas sehari-hari, baik yang bersifat sederhana maupun yang kompleks, selalu berkaitan dengan gerak. Istilah gerak (*movement*) dalam bahasa Indonesia terkadang digabungkan dengan kata motorik (*motor*) sehingga terkadang muncul kata-kata “gerakan motorik”. Istilah motorik (*motor*) itu sendiri sebenarnya merujuk pada faktor biologis dan mekanis yang mempengaruhi gerak (*movement*). Sementara istilah gerak (*movement*) merujuk pada perubahan aktual yang terjadi

pada bagian tubuh yang dapat diamati. Dengan demikian, motorik merupakan kemampuan yang bersifat lahiriah yang dimiliki seseorang untuk mengubah beragam posisi tubuh (Gallahue, 1997:17-18). Dengan kata lain *movement* adalah gerak yang bersifat eksternal dan mudah diamati, sedangkan motor adalah gerakan yang bersifat internal atau dari dalam, konstan, dan sukar diamati. Gerak atau gerakan adalah perilaku karakteristik anggota badan tertentu atau kombinasi dari anggota badan yang merupakan komponen bagian dari keterampilan tindakan atau motor (Magill, 1998:311). Kemampuan anak-anak dalam masa pertumbuhan selalu bergerak. Sejalan dengan perkembangan fisik serta mental anak, kegiatan gerak yang dilakukan mereka sangat bervariasi dan atraktif, biasanya gerak yang mereka lakukan berkenaan dengan dunia permainan.

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan suka rela dan menggunakan aktivitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi dan pikiran. Dengan berbagai jenis permainan yang dilakukan anak dengan kegiatan fisik, komunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam. (Ellah Siti Chailidah, 2005:124). Di Taman Kanak-Kanak kegiatan bermain dapat mengembangkan karakter tangguh anak, karena dalam bermain, anak-anak melakukan gerak kreatif dengan mengungkapkan berbagai ekspresi melalui simbol gerak. Pengekspresian simbol gerak berhubungan dengan penggunaan tubuh, pikiran dan jiwa yang tergabung dalam ekspresi nonfungsional dan komunikasi diri.

Pengalaman pergerakan sangat mendasar bagi perkembangan semua manusia pada semua tahap perkembangan. Melalui pengalaman Sherborne dalam mengajar dan mengamati gerakan (*movement*) manusia, dan belajar melalui *trial*

and *error*, bahwa semua anak memiliki dua kebutuhan dasar, mereka perlu merasa betah di tubuh mereka sendiri, dan karenanya mendapatkan keuntungan penguasaan, dan mereka harus bisa membentuk hubungan. (Sherborne, 1990:12)

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

Menurut Zimmer dalam Herbert Zoglowek, Maria Aleksandrovich (<https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/10632/article.pdf?sequence=3>) metode pengembangan psikomotor sesuai dengan empat isu utama:

1. *Introductory fun.*

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

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

Taman bermain menyediakan lokasi yang efektif bagi anak - anak untuk terbiasa dengan peralatan dan bahan. Di sini mereka membutuhkan lebih banyak waktu dan peralatan. Permainannya lebih kompleks. Mereka mengaktifkan fantasi anak-anak, memungkinkan kemungkinan untuk

mengidentifikasi dengan berbagai peran dan menempati berbagai posisi. Ini juga memungkinkan lebih jauh perluasan imajinasi anak-anak.

3. *Bersenang-senanglah bersama.*

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

2. *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 *Movement*

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. Gerak lokomotor membantu mengembangkan kesadaran anak akan tubuhnya dalam ruang. Kesadaran ini disebut kesadaran persepsi motorik yang meliputi kesadaran akan tubuh sendiri, waktu, hubungan ruang (*spasial*), konsep arah, visual, dan pendengaran. Kesadaran ini akan terlihat dari usaha anak meniru gerakan-gerakan gurunya ataupun temannya. Gerak nonlokomotor, yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di tempat seperti berayun, mengangkat, bergoyang, merentang, memeluk, melengkung, memutar,

membungkuk, mendorong. Gerak ini sering dikaitkan dengan keseimbangan atau kestabilan tubuh, yaitu gerakan yang membutuhkan keseimbangan pada saat tertentu. Gerak manipulatif, meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan otot-otot kecil yang terbatas, terutama yang berada di tangan dan kaki. Gerak manipulatif antara lain meregang, memeras, menarik, menggenggam, memotong, meronce, membentuk, menggunting, dan menulis. Gerak ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul dan menarik (Depdiknas, 2005:5).

Gerakan dasar tersebut harus dilatihkan pada anak TK secara berulang-ulang dengan kegiatan yang berbeda, sehingga anak benar-benar menguasai. Untuk mencapai tujuan tersebut guru tidak dapat menyuruh anak melakukan sendiri tanpa diberi contoh lebih dahulu. Artinya anak tidak bisa hanya diberi komando/instruksi saja sedang guru tidak berbuat apa-apa. Ketiga gerakan dasar perlu digabungkan ketika anak-anak mulai aktif bermain. Anak-anak diberi kesempatan mengembangkan gerakan-gerakan motoriknya agar anak-anak mampu mengenal dirinya sendiri, timbul kepercayaan dirinya dan merasa diterima dilingkungannya.

Analisis gerakan Laban meliputi konsep kesadaran tubuh (apa yang dilakukan tubuh), konsep usaha (bagaimana tubuh bergerak), konsep ruang (di mana tubuh bergerak), dan konsep keterhubungan (hubungan apa yang terjadi). Masing-masing konsep tersebut, merupakan panduan untuk dimanfaatkan manakala anak harus bergerak, sehingga gerakan anak bermakna dalam keseluruhan konsep tersebut (Sherbone, 2001: 55).

Gerakan yang diajarkan pada anak prasekolah selalu berkaitan dengan hal-hal berikut (Laban, 1938 dalam Sherbone 2001:56-57) :

- a) Waktu, adalah yang berkaitan dengan cepat / lambat. Misalnya, gerakan yang dilakukan oleh seluruh atau sebagian tubuh dengan kecepatan yang berbeda. Mulai dari yang cepat sampai yang lambat atau dari yang lambat sampai yang cepat. Gerakan dapat dipercepat atau diperlambat dan gerakan dapat berirama.
- b) Beban. Gerakan yang diberikan dalam bentuk gerakan yang berat, ringan, atau sedang.
- c) Ruang, yaitu sejauh mana gerakan tubuh itu menggunakan ruang dalam pelaksanaannya. Tubuh atau sebagian tubuh dapat digerakkan ke berbagai arah. Misalnya maju kedepan, mundur kebelakang, melangkah kesamping dan seterusnya. Bisa juga bergerak melalui jalur tertentu, seperti lurus langsung atau memutar. Anak juga bergerak dalam level yang berbeda, misalnya dari ketinggian tertentu.
- d) Alur. Gerakan adalah sesuatu yang berkesinambungan yang mengalir dari suatu gerak tertentu ke gerak lainnya. Gerakan juga merupakan suatu kesatuan yang mempunyai alur yang indah yang meliputi gerakan seluruh tubuh, gerakan beberapa bagian tubuh atau yang berkaitan dengan orang ataupun obyek lainnya.

Aspek kualitatif dari gerakan yang ditampilkan oleh anak, menurut Laban tergantung pada usaha, yaitu bagaimana seseorang mengkombinasikan penggunaan berbagai unsur / faktor tersebut (waktu, beban, ruang dan alur). Oleh karena itu, ide atau tema gerakan sangatlah esensial, artinya didalam mengajarkan gerakan pada anak, seorang memunculkan (mempunyai ide atau gagasan) berupa

gerakan apa saja yang akan dimunculkan dan bagaimana caranya misalkan tarian, senam atau melalui berbagai permainan yang disesuaikan dengan karakteristik anak didik.

Karakteristik gerak anak TK pada umumnya melakukan berbagai kegiatan gerak menirukan. Anak dapat menirukan gerakan-gerakan yang dilihat, baik dari tontonan ataupun gerakan-gerakan yang secara langsung dilakukan oleh orang lain. Dan juga melakukan gerakan manipulasi, dalam kegiatan ini anak-anak secara spontan menampilkan berbagai gerak-gerak objek yang diamatinya. Namun dari hasil pengamatan terhadap objek yang diamati, anak hanya menampilkan gerakan yang disukainya saja.

Mengajarkan gerakan pada anak, berupa gerakan apa saja dan bagaimana caranya atau melalui permainan harus disesuaikan dengan karakteristik anak didik. Karakteristik perkembangan gerak anak usia 5-6 tahun sebagai berikut :

- a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan
- b) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- c) Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi permainan *movement*, yaitu : 1) Jenis *movement*, yakni gerakan yang dapat dilakukan anak dalam bermain *movement*, apakah hanya gerakan lokomotor, gerakan nonlokomotor atau hanya gerakan manipulatif saja. 2) Kapasitas gerak, gabungan dari beberapa gerakan dalam satu permainan mempengaruhi keseruan anak dalam bermain. Anak usia 5-6

tahun telah dapat melakukan koordinasi gerak. 3) Alat yang digunakan dalam permainan; adanya beberapa alat yang mendukung permainan dapat merangsang anak untuk bermain. 4) Keamanan:

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 mengembangkan fisik motorik, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memahami sesuatu, membina hubungan sosial, melatih emosi, moral dan spiritual, kreativitas dan melindungi diri sendiri secara simultan dan menyeluruh. Sesuai dengan pandangan ini maka model ini menggunakan berbagai jenis bermain secara terpadu (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 mengembangkan moral dan spiritual.
- c) Drama tujuannya untuk membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri.
- d) Seni untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman estetis.
- e) Musik untuk berkomunikasi.
- f) Tari dan gerak untuk mengembangkan 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* untuk 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, movement, music and mask* (Milfayetti, 2017:119). Penjelasannya 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) *Movement* 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, meloncat, dan mendarat, meloncat rintangan, *leaping, hopping, galloing, sliding, skipping, rolling* atau menggiling dan memanjat.
- h) *Music*. Bermain *music* dapat mendorong anak untuk mengembangkan 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, cognitif, communicative, and psychological funnctioning* (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 berlangsung dalam kelompok tersebut. (Kathryn 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 jenis 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 mengembangkan potensi secara optimal atau tidak tergantung dengan lingkungannya.

2.3.3 Model *Creative Art* Dalam *Bermain Movement* Untuk Mengembangkan Karakter Tangguh dan Sains.

Berbagai tema dapat dipilih untuk menstimulasi perkembangan. Pada penelitian ini tema yang dikembangkan adalah binatang dengan sub tema kupu-kupu. Kegiatan ini dilakukan untuk menstimulasi perkembangan karakter tangguh dan sains. Aspek karakter tangguh yang dikembangkan adalah : 1) melakukan gerakan tubuh dengan seimbang, lentur dan lincah, 2) melakukan permainan fisik, 3) mengekspresikan diri dengan jari, 4) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. Sedangkan aspek sains yang dikembangkan adalah : 1) kemampuan mengingat, 2) kemampuan memahami, 3) kemampuan menggunakan benda-benda di sekitar, 4) kemampuan memperinci (mengelaborasi), 5) kemampuan menilai, 6) kemampuan mencipta.

Rancangan kegiatan yang dilakukan diawali dengan menentukan sekolah dan memilih kelas yang akan diajak bermain, menetapkan lokasi waktu, dan menentukan pertemuan. Kemudian menetapkan tujuan bermain yang mengembangkan karakter tangguh diantaranya pengembangan kegigihan, pantang menyerah, sabar dan tekun. Tujuan bermain untuk pengembangan sains di antaranya : kemampuan mengingat, kemampuan memahami, kemampuan menggunakan benda-benda di sekitar, kemampuan memperinci (mengelaborasi), kemampuan menilai, kemampuan mencipta. Selanjutnya menentukan jenis bermain yang akan dilakukan. Secara umum kegiatan bermain diawali dengan visualisasi kreatif, menggambar, menceritakan gambar, kemudian melakukannya dengan jenis bermain lainnya. Pada penelitian ini materi bermain dirancang sebanyak enam kali pertemuan. Tahapan bermainnya disusun sebagai berikut :

1. Kegiatan Satu

Pengenalan *movement*, untuk mengetahui *movement*, dapat merasakan *movement*, mengetahui *movement*, melakukan tindakan terhadap *movement*, menyenangi *movement* dan mengekspresikan diri terhadap *movement*. Kegiatan ini dilakukan dengan langkah pertama visualisasi kreatif. Tujuannya untuk menstimulasi kemampuan sains yakni kemampuan mengingat, memahami, mengelaborasi, mengeksplorasi gerak. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat dan instruksi sebagai berikut:“ Anak-anak, pura-puranya kita akan menuju ke taman bunga. Coba lihat keatas, Alhamdulillah hari ini sangat cerah ya.... Ayo....kita mulai berjalan sambil bernyanyi dan bertepuk tangan, menggerakkan kepala kekanan kekiri. Ditengah perjalanan ada beberapa ekor kupu-kupu yang berwarna warni sedang berterbangan, anak-anak pun berlari mengejar sambil sesekali melompat seolah hendak menangkap kupu-kupu tersebut. Akhirnya kupu-kupu terbang semakin jauh dan tidak kelihatan lagi. Anak-anakpun berjalan lagi, sesekali mereka melompat dan berjalan berjinjit jika melihat jalanan becek dan berlobang. Di tengah perjalanan terdapat sebuah sungai dengan air yang jernih. Anak-anak harus menyebarangi sungai dengan hati-hati karena jembatan yang dilalui sempit, dengan berjalan berjinjit dan merentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan, akhirnya sampai di seberang sungai. Kamipun melanjutkan perjalanan mengikuti jalanan yang berliku, tiba disimpang jalan anak-anak belok ke kanan. Dikanan kiri terdapat ilalang yang bergoyang ke kanan dan kekiri tertiuip angin sepoi-sepoi, Untuk sampai ke taman bunga anak-anak harus melompati parit kecil, tidak lama

kemudian sampailah di taman bunga yang beraneka warna, ada yang merah, kuning, putih, merah jambu, jingga, lila, biru. Semuanya begitu indah, anak-anak berseru kegirangan melompat-lompat sambil mengangkat tangan keatas diiringi dengan tertawa riang menikmati alam yang indah dan sejuk, langit yang cerah bersahabat. Alhamdulillah sudah sampai. Masya Allah.....Begitu indah ciptaan Mu ya Allah. Sambil membungkukkan badan, anak-anak memetik sekuntum bunga sesuai dengan warna yang diinginkan, mereka mencium wangi bunga tersebut yang harum semerbak. Dan meraba permukaan bunga yang begitu lembut. Ditaman bunga ini juga anak-anak melihat begitu banyak beraneka macam kupu-kupu yang terbang kian kemari, hinggap di satu bunga ke bunga yang lain seolah-olah ikut menikmati keindahan taman bunga tersebut. Dengan bergandeng tangan kami pun bersenandung seraya menggerakkan tangan dan berputar. Puas menikmati taman bunga yang indah dan beraneka macam kupu-kupu yang berterbangan kian kemari, kamipun pulang. Sekarang buka matanya. Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu menirukan gerak, dalam menirukan gerak karakter tangguh yang distimulasi bermain *movement* adalah gigih, pantang menyerah, sabar dan tekun. Anak diminta untuk menirukan gerak yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga menceritakan, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan sains berupa kemampuan mengingat, memahami, mengkoordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala. Satu persatu anak diminta bercerita tentang gerakan yang mereka lakukan. Langkah keempat adalah bermain *movement*, saat bermain *movement* aspek yang distimulasi kegigihan, pantang menyerah, sabar dan tekun, kemampuan mengingat,

memahami, dan mengelaborasi, mengkoordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala.

Kegiatan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

2. Kegiatan Dua

Kegiatan tahap kedua ini adalah bermain bola, anak dipersilahkan untuk bermain bola. Tujuan bermain bola adalah mengembangkan kegigihan, pantang menyerah, dan sabar . Tahap ini juga diawali dengan visualiasai kreatif, dimana anak diajak untuk membayangkan beberapa anak yang sedang bermain bola, ada saling melempar dan menangkap bola, ada juga yang sedang melambungkan bola keatas. Mereka sangat menikmati permainan tersebut, tertawa riang begitu menyenangkan. Perkembangan yang distimulasi pada tahap ini adalah kemampuan mengingat, memahami, mengelaborasi. Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu menirukan gerak, dalam menirukan gerak karakter tangguh yang distimulasi bermain bola adalah gigih, pantang menyerah, sabar dan tekun. Anak diminta untuk menirukan gerak yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga menceritakan, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan sains berupa kemampuan mengingat, memahami, mengkoordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala. Satu persatu anak diminta bercerita tentang gerakan yang mereka lakukan. Langkah keempat adalah bermain bola, saat bermain bola aspek yang distimulasi gigih, pantang menyerah, dan sabar. Pengembangan ini tampak saat anak melempar, menangkap dan melambungkan bola. Aspek sains yang distimulus dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengeksplorasi dengan media dan kegiatan. Kegiatan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

3. Kegiatan Tiga

Tahap ketiga adalah bermain sirkuit, dalam permainan ini tujuan yang ingin dicapai adalah mengembangkan kegigihan dan pantang menyerah anak dalam melakukan kegiatan, mengembangkan kesabaran dan ketekunan anak dalam menyelesaikan tugas, anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, kemampuan anak mengkoordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala. Tahap ini diawali dengan visualisasi kreatif yang bertujuan untuk membangun persepsi dan imajinasi awal anak tentang proyek yang akan di kerjakan ‘bermain sirkuit’. Aspek Sains yang di stimulasi adalah kemampuan mengingat, memahami, mengelaborasi dan . Dalam tahap ini anak membayangkan ketika akan mengunjungi taman bunga jalanan yang harus dilalui tidak selalu lurus dan rata, banyak rintangan harus dilalui seperti; jalanan yang becek dan berlobang sehingga kita harus melompat dan berjinjit, menyebarangi sungai dengan jembatan yang sempit, sehingga harus berjalan berjinjit dan merentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan, melompati parit kecil, dan mengikuti alur jalan yang berliku. Setelah melalui semua rintangan tersebut sampailah kita di taman bunga yang begitu indah, anak-anak bersorak kegirangan melompat-lompat sambil mengangkat tangan keatas diiringi dengan tertawa riang menikmati alam yang indah dan sejuk, langit yang cerah bersahabat. Langkah selanjutnya anak menggambarkan dengan memperagakan gerakan yang dilihat saat visualisasi. Langkah ketiga adalah bermain sirkuit yang bertujuan untuk menumbuhkan kegigihan dan pantang menyerah anak dalam melakukan kegiatan, menumbuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam menyelesaikan tugas. Aspek sains yang distimulasi adalah memahami, mengeksplorasi benda dan gerak, gerakan tubuh yang seimbang, lentur

dan lincah, kemampuan mengkoordinasikan mata, kaki, tangan dan seluruh anggota tubuh, serta mampu mengelaborasi gerak. Permainan sirkuit ini terdiri dari empat pos. Pos pertama, berjalan lurus diatas gulungan kertas sambil merentangkan tangan, Pos kedua, melompati rintangan gulungan kertas dengan satu kaki (engklek), menjahit. Pos ketiga, berjalan berjinjit sambil merentangkan tangan diatas papan titian. Pos keempat, berjalan mengikuti pola segitiga, segiempat dan lingkaran sambil merentangkan tangan.

4. Kegiatan Empat

Tahap keempat adalah bermain musik perkusi yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memahami, kemampuan mengeksplorasi dengan berbagai media mengelaborasi dan menghasilkan karya. Tahap ini diawali dengan visualisasi kreatif, dalam visualisasi kreatif anak diminta membayangkan bernyanyi bersama diiringi bunyi musik dari berbagai benda. Langkah selanjutnya adalah menggambar apa yang dilihat dalam visualisasi kreatif. Aspek karakter tangguh yang dikembangkan adalah kesabaran dan ketekunan Dalam Aspek sains yang dapat distimulasi adalah melakukan eksplorasi dengan berbagai media, menghasilkan karya. Langkah ketiga adalah menceritakan apa yang telah dibuat. Setelah bercerita, anak-anak diminta untuk memainkan benda-benda yang telah tersedia sambil bernyanyi. Saatbermain musik dan bernyanyi aspek karakter tangguh yang distimulus adalah kegigihan, pantang menyerah, kesabaran dan ketekunan. Aspek sains yang dikembangkan adalah mampu memahami dan mengelaborasi, mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitar, menghasilkan karya.

5. Kegiatan Lima

Pada tahap kelima, kegiatan yang dilaksanakan adalah membuat topeng. Tujuan kegiatan ini adalah anak mampu mengembangkan kemampuan sains dalam aspek memahami, mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitar, menilai, menghargai dan menghasilkan karya. Tahap ini diawali dengan visualisasi kreatif, anak diminta untuk membayangkan bunga yang beraneka warna, (merah, kuning, putih, merah jambu, jingga, lila, biru) dan begitu indah dan banyak beraneka macam kupu-kupu yang terbang kian kemari, hinggap dari satu bunga ke bunga yang lain seolah-olah ikut menikmati keindahan taman bunga tersebut. Langkah kedua anak menggambar apa yang telah dilihatnya dalam visualisasi. Dalam menggambar aspek karakter tangguh yang distimulus adalah sabar, tekun, pantang menyerah dan gigih. Langkah ketiga adalah menceritakan, setelah menggambar anak-anak diminta menceritakan gambar yang mereka buat dengan menunjukkan gambarnya pada teman-teman. Tahap keempat adalah membuat topeng, aspek karakter tangguh yang distimulus adalah sabar, tekun, pantang menyerah, dan gigih. Aspek sains yang distimulus dalam kegiatan ini adalah memahami, mengelaborasi, menilai, mengeksplorasi benda dan menghasilkan karya. Kegiatan ditutup dengan memberikan penguatan pada anak.

6. Kegiatan Enam

Tahap terakhir dalam creative art play ini adalah memanfaatkan media bermain. Tahap ini diawali dengan visualisasi kreatif, yang akan membangun persepsi dan imajinasi awal anak tentang menari. Aspek Sains yang distimulasi adalah kemampuan mengingat, memahami, mengelaborasi, mengkoordinasikan

gerakan mata-kaki-tangan dan kepala, mengeksplorasi benda dan gerak, menghasilkan karya. Langkah kedua menggambarkan dengan memperagakan gerakan yang dilihat saat visualisasi. Aspek sains yang dapat distimulasi adalah mengingat, memahami, mengelaborasi, mengkoordinasikan gerakan mata-kaki-tangan-kepala. Langkah terakhir adalah menari kupu-kupu. Aspek karakter tangguh yang dapat dikembangkan adalah kegigihan dan pantang menyerah anak dalam melakukan kegiatan, mengembangkan kesabaran dan ketekunan anak dalam menyelesaikan tugas. Aspek sains yang dapat dikembangkan adalah kemampuan mengingat, memahami dan mengelaborasi gerak, meningkatkan kemampuan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, kemampuan mengkoordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala.

2.3.4 Kerangka Konseptual

Karakter tangguh 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

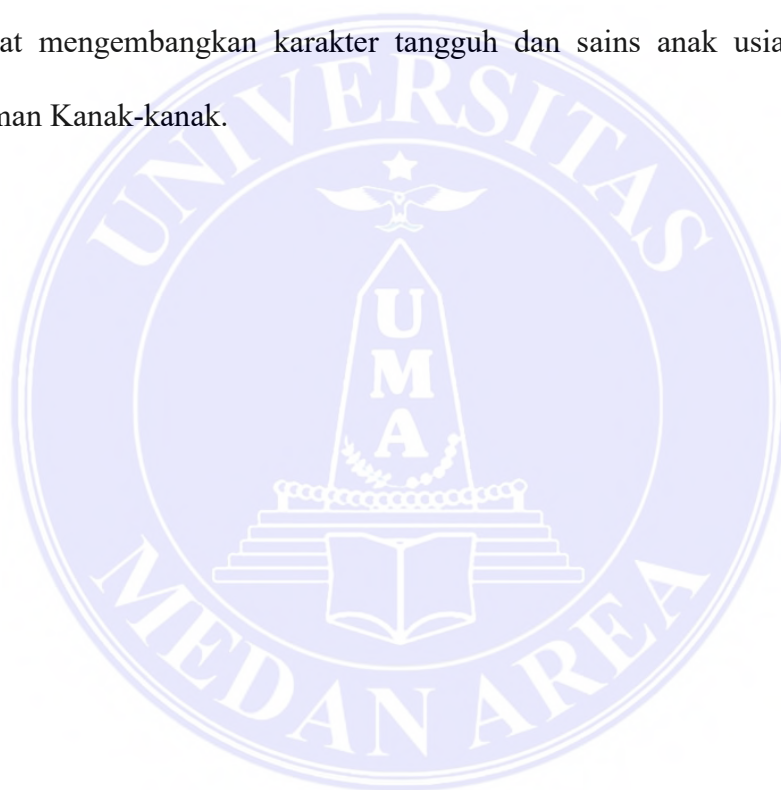
Melalui bermain movement, karakter tangguh dan sains anak meningkat. Hal ini dapat dilihat bahwa selama kegiatan anak-anak menikmati kegiatan tersebut, walaupun ada tantangan yang harus dihadapi tetapi anak-anak tetap berusaha dan semangat melakukannya. Jika gagal, maka diulang sampai bisa melakukannya. Bermain *movement* adalah suatu aktivitas yang didasari oleh proses motorik. Aktivitas anak sehari-hari tidak terlepas dari gerak. Gerak atau gerakan adalah perilaku karakteristik anggota badan tertentu atau kombinasi dari anggota badan yang merupakan komponen bagian dari keterampilan tindakan atau motor.

Anak yang memiliki karakter tangguh 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 mengembangkan 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 *movement* untuk penelitian dikemukakan sebagai berikut :

1. Bagaimana buku model *creative art* dalam bermain *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.
2. Bagaimana buku model *creative art* dalam bermain *movement* efektif digunakan untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.
3. Bagaimana kepraktisan buku model *creative art* dalam bermain *movement* dapat mengembangkan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 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 mengembangkan 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 *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 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 *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 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 berubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono 2016: 39). Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini sebagai variabel bebas ialah *model creative art* dalam bermain *movement*.

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 Karakter tangguh 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 *movement*** 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) Karakter tangguh adalah perilaku dalam menguasai segala hal yang dipelajari, keyakinan kemampuan diri anak untuk menghadapi kesulitan 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) Gigih, 2) Pantang Menyerah, 3) Sabar, 4) Tekun

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 *movement* dengan sampel anak Kelompok B TK Al Ihsan dan Kelompok B TK Medina. Observasi ini menggunakan instrumen berupa *checklist* untuk dapat mengetahui seberapa jauh karakter tangguh dan sains anak dalam bermain *movement*.

3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data

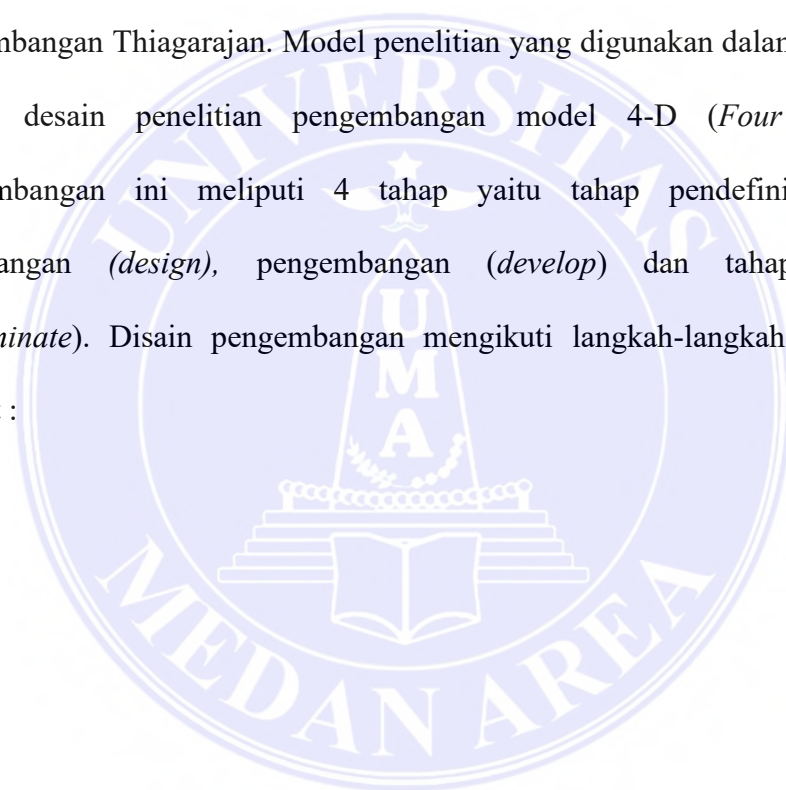
Instrumen pengumpulan data adalah alat yang bdpilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya agar menjadi sistematis dan lebih mudah (Arikunto, 2005: 101). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah: Lembar pengamatan, studi dokumentasi, lembar penilaian kemampuan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.

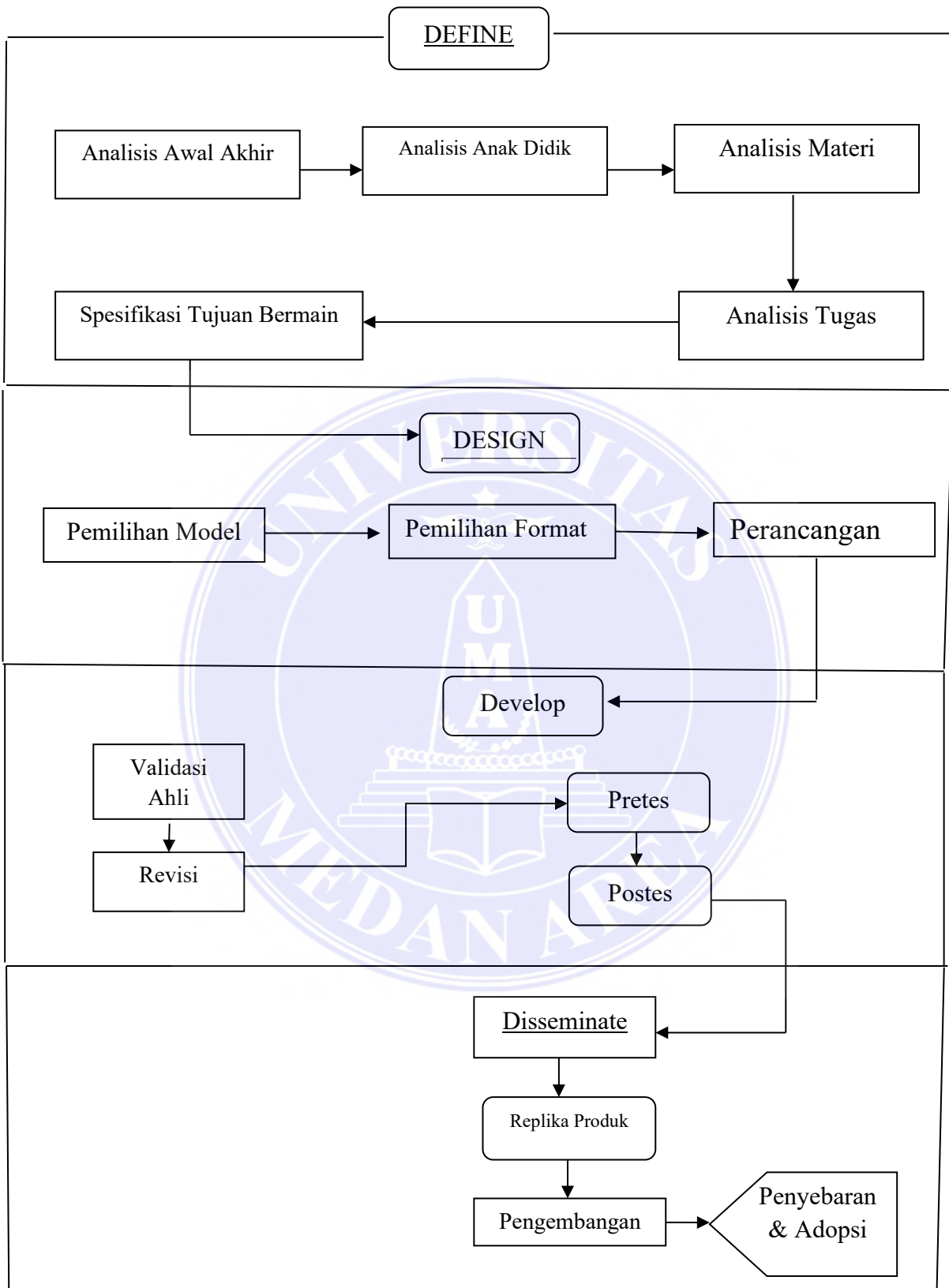
Dalam penelitian ini, peneliti telah membuat lembar observasi atau instrumen observasi dalam bermain *movement*. Lembar observasi mencakup kegigihan, pantang menyerah, sabar dan tekun dalam bermain *movement* selama penelitian. Data penelitian diperoleh melalui hasil lembar observasi perkembangan anak 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

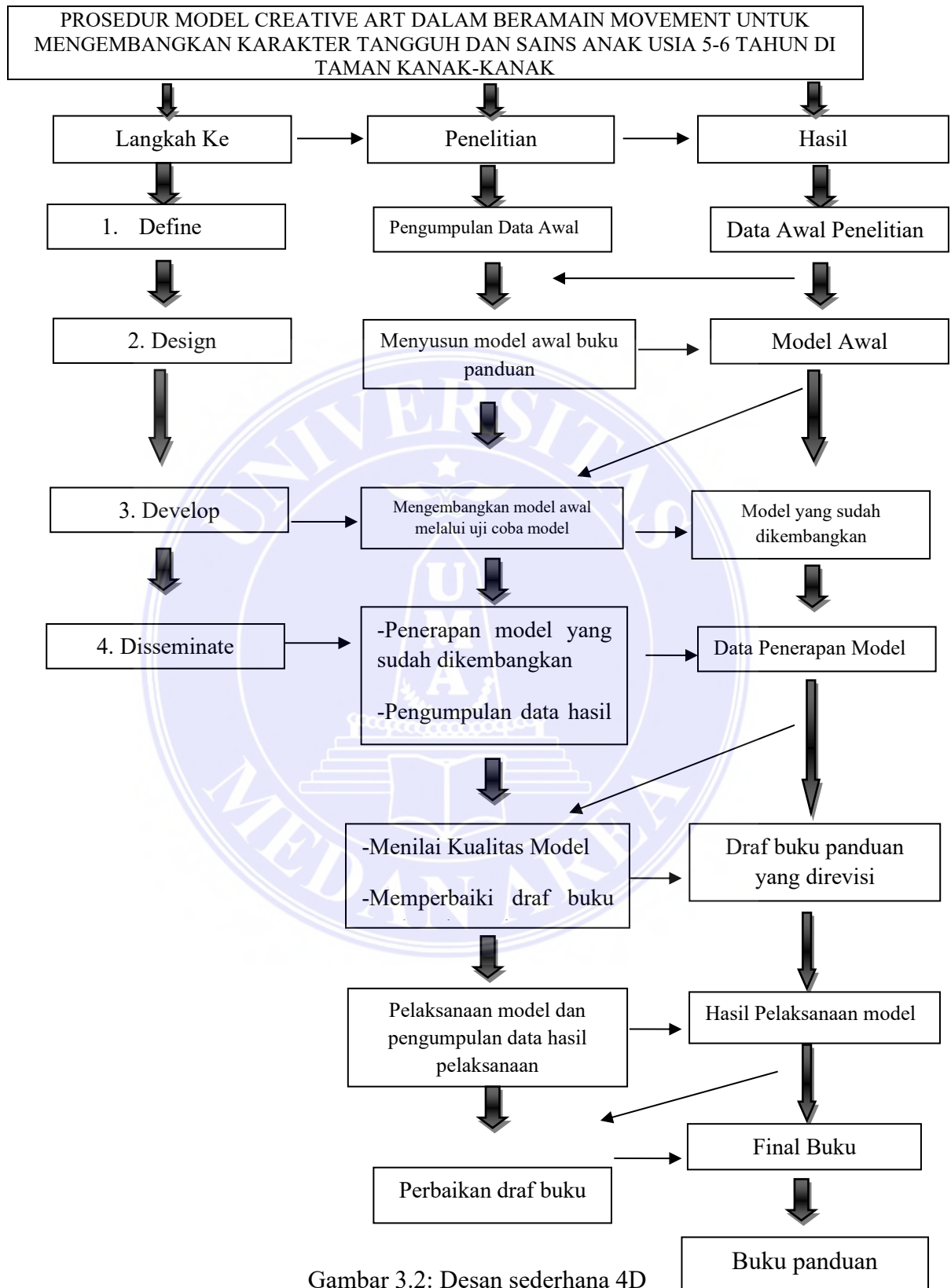
Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan diadaptasi dari model pengembangan Thiagarajan. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*). Pengembangan ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*),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





Gambar 3.1: Disain Penelitian Model 4 D

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 *movement*. 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 *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 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 *movement* 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 *movement* untuk pedoman guru. Desain produk ini memperhatikan beberapa hal yang dipertimbangkan mencakup:

1) Kriteria Model

Model yang dibuat adalah *creative art* dalam *movement* untuk menumbuhkan karakter tangguh 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 *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains anak di Taman Kanak-Kanak. Untuk itu dalam model akan dikembangkan elemen pokok terkait dengan: (a) tujuan perkembangan anak usia 5-6 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 *movement*.
- 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 *movement* dengan model *creative art* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 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 karakter tangguh dan sains dengan kegiatan bermain *movement* antara lain:
 - a. Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 5-6 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 *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains antara lain:
 - a. Kesesuaian urutan tahapan dengan proyek pengembangan kemampuan secara utuh
 - b. Keruntutan langkah-langkah bermain
 - c. Keterpaduan pengembangan karakter tangguh dan sains
 - d. Variasi penggunaan jenis bermain dalam *creative art*
 - e. Kesesuaian tema proyek

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 karakter tangguh dan sains anak serta untuk melihat keefektifan buku panduan guru yang dikembangkan yang diukur dari berkembang atau tidaknya karakter tangguh 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 karakter tangguh

O₂ = post test karakter tangguh

O₃ = pre test sains

O₄ = post test sains

KK = Kelompok Kontrol

O₁ = pre test karakter tangguh

O₂ = post test karakter tangguh

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 mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kerja sama anak. Sedangkan untuk uji coba kedua (II), dianalisis terhadap hasil pengembangan yang dilakukan hingga memperoleh kesimpulan bahwa buku panduan guru yang dikembangkan efektif digunakan oleh guru sebagai buku panduan guru untuk mengembangkan motorik kasar dan kerja sama anak. Pada akhir uji coba akan

diperoleh buku panduan guru final. Pelaksanaan uji coba yang berulang kali akan memberikan hasil uji coba produk yang lebih baik dan memberikan hasil yang meyakinkan.

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 *movement* untuk karakter tangguh 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 karakter tangguh 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 *movement* untuk mengembangkan karakter tangguh dan sains anak dilakukan agar lebih jelas penggunaannya, kondisi yang diperlukan untuk menggunakannya, materi yang sesuai untuk karakter tangguh 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 *movement*
- 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 *movement* untuk meningkatkan perkembangan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 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 *movement* dapat meningkatkan perkembangan karakter tangguh anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- 3) Penerapan model *creative art* dalam bermain *movement* dapat meningkatkan perkembangan sains anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- 4) Penerapan model *creative art* dalam bermain *movement* dapat meningkatkan perkembangan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- 5) Terdapat perbedaan perkembangan karakter tangguh dan sains anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak yang ditingkatkan dengan model *creative art* dalam bermain *movement* dibanding dengan model konvensional.

5.2 Saran

Dengan demikian disarankan agar model *creative art* dalam bermain *movement* sebagai alternatif dalam mengembangkan karakter tangguh 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 mengembangkan 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

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryanti, Feby. 2017. *Bermain Clay Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis Pada Taman Kanak-kanak. Jurnal Pendidikan Khusus*, 3 (2) ; 1-13
- Benishek, L. A., Feldman, J. M., Shipon, R. W., & Mecham, S. D. 2005. Development and evaluation of the revised academic hardiness scale. *Journal of career assessment*, vol. 13, no. 1, pg. 59-76, doi: 10.1177/1069072704270274.
- Brewer, Jo Ann. 2007. *Introduction to Early Childhood Education*. USA : University of Massachusetts.
- Maddi, S. R., & Kobasa, S. C. 1984. *The hardy executive: health under stress*. Illinois: Dow Jones-Irwin.
- Depdiknas. 2005. *Pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Gibbons, Karen. 2010, Circle Justice: A Creative Arts Approach to Conflict Resolution in the Classroom. *Journal of the American Art Therapy Association*, 2 (2) : 84-98.
- Gawain Shakti, *Creative Visualization: Use the Power of Your Imagination to Create What you Want in Your Life*. California : Nataraj Publishing
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan anak, edisi keenam, jilid 1* (Alih bahasa : dr. Med. Meitasari Tjandrasa & Dra. Muslichah Zarkasih). Jakarta : Erlangga.
- Indriani, dkk. 2016. Penerapan Metode Bermain Kooperatif Berbantuan Media Topeng Karakter Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4 (2) : 1-15

Kathryn and Geldard. *Basic Personal Conseling* : a training manual of counsellor. Pearson Education : Australia.

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

_____ 2017. Teaching Learning Creative Art. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 10 (2): 1-6

Mills, 2014. The Importance of Creative Arts in Early Childhood Classrooms. *Texas Child Care quarterly*, 38 (1) : 1-3

Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Nur, Annisa. 2016. *Kemampuan Menggambar Sebagai Upaya Peningkatan Fungsi Motorik Halus Anak Didik*. Skripsi dipublikasikan. Lampung: Universitas Negeri Lampung.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Rahmania, T. 2013. *Tangguh hadapi masalah*. Sentra Tumbuh Kembang Anak "KANCIL". http://www.kancilku.com/Ind//index.php?option=com_content&task=view&id=204. Diakses: 19 Oktober 2018.

Signore, dkk. 2012. Eksploring Creative Arts Therapies. *CJE Journal*, 7 (3), :1-25

Syahputra, Dicky. 2014. *Analisis Pesan Sosial Dalam Drama di Larang Menyanyi di Dalam Kamar Mandi*. Skripsi dipublikasikan. Unimed : Medan

Samatowa, Usman. 2017. *Metodologi Pembelajaran Sains Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. T Smart

Santrock, John W. 2002. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta: Erlangga.

Signore, dkk. 2012. Ekxploring Creative Arts Therapies, CJE Journal, 7 (3), :1-25

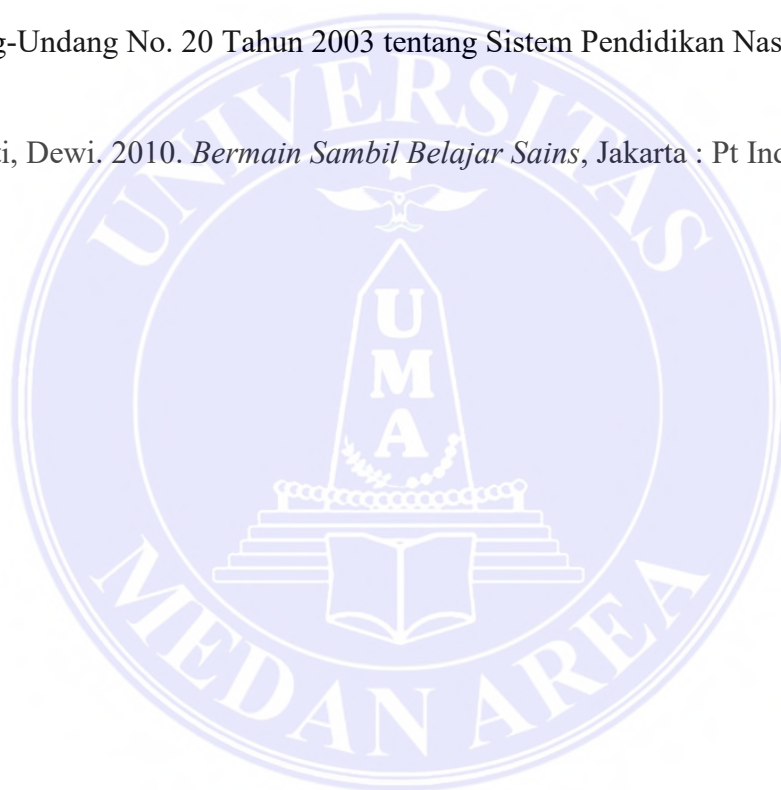
Sherbone, Veronica. 2001. *Developmental Movement for children*. Second Edition

Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Anak TK*, Jakarta: Depdiknas.

Trianto. 2017. Model pembelajaran terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yulianti, Dewi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains*, Jakarta : Pt Indeks



Hasil Pretes Anak

NO	Program pengembangan	Ratu	Fakhra	Asraf	Faiz
A.	Karakter Tangguh				
1.	Gigih				
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	Membungkukkan badan	2	2	1	2
1.4	Bermain bola	2	2	2	2
2.	Pantang Menyerah				
2.1	Bermain Sirkuit	1	2	1	2
3.	Sabar				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan	1	2	1	3
4.	Tekun				
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 daur hidup kupu-kupu	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	Ratu	Fakhra	Asraf	Faiz
A.	Karakter Tangguh				
1.	Gigih				
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	Membungkukkan badan	4	4	4	4
1.4	Bermain bola	4	4	4	4
2.	Pantang Menyerah				
2.1	Bermain Sirkuit	3	4	4	4
3.	Sabar				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan	4	4	4	4
4.	Tekun				
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 kupu-kupu	4	4	4	4
2.	Kemampuan memahami				
2.1	Menceritakan gambar yang dibuat sendiri	4	4	4	4
2.2	Mampu membedakan cepat dan lambat	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 daur hidup kupu-kupu	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 Karakter Tangguh & Sains

Nama Anak : Ratu
Kelas : B

Jenis Kelamin: Perempuan
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.	Karakter Tangguh				
1.	Gigih				
1.1	Melangkah kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri				√
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri				√
1.3	Membungkukkan badan				√
2.	Pantang Menyerah				
2.1	Bermain Sirkuit				√
3.	Sabar				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan				√
4.	Tekun				
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 Karakter Tangguh & Sains

Nama Anak : Fakhra
Kelas : B

Jenis Kelamin: Perempuan
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.	Karakter Tangguh				
1.	Gigih				
1.1	Melangkah kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri				√
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri				√
1.3	Membungkukkan badan				√
2.	Pantang Menyerah				
2.1	Bermain Sirkuit				√
3.	Sabar				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan				√
4.	Tekun				
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 Karakter Tangguh & Sains

Nama Anak : Asraf
Kelas : B

Jenis Kelamin: Laki-laki
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.	Karakter Tangguh				
1.	Gigih				
1.1	Melangkah kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri			√	
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri				√
1.3	Membungkukkan badan				√
2.	Pantang Menyerah				
2.1	Bermain Sirkuit				√
3.	Sabar				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan				√
4.	Tekun				
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 Karakter Tangguh & Sains

Nama Anak : Faiz
Kelas : B

Jenis Kelamin: Laki-laki
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.	Karakter Tangguh				
1.	Gigih				
1.1	Melangkah kedepan, kebelakang, kekanan, kekiri				√
1.2	Menggerakkan kepala keatas, bawah, kanan-kiri				√
1.3	Membungkukkan badan				√
2.	Pantang Menyerah				
2.1	Bermain Sirkuit				√
3.	Sabar				
3.1	Mengkoordinasikan mata dan tangan				√
4.	Tekun				
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

Katagori	Hasil Pengamatan
Belum Berkembang (BB)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak mau melakukan kegiatan 2. Masih Ragu-ragu
Sudah Berkembang (SB)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mulai mengikuti kegiatan 2. Mulai megekspesikan diri dalam kegiatan
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu melakukan dengan baik setiap kegiatan. 2. Mengikuti instruksi dengan baik
Berkembang Sangat Baik (BSB)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak terpaku pada instruksi 2. Melakukan semua kegiatan lebih cepat 3. Berani memulai hal baru



Visualisasi kreatif



Melakukan gerakan sesuai hasil visualisasi kreatif



Menggambar



MENIRUKAN GERAK



➔ Menggerakkan kepala



➔ Membungkukkan Badan



➔ Menggerakkan Kaki

BERMAIN BOLA



Melempar dan Menangkap Bola



Melambungkan Bola



Menggulingkan Bola

BERMAIN SIRKUIT

Pos 1 :



Berjalan lurus di atas gulungan kertas sambil merentangkan tangan

Pos 2 :



Engklek



Menjahit

Pos 3 ;



Berjalan berjinjit diatas papan titian sambil merentangkan tangan

Pos 4 :



Berjalan mengikuti pola sambil merentangkan tangan

BERMAIN MUSIK PERKUSI



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 3/3/25

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

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

Membuat Daur hidup Kupu-Kupu

